



Universitatea Națională de Știință și Tehnologie Politehnica București
Facultatea de Electronică, Telecomunicații și
Tehnologia Informației



FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Națională de Știință și Tehnologie Politehnica București
1.2 Facultatea	Electronică, Telecomunicații și Tehnologia Informației
1.3 Departamentul	Telecomunicații
1.4 Domeniul de studii	Inginerie Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale
1.5 Ciclu de studii	Licență
1.6 Specializarea	Rețele și Software de Telecomunicații

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei (ro) (en)	Structuri de date și algoritmi						
2.2 Titularul activităților de curs	S.I./Lect. Dr. Radu Lupu						
2.3 Titularul activităților de seminar / laborator	S.I./Lect. Dr. Radu Lupu						
2.4 Anul de studiu	2	2.5 Semestrul	1	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	Ob
2.8 Tipul disciplinei	D	2.9 Codul disciplinei	04.D.03.O.005	2.10 Tipul de notare	Nota		

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	3.5	Din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator	1.5
3.4 Total ore din planul de învățământ	49	Din care: 3.5 curs	28	3.6 seminar/laborator	21
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate Pregătire seminarii/ laboratoare/proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri					47
Tutorat					0
Examinări					4
Alte activități (dacă există):					0
3.7 Total ore studiu individual	51.00				
3.8 Total ore pe semestru	100				
3.9 Numărul de credite	4				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	Parcursarea următoarelor discipline: • Programarea calculatoarelor si limbaje de programare 1, 2
4.2 de rezultate ale învățării	Acumularea următoarelor cunoștințe: • algoritimizarea problemelor • structura si realizarea unui program in C, C++

5. Condiții necesare pentru desfășurarea optimă a activităților didactice (acolo unde este cazul)



5.1 Curs	Cursul se va desfășura într-o sală dotată cu videoproiector și calculator.
5.2 Seminar/ Laborator/Proiect	Laboratorul se va desfășura într-o sală cu dotare specifică, care trebuie să includă: calculatoare desktop/laptop si software instalat: WSL2, Debian/Ubuntu, Chrome/Mozilla, CLion (optional), Compilator C/C++ (ex. gcc), Moodle VPL, access internet (ex. la serverul Gist si Moodle)

6. Obiectiv general *(Se referă la intențiile profesorilor pentru studenți, la ceea ce studenții vor fi învățați în timpul cursului. Oferă o orientare cu privire la locul cursului în cadrul domeniului științific abordat, precum și la rolul pe care acesta îl are în cadrul specializării studiate. Vor fi descrise de o manieră generală tematicile abordate, justificarea includerii cursului în planul de învățământ al specializării studiate etc.)*

Această disciplină se studiază în cadrul domeniului Inginerie Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale /specializării Rețele și software de telecomunicații și își propune să familiarizeze studenții cu principalele abordări, modele și teorii explicative ale domeniului, utilizate în rezolvarea de aplicații practice și probleme, cu relevanță pentru stimularea procesului de învățare la studenți.

Disciplina abordează ca tematică specifică noțiuni de bază/avansate, concepte și principii specifice, în domeniul calculatoarelor (componentele calculatorului si interacțiunea dintre acestea), limbajelor de programare (algoritmizare, descrierea formală a programelor) si, în particular, limbajului C (modelul unui program C, sintaxa limbajului C, funcții de bibliotecă C) toate acestea contribuind la transmiterea/formarea către/la studenți a unei viziuni de ansamblu asupra reperelor metodologice și procedurale aferente domeniului

7. Competențe *(Capacitatea dovedită de a utiliza cunoștințe, aptitudini și abilități personale, sociale și/sau metodologice în situații de muncă sau de studiu și pentru dezvoltarea profesională și personală. Reflectă cerințele angajatorilor.)*

Specifice	Demonstrează că deține cunoștințe de bază/avansate în domeniul Inginerie Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale Corelează cunoștințele de programare pentru rezolvarea unor probleme cu ajutorul calculatorului în mod eficient ca timp de execuție și resurse necesare. Aplică în practică cunoștințele de algoritmizare și limbaje de programare prin crearea unor programe în limbaj C cu toate etapele necesare: descriere formală, scriere cod, testare și depanare. Aplică metode și instrumente standardizate, specifice domeniului, pentru realizarea procesului de evaluare și diagnoză a unei situații, în funcție de problemele identificate/raportate, și identifică soluții. Argumentează și analizează coerent și corect contextul de aplicare a cunoștințelor de bază ale domeniului, utilizând concepte cheie ale disciplinei și metodologia specifică. Comunicare orală și în scris în limba română: utilizează vocabularul științific specific domeniului, în vederea comunicării eficiente, în scris și oral. Comunicare orală și în scris într-o limbă străină (engleză): demonstrează înțelegerea vocabularului aferent domeniului, într-o limbă străină.
------------------	--



