

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca
1.2 Facultatea	Automatică și Calculatoare
1.3 Departamentul	Automatică
1.4 Domeniul de studii	Automatica, Informatica Aplicată și Sisteme Inteligente
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studii / Calificarea	Automatică și Informatică Aplicată
1.7 Forma de învățământ	IF – învățământ cu frecvență
1.8 Codul disciplinei	19.00 (18 la Satu Mare)

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Proiectarea Algoritmilor	Codul disciplinei	19.00 AIAro 18.00 AIA SM
2.2 Titularul de curs	Seria A: Ș.I. dr. ing. Cornelia Melenti – Cornelia.Melenti@cs.utcluj.ro Seria B: Ș.I. dr. ing. Ciprian Pocol – Ciprian.Pocol@cs.utcluj.ro Satu Mare: Ș.I. dr. Iulia Costin – Iulia.Costin@cs.utcluj.ro		
2.3 Titularul activităților de seminar / laborator / proiect / practică	Ș.I. dr. ing. Cornelia Melenti – Cornelia.Melenti@cs.utcluj.ro Ș.I. dr. ing. Ciprian Pocol – Ciprian.Pocol@cs.utcluj.ro Ș.I. dr. Iulia Costin – Iulia.Costin@cs.utcluj.ro		
2.4 Anul de studiu	2	2.5 Semestrul	1
2.6 Tipul de evaluare	E		
2.7 Regimul disciplinei	Categoría formativă		
	Opționalitate		
	DF		
	DOB		

3. Timpul total estimat

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care	3.2 Curs	2	3.3 Seminar	0	3.3 Laborator	2	3.3 Proiect	0	3.3 Practică	0
3.4 Număr de ore pe semestru	56	din care	3.5 Curs	28	3.6 Seminar	0	3.6 Laborator	28	3.6 Proiect	0	3.3 Practică	0
3.7 Distribuția fondului de timp (ore pe semestru) pentru studiu individual și evaluare:												
(a) Evaluare											4	
(b) Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe											28	
(c) Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platforme electronice de specialitate și pe teren											14	
(d) Pregătire seminarii / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri											14	
(e) Tutoriat											14	
(f) Alte activități											0	
3.8 Total ore studiu individual și evaluare (suma (3.7(a))...3.7(f))							74					
3.9 Total ore pe semestru (3.4+3.8)							130					
3.10 Numărul de credite							5					

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Programarea Calculatoarelor.
4.2 de competențe	Cunoștințe de programare C.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Videoproiector, tabla. Prezența la curs este obligatorie.
5.2. de desfășurare a seminarului/ laboratorului / proiectului	Calculatoare, software specific. Codeblocks cu MinGW. Prezența la laborator este obligatorie.

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	Operarea cu concepte fundamentale din știința calculatoarelor, tehnologia informației și comunicațiilor. Descrierea funcționării și a structurii sistemelor de calcul, rețelelor de comunicații și aplicațiilor acestora în ingineria sistemelor folosind cunoștințe referitoare la limbaje, medii și tehnologii de programare, ingineria programării și instrumente specifice (algoritmi, scheme, modele, protocoale etc.).
Competențe transversale	-

7. Rezultatele așteptate ale învățării

Cunoștințe	Cunoașterea structurilor de date: Identificarea caracteristicilor pentru structuri liniare (tablouri, liste înlanțuite, stive, cozi) și neliniare (arbori binari, grafuri, tabele de dispersie). Paradigme de programare: Însușirea tehnicilor de tip Divide et Impera, Greedy, Branch and Bound și Backtracking.
Abilități	Implementare corectă: Scrierea codului sursă pentru gestionarea structurilor de date dinamice utilizând pointeri. Selectare optimă: Alegerea celei mai eficiente structuri de date în funcție de restricțiile de timp și spațiu ale problemei. Rezolvarea problemelor: Modelarea unor situații din realitate folosind structuri abstracte (de exemplu, rețele de transport modelate prin grafuri). Depanare și testare: Identificarea erorilor de logică și a pierderilor de memorie (memory leaks) la manipularea structurilor dinamice.
Responsabilitate și autonomie	Prezența activă: Participarea la laboratoare este obligatorie. Pregătirea anterioară: Citirea suportului de curs înainte de laborator pentru a înțelege conceptele teoretice ce urmează a fi implementate în cod. Implementarea independentă: Scrierea codului de la zero pentru algoritmi studiați, fără a copia soluții de pe internet sau de la colegi.

