

S.08.A.059 MANAGEMENTUL INFORMAȚIONAL
1. Date despre disciplină/modul

Facultatea	Electronică și Telecomunicații				
Departamentul	Telecomunicații și Sisteme Electronice				
Ciclul de studii	Studii superioare de licență, ciclul I				
Programul de studii	0710.1 INGINERIE ȘI MANAGEMENT ÎN TELECOMUNICAȚII 0714.2 REȚELE ȘI SOFTWARE DE TELECOMUNICAȚII 0714.1 TEHNOLOGII ȘI SISTEME DE TELECOMUNICAȚII				
Anul de studii	Semestrul	Tip de evaluare	Categoria formativă	Categoria de opționalitate	Credite ECTS
IV (învățământ cu frecvență) V (învățământ cu frecvență cu frecvență redusă)	8 9	E	S – unitate de curs specialitate	A – disciplină opțională	4

2. Timpul total estimat

Total ore în planul de învățământ	Din care				
	Ore auditoriale		Lucrul individual		
	Curs	Laborator/seminar	Proiect de an	Studiul materialului teoretic	Pregătire aplicații
120	30	0/30	-	30	30
120	12	0/12	-	45	51

3. Precondiții de acces la disciplină/modul

Conform planului de învățământ	Pentru însușirea disciplinei ”Managementul informațional” sunt necesare cunoștințele obținute la disciplinele: Management: Concept și Aplicații, Economia Întreprinderii, Managementul Afacerii, Tehnologii Moderne de Telecomunicații.
Conform competențelor	- Competențe generale în analiza și organizarea datelor, dobândite prin disciplinele anterioare din domeniul telecomunicațiilor și managementului. - Capacitatea de a utiliza instrumente software pentru gestionarea informației și analiza datelor. - Înțelegerea conceptelor fundamentale de management strategic și operațional.

4. Condiții de desfășurare a procesului educațional pentru

Curs	Pentru prezentarea materialului în sala de curs sunt necesare tabla interactivă/ proiector și calculator. Nu vor fi tolerate întârzierile studenților, precum și convorbirile telefonice în timpul activităților didactice.
Laborator/seminar	Studenții vor fi orientați spre pregătirea curentă pentru fiecare oră de laborator (studierea notelor de curs, a manualelor și surselor bibliografice de specialitate), soluționarea exemplurilor și problemelor de însușirea a materialului, elaborarea codului de program, etc

5. Competențe specifice acumulate

Competențe transversale	CT1. Identificarea și gestionarea informațiilor adecvate și relevante în vederea dezvoltării și extinderii domeniului de utilizare a comunicațiilor electronice. CT2. Respectarea normelor etice și deontologice în elaborarea și coordonarea proiectelor aferente comunicațiilor electronice și administrării afacerilor prin utilizarea eficientă a resurselor organizaționale. CT3. Adaptarea la noile tehnologii, dezvoltarea profesională și personală, prin formare continuă folosind surse de documentare tipărite, software specializat și resurse electronice în limba română și, cel puțin, într-o limbă de circulație internațională.
--------------------------------	--

6. Obiectivele disciplinei/modulului

Obiectivul general	Dezvoltarea competențelor teoretice și practice ale studenților în utilizarea tehnologiilor și strategiilor de management informațional pentru luarea deciziilor eficiente, optimizarea proceselor organizaționale și adaptarea la transformările digitale din domeniul telecomunicațiilor și al managementului.
---------------------------	--

Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> - Înțelegerea conceptelor fundamentale. - Dezvoltarea abilităților analitice. - Aplicarea tehnologiilor moderne. - Implementarea metodologiilor de management. - Dezvoltarea competențelor de colaborare. - Optimizarea proceselor decizionale. - Monitorizarea și evaluarea performanței proiectelor. - Integrarea soluțiilor digitale în procesele organizaționale.
------------------------------	--