Transversale (generale)	Lucrează în echipă și comunică eficient, coordonându-și eforturile cu ceilalți pentru rezolvarea de situații problemă de complexitate medie. Autonomie și gândire critică: abilitatea de a gândi în termeni științifici, de a căuta și analiza date în mod independent, precum și de a desprinde și prezenta concluzii / identifica soluții. Capacitate de analiză și sinteză: prezintă în mod sintetic cunoștințele dobândite, ca urmare a unui proces de analiză sistematică. Respectă principiile de etică academică: în activitatea de documentare citează corect sursele bibliografice utilizate. Pune în practică elemente de inteligență emoțională în gestionarea socio-emoțională adecvată a unor situații din viața reală/academică/profesională, demonstrând stăpânire de sine și obiectivitate în luarea deciziilor sau în situații de stres.
------------------------------------	--

8. Rezultatele învățării (Sunt enunțuri sintetice referitoare la ceea ce un student va fi capabil să facă sau să demonstreze la finalizarea unui curs. Rezultatele învățării reflectă realizările studentului și mai puțin intențiile profesorului. Rezultatele învățării informează studenții despre ceea ce se așteaptă de la ei din punct de vedere al performanței, pentru a obține notele și creditele dorite. Sunt definite în termeni concreți, folosind verbe similare exemplelor de mai jos și indică ceea ce se va urmări prin evaluare. Rezultatele învățării vor fi astfel redactate încât să fie evidențiată clar relația față de competențele definite la punctul 7.)

Cunoștințe	<i>Rezultatul asimilării de informații prin învățare. Cunoștințele reprezintă ansamblul de fapte, principii, teorii și practici legate de un anumit domeniu de muncă sau de studiu. Pot fi teoretice și/sau factice.</i> Crearea abilităților de a aplica cunoștințele generale privind stucturile de date si structurarea algoritmica a programelor. Posibilitatea de a evalua eficienta implementarii unei aplicatii software folosind criteriile de performanță analizate la curs. Dezvoltarea calitatilor necesare unui programator: abstractizare, analiză, si sinteză: combinare (abstracție algebrică), echivalență (abstracție topologică/ sinteză), izolare (descompunere/ analiză), evidențiere (extragere din context), evidențiere a unei stări (abstracție temporală), idealizare (abstracție de ordine).
Aptitudini	<i>Capacitatea de a aplica cunoștințe și de a utiliza know-how pentru a duce la îndeplinire sarcini și a rezolva probleme. Aptitudinile sunt descrise ca fiind cognitive (implicând utilizarea gândirii logice, intuitive și creative) sau practice (implicând dexteritate manuală și utilizarea de metode, materiale, unelte și instrumente).</i> Selectează și grupează informații relevante într-un context dat. •Utilizează argumentat principii specifice în vederea rezolvarii cu ajutorul unui program a unor probleme diverse. •Lucrează productiv în echipă. •Elaborează un text științific. •Verifică experimental soluții identificate. •Rezolvă aplicații practice. •Interpretează adecvat relații de cauzalitate. •Analizează și compară diverse moduri de rezolvare a unei probleme •Identifică soluții și elaborează planuri de rezolvare. •Formulează concluzii la problemele realizate. •Argumentează soluțiile identificate si modurile de rezolvare.



Responsabilitate și autonomie	<i>Capacitatea cursantului de a aplica în mod autonom și responsabil cunoștințele și aptitudinile sale.</i>
	Selecționează surse bibliografice potrivite și le analizează. • Respectă principiile de etică academică, citând corect sursele bibliografice utilizate. • Demonstrează receptivitate pentru contexte noi de învățare. • Manifestă colaborare cu ceilalți colegi și cadre didactice în desfășurarea activităților didactice • Demonstrează autonomie în organizarea situației/contextului de învățare sau a situației problemă de rezolvat • Manifestă responsabilitate socială prin implicarea activă în viața socială studențească/implicare în evenimentele din comunitatea academică • Promovează/contribuie prin soluții noi, aferente domeniului de specialitate pentru a îmbunătăți calitatea vieții sociale. • Conștientizează valoarea contribuției sale în domeniul ingineriei la identificarea de soluții viabile/sustenabile care să rezolve probleme din viața socială și economică (responsabilitate socială). • Aplică principii de etică/deontologie profesională în analiza impactului tehnologic al soluțiilor propuse în domeniul de specialitate asupra mediului înconjurător. • Analizează și valorifică oportunități de afaceri/de dezvoltare antreprenorială în domeniul de specialitate. • Demonstrează abilități de management al situațiilor din viața reală (gestionarea timpului colaborare vs. conflict).