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

8.1 Obiectivul general al disciplinei	Studiul structurilor abstracte de date și a algoritmilor specifici.
8.2 Obiectivele specifice	Dobândirea de cunoștințe teoretice referitoare la: • Tipuri elementare de date și reprezentarea lor în memorie • Structuri abstracte de date: mulțimi, liste, stive, cozi de prioritate, grafuri, arbori, tabele de dispersie • Operații pe structuri abstracte de date: adăugare (inserare), actualizare, ștergere, parcurgeri specifice structurilor de date enunțate anterior, de exemplu adâncime/lățime, căutare, probleme a căror rezolvare presupune modelare pe grafuri (drum minim, optimizare), algoritmi de sortare • Tehnici de programare: backtracking, branch and bound, divide et impera, folosire euristici, greedy • Evaluarea algoritmilor Dobândirea de abilități practice în domeniu: • Crearea unei gândiri algoritmice • Analiza unei probleme (complexe) • Găsirea unei soluții informatice pentru problema analizată • Capacitatea de a implementa soluția aleasă într-un limbaj de nivel înalt (limbajul C). Testarea soluției.

9. Conținuturi

9.1 Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Analiza și formalizarea problemelor. Algoritmi: definiții, noțiuni de bază, performanță.	2	Prezentări cursurilor pe bază de slide-uri cu ajutorul videoproietorului. Trasarea și explicarea algoritmilor prin exemple, la tablă.	Dacă va fi cazul, pentru prezentări online, vom folosi MS Teams
Liste. Tipuri și reprezentări: liste dinamice simplu și dublu înlănțuite. Parcurgerea listelor.	2		
Operații pe liste (cont): inserare, ștergere, actualizare element. Stive și cozi: operații specifice.	2		
Algoritmi fundamentali de sortare: Sortarea prin numărare, Sortarea prin inserare, Sortarea prin metoda bulelor, Sortarea rapidă, Sortarea prin selecție, Sortarea prin interclasare, Sortare „radix”.	2		
Multimi. Operații elementare pe multimi. Aplicații	2		
Arbori – concepte și operații.	2		
Arbori ca structuri de căutare. Arbori binari de căutare, B-trees	2		
Grafuri – reprezentare și parcurgere.	2		
Rezolvare de probleme folosind grafuri. Drum minim (Dijkstra, Floyd), arbore de acoperire de cost minim (Prim, Kruskal).	2		
Tabele de dispersie – reprezentare și operații.	2		
Metode generale de elaborare a algoritmilor: Algoritmi recursivi, Metoda backtracking.	2		
Metode generale de elaborare a algoritmilor: Metoda divide et impera.	2		
Metode generale de elaborare a algoritmilor: Metoda greedy.	2		
Metode generale de elaborare a algoritmilor: Metoda branch and bound.	2		
Bibliografie (<i>bibliografia minimală a disciplinei conținând cel puțin o lucrare bibliografică de referință a disciplinei, care există la dispoziția studenților într-un număr de exemplare corespunzător</i>) 1. Iosif Ignat, Claudia-Lavinia Ignat, “Structuri de Date și Algoritmi”, Editura Albastră, 2007, biblioteca UTCN, Cota 527.366 (20 exemplare) 2. Thomas H. Cormen, Charles E. Leiserson et. Ronald R. Rivest, “Introducere în Algoritmi”, COMPUTER LIBRIS AGORA, ISBN 973-97534-3-4 (tradus în limba română), biblioteca UTCN, Cota 501.507 (24 exemplare) 3. N. Wirth, “Algorithms and Data Structures”, http://www.ethoberon.ethz.ch/WirthPubl/AD.pdf 4. Donald E. Knuth, “Arta programării calculatoarelor. Vol. 1: Algoritmi fundamentali”, Teora, 2000, biblioteca UTCN, Cota 501.199/1 (2 exemplare). 5. Donald E. Knuth, “Arta programării calculatoarelor. Vol. 3: Sortare și căutare”, Teora, 2000, biblioteca UTCN, Cota 501.199/3 (4 exemplare).			

