

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea „Dunărea de Jos” din Galați
1.2 Facultatea / Departamentul	Automatică, Calculatoare, Inginerie Electrică și Electronică
1.3 Catedra	Electronică și Telecomunicații
1.4 Domeniul de studii	Inginerie Electronică și Telecomunicații
1.5 Ciclu de studii	Licență
1.6 Programul de studii/Calificarea	Electronică Aplicată

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Practica de specialitate, 0504.3OB15S						
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de proiect							
2.4 Anul de studiu	3	2.5 Semestrul	2	2.6 Tipul de evaluare	verificare	2.7 Regimul disciplinei	OB

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	30	din care: 3.2 curs	0	3.3 aplicații	30
3.4 Total ore din planul de învățământ	90	din care: 3.5 curs	0	3.6 aplicații	90
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					20
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					56
Tutoriat					10
Examinări					4
Alte activități.....					
3.7 Total ore studiu individual		0			
3.9 Total ore pe semestru		90			
3.10 Numărul de credite		2			

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Nu este cazul
4.2 de competențe	Nu este cazul

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Nu e cazul.
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	Laborator de electronică, dotat cu calculatoare, aparate de măsură, componente electronice, circuite imprimate, stații de lipit.

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	- C4 Proiectarea și utilizarea unor aplicații hardware și software de complexitate redusă specifice electronicii aplicate - C5 Aplicarea cunoștințelor, conceptelor și metodelor de bază din: electronica de putere, sisteme automate, gestionarea energiei electrice, compatibilitate electromagnetică
Competențe transversale	CT2 Definirea activităților pe etape și repartizarea acestora subordonaților cu explicarea completă a îndatoririlor, în funcție de nivelurile ierarhice, asigurând schimbul eficient de informații și comunicarea interumană

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	proiectarea și construcția unui sistem programabil hardware și software
7.2 Obiectivele specifice	- însușirea tehnicilor de proiectare a sistemelor programabile - realizarea practică a sistemului programabil - programarea microcontrolerului pentru o aplicație

8. Conținuturi

8.3 Tema	Metode de predare	Observații
Fiecare student primește câte o temă de proiectare cu microcontroler, CPLD sau FPGA. Studentul realizează practic montajul și programează circuitul pentru aplicația primită. Apoi verifică funcționarea circuitului folosind aparatele existente în laborator.	Se parcurg etapele proiectării folosind un exemplu.	Se formulează teme individuale.
Bibliografie 1. Bibliografia recomandată la disciplinele studiate în timpul anului universitar curent. 2. Internet (site-uri care conțin sisteme programabile de complexitate medie).		

9. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Disciplina asigură însușirea cunoștințelor fundamentale din domeniul proiectării și realizării practice a echipamentelor electronice cu circuite integrate programabile, cunoștințe practice foarte importante pentru inginerul electronist, necesare la majoritatea locurilor demuncă din domeniul electronicii aplicate.
--

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Proiect	Simularea funcționării sau funcționarea circuitului real	Susținere orală	100%
10.5 Standard minim de performanță			
Construcția montajului electronic și verificarea funcționării programului de aplicație în regim de simulare pe calculator.			