



**UNIVERSITATEA „VASILE ALECSANDRI”
DIN BACĂU**

Facultatea de Științe
Str. Calea Mărășești, nr. 157, Bacău, 600115
Tel. ++40-234-542411, tel./ fax ++40-234-571012
www.ub.ro; e-mail: stiinte@ub.ro



Nr.....din

Departamentul de Matematică și Informatică

TEME PENTRU LUCRĂRILE DE LICENȚĂ

An universitar 2021-2022

Programele de studii INFORMATICĂ IF și INFORMATICĂ IFR

Prof. univ. dr. Elena Nechita

1. Aplicație pentru întocmirea orarului la Universitate
2. Aplicație pentru monitorizarea pacienților la domiciliu
3. Aplicație pentru gestionarea unei parcări
4. Aplicație pentru android în domeniul e-sănătate: *se va particulariza de către fiecare student o anumită direcție*
5. Simularea unui sistem discret de evenimente (se poate particulariza sistemul)
6. Modelarea formei generice a unui fruct folosind datele asociate unui experiment horticol
7. Studiul unor indicatori de centralitate în rețele sociale
8. Aplicație online pentru rezervarea și cumpărarea de bilete la cinema

Conf. univ. dr. Gloria Cerasela Crișan

1. Probleme de transport în rețele
2. Modele pentru orase inteligente
3. Modele de transport intermodal
4. Modele de răspândire a epidemiilor
5. Sistem de monitorizare a funcțiilor vitale pentru un pacient
6. Aplicație multimedia pentru ...
7. Algoritmi euristici pentru rezolvarea problemei...
8. Metode euristice de optimizare combinatorie
9. Elemente de Teoria Grafurilor. Aplicații

10. Teoria haosului. Aplicație în....
11. Criptografie. Aplicație în ...
12. Calcul paralel. Aplicație pentru....
13. Aplicație pentru reprezentarea numerelor fuzzy și a operațiilor elementare cu acestea
14. Platforma web pentru sprijinul vizitei la muzeu a persoanelor cu dizabilități
15. Managementul dezastrelor
16. Platformă educațională pentru teme de ...
17. Aplicație Android pentru navigare bazată pe hărți online
18. Gestionarea vânzărilor unei firme de....
19. Gestiunea serviciilor de ... dintr-o firmă
20. Gestiunea unui blog

Conf. univ. dr. Valer Nimineț

1. Trasarea curbelor în spațiu folosind limbajul Matlab
2. Algoritm simplex primal pentru rezolvarea problemelor de programare liniară

Lector univ. dr. Iulian Marius Furdu

1. Aplicație bazată pe asistență vocală pentru persoanele cu deficiențe de vedere
2. Aplicație web pentru o alimentație corectă
3. Aplicație C# de planificare/gestionare a circulației trenurilor de transport călători și eliberarea tichetelor de călătorie
4. Audio streaming service
5. Aplicație Android pentru ... (tema la alegere)
6. Aplicație educațională pentru ... (tema la alegere)
7. Găsirea rutelor optime într-un oraș folosind transportul în comun
8. Aplicație de bio-securitate utilizând procesarea de imagini și inteligența artificială
9. Aplicație pentru gestionarea și administrarea activităților portuare
10. Rottraveling - Aplicație pentru promovarea obiectivelor turistice
11. Platformă pentru închirieri mașini
12. Aplicație de tip mobile learning e-Border Police quiz
13. Aplicație Android pentru gestiunea inventarului
14. Aplicație online pentru gestionarea activității într-un ocol silvic
15. Sistem de monitorizare a transmiterii virusului SARS-COV-2 pe teritoriul României
16. Gestionarea programărilor online la cabinetele medicale
17. Hiking planner - Aplicație mobilă pentru planificarea drumețiilor
18. Rețea de socializare web similară Twitter cu sistem de autentificare, încărcare de conținut media, mesagerie

Lector univ. dr. Dan Popa

1. Arduino – Lampă smart care învață obiceiurile de utilizare
2. Rețea I2C de dispozitive Arduino cu aplicații
3. Contor de radiații cu Arduino + Display.
4. Alarma de ușă cu Arduino și închidere automată
5. Joc video cu Unity: Harrier Attack 3D.
6. Implementare de IA în Prolog pe Arduino / BeagleBone / Raspberry.
7. Robot cu Raspberry Pi reconstruit cu BeagleBone
8. Unitate de control Lego Mindstorm reconstruită cu Arduino sau BeagleBone
9. Comutator de baterii pentru invertorul unui panou solar construit din Arduino + Shield

Lector univ. dr. Cosmin Ion Tomozei

1. Aplicație de tip Gamification Unity 3D pentru predarea informaticii
2. Aplicație de tip Gamification Unity 3D pentru simularea comportamentului autonom al unui autovehicul inteligent
3. Aplicație de tip Gamification Unity 3D pentru proiectarea unei case inteligente
4. Aplicație Android Xamarin pentru învățarea disciplinei Dezvoltarea Aplicațiilor Mobile
5. Aplicație mobilă .NET Xamarin pentru suportul activităților didactice din învățământul superior
6. Aplicație Mobilă Xamarin pentru eHealth
7. Aplicație Mobilă Xamarin pentru imagistică medicală
8. Aplicație web/mobilă pentru procesul de recrutare a candidaților în domeniul IT&C

Director de departament,

Conf. univ. dr. Marcelina MOCANU