9. Metode de predare *(Se vor avea în vedere metode care să asigure predarea centrată pe student. Se va descrie modul în care se asigură participarea studenților la stabilirea propriului parcurs de învățare, cum se identifică eventualele rămânări în urmă și ce măsuri remediale se adoptă în astfel de cazuri.)*

Pornindu-se de la analiza caracteristicilor de învățare ale studenților și de la nevoile lor specifice, procesul de predare va explora metode de predare atât expositive (prelegerea, expunerea), cât și conversative-interactive, bazate pe modele de învățare prin descoperire facilitate de explorarea directă și indirectă a realității (experimentul, demonstrația, modelarea), dar și pe metode bazate pe acțiune, precum exercițiul, activitățile practice și rezolvarea de probleme.

În activitatea de predare vor fi utilizate prelegeri, în baza unor prezentări care vor fi puse la dispoziția studenților. Fiecare curs va debuta cu recapitularea capitolelor deja parcurse, cu accent asupra noțiunilor parcurse la ultimul curs.

Prezentările utilizează imagini și scheme, astfel încât informațiile prezentate să fie ușor de înțeles și asimilat. Această disciplină acoperă informații și activități practice menite să-i sprijine pe studenți în eforturile de învățare și de dezvoltare a unor relații optime de colaborare și comunicare într-un climat favorabil învățării prin descoperire.

Se va avea în vedere exersarea abilităților de ascultare activă și de comunicare asertivă, precum și a mecanismelor de construcție a feedback-ului, ca modalități de reglare comportamentală în situații diverse și de adaptare a demersului pedagogic la nevoile de învățare ale studenților.

Se va exersa abilitatea de lucru în echipă pentru rezolvarea diferitelor sarcini de învățare

10. Conținuturi

CURS		
Capitolul	Conținutul	Nr. ore



Universitatea Națională de Știință și Tehnologie Politehnica București
Facultatea de Electronică, Telecomunicații și
Tehnologia Informației



1	1. Introducere 1.1. Tipuri de date derivate: structuri, uniuni, pointeri, tablouri 1.2. Paradigme de programare 1.3. Programare structurată 1.4. Recursivitate	2
2	2. Noțiuni generale privind structurile de date 2.1. Reprezentări statice sau dinamice 2.2. Funcții specifice	2
3	3. Structuri de date înlanțuite (liste) 3.1. Liste simplu înlanțuite. Liste dublu înlanțuite 3.2. Liste liniare. Liste circulare. 3.3. Cazuri particulare: cozi și stive 3.4. Liste generalizate. Prelucarea recurentă a listelor generalizate	6
4	4. Structuri de date ierarhizate (arbori) 4.1. Definiții, proprietăți. 4.2. Implementarea arborilor multipli (n-ari) prin liste generalizate. 4.3. Arbori binari; Parcurgerea arborilor binari. 4.4. Arbori de căutare. 4.5. Arbori de selecție. 4.6. Implementarea arborilor multipli (n-ari) prin arbori binari.	6
5	5. Structuri de date relaționale (grafuri) 5.1. Definiții, proprietăți. 5.2. Reprezentarea grafurilor prin matrice de adiacență. 5.3. Reprezentarea grafurilor prin liste de adiacență. 5.4. Parcurgerea grafurilor. 5.5. Algoritmi de căutare a drumurilor în grafuri	4
6	6. Algoritmi. Principii și tehnici de abordare 6.1. Divide et Impera 6.2. Greedy 6.3. Programare dinamică 6.3. Complexitatea algoritmilor	4
7	7. Algoritmi de sortare 7.1. Metode de sortare prin interschimbare. 7.2. Metode de sortare prin inserție. 7.3. Metode de sortare prin selecție.	4
	Total:	28

Bibliografie:

- Dan Galațchi, Sorin Zoican, Roxana Zoican, Limbajul C. Structuri de date și algoritmi, Editura POLITEHNICA Press, 2004, 280 pagini, ISBN 973-8449-39-1
- Ovidiu Grigore, C. Bigan, Programarea structurilor de date, Ed. Agerpress Typo, București, 2001, ISBN 973-85228-03;
- Iulian Năstac, Programarea calculatoarelor în limbajul C – Elemente fundamentale, Editura Printech, București, 2006, ISBN 973-718-464-5
- Tudor Niculiu, Drumul spre Inteligență – de la Informatică și Inteligență prin Simulare Ierarhică, MATRIX ROM, București, 2006, ISBN (13) 978-973-755-078-1
- notite curs – platforma moodle



