

Laborator Computer Science&Education

Laboratorul a fost înființat în anul 2019 prin proiectul FDI 2019 0066 cu titlul Hub pentru cercetare, dezvoltare și inovare multidisciplinară în contextul revoluției industriale 4.0.

Scurtă descriere a proiectului FDI 0066 - <https://timf.upg-ploiesti.ro/www/proiect-fdi-2019-0066/>

Obiectivul general al proiectului derivă din premisele impuse de Revoluția Industrială 4.0 și constă în stimularea cercetării și inovării în universitate prin realizarea unui hub inovativ, care să reunească cercetători/specialiști din domenii diferite informatică, fizică, matematică, inginerie mecanică, inginerie chimică în vederea dezvoltării de teme de cercetare multidisciplinare, găsirea de soluții optime la problemele din lumea reală, creșterea vizibilității universității, colaborării între cadrele didactice și studenți din facultăți diferite și diseminării rezultatelor cercetării.

O1 – Stimularea cercetării prin asigurarea unui cadru modern colaborativ

O2 – Facilitarea valorificării rezultatelor cercetării prin publicații de articole în jurnale cu impact în domeniile vizate și participarea la conferințe prestigioase

O3 – Dezvoltarea abilităților de cercetare ale cadrelor didactice tinere și ale studenților prin facilitarea accesului la o infrastructură multidisciplinară dotată cu tehnologii avansate

O4 – Creare unui forum de discuții, în care să fie prezentate articolele publicate, temele de cercetare abordate, problemele întâmpinate în activitatea de cercetare, soluții la acestea, etc.

O5 – Dezvoltarea de echipe de cercetare mixte, care să realizeze proiecte de cercetare de anvergură

Buget proiect 216887

- Renovarea și completarea bazei materiale a laboratoarelor de cercetare (Laboratorul Computer Science&Education (calculatoare, sistem de realitate virtuală, imprimantă).
- Achiziții de cărți.

Activități anul 2022

- Realizare proiecte de licență/disertație, mini-proiecte de cercetare cu studenții în cadrul disciplinei Activități de cercetare în informatică din planul de învățământ al programului de masterat Tehnologii Avansate pentru prelucrarea informației, practică studenți ai programelor de studii din domeniul Informatică
- Organizare workshop cu titlul Vulnerabilități de tipul Buffer Overflow

21 martie 2022, ora 13.30, a avut loc prezentarea cu titlul Vulnerabilități de tipul Buffer Overflow. Invitat la cursul de Securitatea Informației a fost inf. Nicolae-Daniel CIOCA, absolvent al programului de studii Informatică și în prezent inginer de securitate și dezvoltator de

exploit-uri. Daniel Cioca are certificări OSCP, OSWE, OSED și a acumulat experiență în identificarea vulnerabilităților de tip 0-day.

- Organizare workshop cu titlul Tendințe ale Cercetării Informatice

TENDINȚE ALE CERCETĂRII INFORMATICE, 5 mai 2022, <https://timf.upg-ploiesti.ro/TCI/>

Proiecte prezentate:

1. Mardare Carmen: Un studiu asupra atacurilor XSS
2. Radeanu Alexandru: Tehnologia blockchain pentru stocarea datelor
3. Zaharia Alexandru: Inteligența artificială: evoluție și tendințe
4. Radulescu Adrian: Machine Learning and Music. Human vs Computer: A Creativity Problem?
5. Ivan Vlad Gabriel: Sisteme colaborative pentru managementul proiectelor
6. Vulpe Andreea: Inteligența artificială în marketing
7. Raus Ana Maria: Inteligența artificială în sisteme medicale
8. Papaghiuc Cerasela: Studiu asupra furturilor de identitate digital. (digital robbery)

- Evenimentul “#Student #Informatica #UPG Ce înseamnă să fii student la Informatică?” - <https://timf.upg-ploiesti.ro/www/evenimente/evenimente-studentesti/>
1-3 noiembrie 2022, “#Student #Informatica #UPG Ce înseamnă să fii student la Informatică?”.

Teme proiecte: https://timf.upg-ploiesti.ro/docs/Programare%20studenti%20prezentare%20proiecte%202022%20noiembrie%202022_L0.pdf, https://timf.upg-ploiesti.ro/docs/Programare%20studenti%20prezentare%20proiecte%202022%20noiembrie%202022_L2.pdf

1.	Calculator Remi	Dobrescu Alexandra-Ioana, Rusanda Valentin
2.	Aplicații ale realității virtuale	Rusanda Valentin, Neagu Adrian Gheorghiuță, Dobrescu Alexandra-Ioana
3.	Slime Eater	Neagu Adrian
4.	EASYSTUDY- Aplicație mobilă pentru studiul individual	Stoian Andreea Elena
5.	RecoMusic - aplicație pentru recunoașterea frazei muzicale	Istrate Tatiana Andreea
6.	Studiul și realizarea unui sistem pentru reglarea automată a intensității luminii ambientale într-o incintă	Iamandei Alexandru
1.	Paint Fighters (joc video)	Boștină Andrei-Marian
2.	To Do List	Dinu Cosmin
3.	Exam management system	Dumitru Alexandru
4.	Site web	
5.	Platforma de login/logout și template de administrarea unui sistem server Linux/Windows	
6.	New technologies & gadgets	Dumitru Mirel
7.	Aplicație desktop în Java pentru o cofetărie	Hasnas Maria Isabela
8.	Managementul unui Spital (OOP)	Podeanu Ștefania Adriana
9.	P3rson4L Cr1pt0r	Rădulescu Adrian
10.	VyperShop	Sfâșie Rafael
11.	Sisteme de operare	Strâcnă Darian-Ștefan

Responsabili laborator

Gabriela Moise & Monica Vlădoiu