7. Conținutul disciplinei/modulului

Tematica activităților didactice		Numărul de ore
		învățământ cu frecvență/ frecvență redusă
Tematica prelegerilor		
1.	Introducere în Managementul Proiectelor Software	2/0,5
2.	Ciclul de Viață al unui Proiect Software	2/0,5
3.	Analiza de Business și Managementul Cerințelor	2/1
4.	Metodologii în Managementul Proiectelor	2/0,5
5.	Project Plan	2/1
6.	Implementarea Proiectului Software	2/1
7.	Quality Assurance și Testare	2/1
8.	Introducere în Metodologia Agile și Scrum	2/1
9.	Tehnici Agile și Instrumente	2/1
10.	Monitorizarea și Continuous Feedback în Agile	2/1
11.	Livrarea și Mentenanța	2/0,5
12.	Managementul Proiectelor pentru Startup-uri	2/1
13.	Servicii Electronice Guvernamentale	2/0,5
14.	Transformarea Digitală în cadrul unei Companii	2/1
15.	Strategii pentru Managementul Schimbărilor în Proiecte	2/0,5
Total curs:		30/12
Tematica seminarelor		
1.	Analiza avantajelor și utilizărilor practice ale software-ului comercial și personalizat	1/0,5
2.	Etapile unui ciclu de viață al proiectului pentru o aplicație mobilă	2/0,5
3.	Elaborarea și analiza de User Stories pentru o aplicație de livrare de mâncare	2/0,5
4.	Argumentarea alegerii dintre metodologiile Waterfall și Agile pentru un proiect guvernamental	2/0,5
5.	Identificarea riscurilor și soluțiilor în proiectarea unui plan de proiect folosind diagrama Gantt	2/0,5
6.	Impactul unui plan de testare bine structurat asupra succesului unei platforme e-learning	1/0,5
7.	Prioritizarea sarcinilor într-un backlog utilizând tehnicile Story Points și MoSCoW	2/0,5
8.	Strategii de monitorizare și acțiuni de remediere pentru proiectele Agile	2/0,5
Total seminar:		15/4
Tematica lucrărilor practice		
1.	Crearea unei liste de produse software comerciale și personalizate incluzând exemple și avantaje Schițarea unui ciclu de viață pentru un proiect de aplicație mobilă marcând activitățile esențiale Documentarea User Stories și a criteriilor de acceptare pentru o aplicație de livrare de mâncare	1/1
2.	Crearea unei diagrame Gantt și identificarea riscurilor pentru un proiect de rezervare bilete	2/1
3.	Proiectarea unui plan de testare pentru o funcționalitate a unei platforme e-learning	2/1
4.	Elaborarea unui backlog inițial și estimarea efortului pentru un proiect de gestiune a inventarului	2/1
5.	Organizarea unei sesiuni fictive de Planning Poker și prioritizarea sarcinilor dintr-un backlog	2/1
6.	Crearea unui burndown chart și propunerea de soluții pentru remedierea întârzierilor unui proiect Agile	1/1
7.	Crearea unei liste de produse software comerciale și personalizate incluzând exemple și avantaje Schițarea unui ciclu de viață pentru un proiect de aplicație mobilă marcând activitățile esențiale Documentarea User Stories și a criteriilor de acceptare pentru o aplicație de livrare de mâncare	2/1
8.	Crearea unei diagrame Gantt și identificarea riscurilor pentru un proiect de rezervare bilete	2/1
Total lucrări practice:		15/8

8. Referințe bibliografice

Principale	<ol style="list-style-type: none">1. Sutherland, Jeff. (2014). Scrum: The Art of Doing Twice the Work in Half the Time. Currency.2. Olsen, Dan. (2015). The Lean Product Playbook: How to Innovate with Minimum Viable Products and Rapid Customer Feedback. Wiley.3. Humble, Jez, & Farley, David. (2010). Continuous Delivery: Reliable Software Releases through Build, Test, and Deployment Automation. Addison-Wesley.4. Patton, Jeff. (2014). User Story Mapping: Discover the Whole Story, Build the Right Product. O'Reilly Media.
Suplimentare	<ol style="list-style-type: none">1. Cagan, Marty. (2018). Inspired: How to Create Products Customers Love (2nd ed.). Wiley.2. Kim, Gene, Behr, Kevin, & Spafford, George. (2013). The Phoenix Project: A Novel About IT, DevOps, and Helping Your Business Win. IT Revolution Press.

9. Evaluare

Periodică		Curentă	Studiul individual	Proiect/teză	Examen
EP 1	EP 2				
5%	5%	10%	10%	30%	40%

Standard minim de performanță:
Prezența și activitatea la prelegeri, lucrările practice și lucrările de laborator;
Obținerea notei minime de "5" la evaluările periodice (EP1 și EP2), curentă și studiul individual al studentului privind temele la prelegeri, lucrările practice și lucrările de laborator;
Obținerea notei minime de "5" la evaluarea finală.