Universitatea Națională de Știință și Tehnologie Politehnica București
Facultatea de Electronică, Telecomunicații și
Tehnologia Informației



LABORATOR		
Nr. crt.	Conținutul	Nr. ore
1	Recursivitate. Structuri de date derivate	3
2	Liste înlănțuite	3
3	Aplicații stive și cozi	3
4	Aplicații arbori	3
5	Aplicații grafuri	3
6	Aplicație algoritmi de sortare și căutare	3
7	Colocviu final de laborator	3
Total:		21

Bibliografie:

- Dan Galațchi, Sorin Zoican, Roxana Zoican, Limbajul C. Structuri de date și algoritmi, Editura POLITEHNICA Press, 2004, 280 pagini, ISBN 973-8449-39-1
- Ovidiu Grigore, C. Bigan, Programarea structurilor de date, Ed. Agerpress Typo, București, 2001, ISBN 973-85228-03;
- Iulian Năstac, Programarea calculatoarelor în limbajul C – Elemente fundamentale, Editura Printech, București, 2006, ISBN 973-718-464-5
- Tudor Niculiu, Drumul spre Inteligență – de la Informatică și Inteligență prin Simulare Ierarhică, MATRIX ROM, București, 2006, ISBN (13) 978-973-755-078-1
- www.elcom.pub.ro/discipline/sda

11. Evaluare

Tip activitate	11.1 Criterii de evaluare	11.2 Metode de evaluare	11.3 Pondere din nota finală
11.4 Curs	- cunoașterea noțiunilor teoretice fundamentale; - cunoașterea modului de aplicare a teoriei la probleme specifice; - analiza diferențială a tehnicilor și metodelor teoretice.	Două teste scrise de verificare, de ponderi egale, în timpul semestrului, susținute la date fixate la începutul cursului; subiectele acoperă întreaga materie, realizând o sinteză între parcurgerea teoretică comparativă a materiei și explicitarea prin exerciții și probleme.	50%
	- teme de casa prezentate la curs	Evaluare orală pe calculator	10%



Universitatea Națională de Știință și Tehnologie Politehnica București
Facultatea de Electronică, Telecomunicații și
Tehnologia Informației



11.5 Seminar/laborator/proiect	-cunoașterea structurilor de date de baza si a tipurilor de algoritmi pentru utilizarea acestora in rezolvarea unei probleme date; -cunoașterea modului de utilizare a unor unelte pentru dezvoltarea, simularea si depanarea programelor -demonstrarea funcționării programelor realizate	-Colocviu final de laborator, cuprinzând o componentă teoretică și o componentă practică. Componenta teoretică este verificată prin test grilă; componenta practică este evaluată prin verificarea modului de rezolvare (implementare, testare, funcționare) de către student a unei probleme practice; - Test de realizare a unui program in mediul VPL	40%
11.6 Condiții de promovare			
Obținerea a 50% din punctajul alocat examenului final. Obținerea a 50% din punctajul aferent activității pe parcursul semestrului.			

12. Coroborarea conținutului disciplinei cu așteptările reprezentanților angajatorilor și asociațiilor profesionale reprezentative din domeniul aferent programului, precum și cu stadiul actual al cunoașterii în domeniul științific abordat și practicile în instituții de învățământ superior din Spațiul European al Învățământului Superior (SEİS)

Prin activitățile desfășurate, studenții dezvoltă abilități de a oferi soluții unor probleme și de a propune idei de îmbunătățire a situației existenței în domeniul Inginerie Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale, ramura industrială Rețele si software de telecomunicatii

În dezvoltarea conținutului disciplinei s-au avut în vedere cunoștințe descrise de literatura de specialitate si cercetările proprii publicate si prezentate.

Cursul are un conținut similar cursurilor desfășurate de universitatea POLITEHNICA din Bucuresti.

Se are în vedere dezvoltarea abilităților absolventului de a gestiona situații practice cu care se poate confrunta în viața reală în scopul creșterii contribuției acestuia la îmbunătățirea mediului socio-economic.

Data completării

Titular de curs

Titular(i) de aplicații

25.09.2025

S.I./Lect. Dr. Radu Lupu

S.I./Lect. Dr. Radu Lupu

Data avizării în departament

Director de departament

26.09.2025

Conf. Dr. Serban Georgica Obreja



Universitatea Națională de Știință și Tehnologie Politehnica București
Facultatea de Electronică, Telecomunicații și
Tehnologia Informației



Data aprobării în Consiliul Facultății

Decan

26.09.2025

Prof. Dr. Mihnea Udrea