9.2 Seminar / laborator / proiect / practică	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Probleme recapitulative rezolvate folosind limbajul C. Tipuri de date, structuri de control.	2	Recapitularea și evaluarea cunoștințelor anterioare. Discutarea și trasarea algoritmilor specifici laboratorului curent. Implementarea în limbajul C a algoritmilor analizați.	Algoritmii se implementează în limbajul C folosind mediul de programare CodeBlocks. Daca va fi cazul, pentru prezentari online, vom folosi MS Teams
Probleme recapitulative rezolvate folosind limbajul C. Pointeri, alocare dinamică de memorie, lucrul cu fișiere.	2		
Liste simplu înlănțuite.	2		
Liste dublu înlănțuite.	2		
Algoritmi elementari de sortare	2		
Algoritmi elementari de sortare	2		
Reprezentarea și parcurgerea arborilor. Evaluarea expresiilor	2		
Arbori binari de căutare.	2		
Grafuri – reprezentare și parcurgere.	2		
Rezolvare de probleme folosind grafuri. Drum minim, arbore de acoperire de cost minim.	2		
Tabele de dispersie – reprezentare și operații.	2		
Metode generale de elaborare a algoritmilor: Algoritmi recursivi, Metoda backtracking si divide et Impera	2		
Metode generale de elaborare a algoritmilor: greedy si branch and bound.	2		
Test final (Colocviu)	2		
Bibliografie			
1. Iosif Ignat, Claudia-Lavinia Ignat, “Structuri de date si algoritmi : indrumator de lucrari de laborator”, UTPRESS 2001, biblioteca UTCN, Cota 506.016 (15 exemplare)			

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

Disciplina oferă cunoștințe și abilități în programarea calculatoarelor și stă la baza formării ca specialiști în domeniul automatizări-calculatoare a studenților.

11. Evaluare

Tip activitate	11.1 Criterii de evaluare	11.2 Metode de evaluare (și forma evaluare: continuă/sumativă)	11.3 Pondere din nota finală
11.4 Curs	Gradul de cunoaștere al noțiunilor teoretice prezentate la curs și modul cum acestea sunt aplicate în rezolvarea unor probleme practice.	Examen scris compus din subiecte teoretice și probleme.	70%
11.5 Laborator	Dobândirea cunoștințelor specifice și abilitatea de a le transpune în practică. Implementarea corectă a algoritmilor.	4 teste pe parcurs - 50% Colocviu final - 50%	30%
11.6 Standard minim de performanță: obținerea notei minim 5 atât la evaluarea de laborator cât și la examenul scris. Obs: studentii pot primi bonusuri pe baza participării și obținerii unor rezultate deosebite la concursuri recunoscute în domeniul Automatica, Calculatoare sau Matematica			

Data completării:	Titulari	grad didactic, titlu Prenume NUME	Semnătura
09.07.2026	Curs	Seria A: Ș.I. dr. ing. Cornelia MELENTI	
		Seria B: Ș.I. dr. ing. Ciprian POCOL	
		Satu Mare: Ș.I. dr. Iulia COSTIN	
	Aplicații	Ș.I. dr. ing. Cornelia MELENTI	
		Ș.I. dr. ing. Ciprian POCOL	
		Ș.I. dr. Iulia COSTIN	
		Ing. Luminita Marghescu	
		Ing. Csillag Szaby	

Data avizării în Consiliul Departamentului Automatica

Director Departament

Prof.dr.ing. Honoriu VĂLEAN

Data aprobării în Consiliul Facultății Automatica si Calculatoare

Decan,

Prof.dr.ing. Vlad Muresan