

REFERAT
de coordonare a lucrării de licență/proiect de diplomă/disertație

Informații generale

Nume absolvent	Mihai Lazăr
Nume coordonator științific	Ștefan Popescu
Titlul lucrării	The Knight
Subdomeniul(-le) în care se încadrează lucrarea	Informatica
Tipul lucrării*	Aplicație Software
Subiectul abordat în lucrare	Implementarea unui joc de tip platformer
În ce constă contribuția absolventului? Cele mai importante/dificile/originale aspecte tratate/rezolvate în lucrare (în raport cu materia predată în facultate)	Conceperea și implementarea jocului

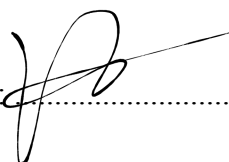
Conținutul și redactarea lucrării

	(Sub)Cap.	Aspecte pozitive concrete	Aspecte negative concrete
Corectitudinea științifică și/sau tehnologică a conținutului		Aplicația este funcțională	
Relevanța aspectelor tratate/rezolvate în raport cu tema		Documentația este relevantă în raport cu proiectul prezentat	
Actualitatea în raport cu stadiul în domeniu		Aplicația este una de actualitate, deși clasică. Tehnologiile folosite sunt relevante.	
Stil de redactare. Claritate, structură și tehnoredactare		Documentația prezintă clar jocul și etapele de dezvoltare	
Indicarea corespunzătoare a informațiilor preluate din bibliografie sau alte surse		Bibliografie relevantă și bine organizată	

Realizarea lucrării pe parcursul semestrului

	(Sub)Cap.	Aspecte pozitive concrete	Aspecte negative concrete
Modul de lucru al studentului		În general proiectul este de o calitate bună, deși poate părea simplist la prima vedere.	Ar fi fost bine dacă studentul îmi prezenta proiectul în etape intermediare, astfel inputul coordonatorului ar fi adus un plus valoare.

Data: 16.06.2023

Semnătura: 

Matematică			Informatică	Calculatoare și tehnologia informației
Matematică	Matematici aplicate	Matematică-Informatică	Informatică	Tehnologia informației
Matematică				
Matematici aplicate				
Metodica predării matematicii			Metodica predării informaticii/TIC	
			Informatică teoretică	
			Informatică	
			Tehnologii informatice și comunicaționale	
			Unelte software	
			Aplicații software	

***Tipuri de lucrări de licență distribuite pe programe de studii (nu se anexează la referat)**

Matematică / Informatică teoretică

Lucrarea este un studiu, axat pe definiții, teoreme și demonstrații, al unei teme din domeniul studiat de absolvent. Lucrarea poate fi de:

- Sinteză – lucrarea constă în parcurgerea, înțelegerea și redarea în scris a unui segment de teorie, care depășește materia predată în cadrul programului de licență.
- Cercetare – lucrarea constă într-o contribuție (minimală) adusă de student într-un anumit segment de teorie.

Matematici aplicate / Informatică

Lucrarea constă în prezentarea și utilizarea unor modele matematice și/sau computaționale pentru tratarea unor probleme concrete.

Metodica predării matematicii / Metodica predării informaticii/TIC

Lucrarea constă în prezentarea unor metode de predare a uneia sau mai multor discipline aferente domeniului. Lucrarea poate fi de:

- Sinteză – lucrarea constă în utilizarea unor metode de predare/evaluare, care depășesc materia predată în cadrul programului de licență.
- Cercetare – lucrarea constă în prezentarea unor metode de predare/evaluare noi sau folosite într-un context educațional nou.

Tehnologii informatice și comunicaționale

Lucrarea este un studiu aplicat al uneia sau mai multor tehnologii/standarde/protocoale care lucrează împreună, din domeniul procesării informației sau comunicațiilor.

Unelte software

Lucrarea constă în dezvoltarea și prezentarea unor unelte (biblioteci, API-uri, servicii software, engine-uri, framework-uri) care pot fi folosite pentru dezvoltarea unor aplicații software.

Aplicații software

Lucrarea constă în dezvoltarea unei aplicații software care rezolvă o problemă bine definită.