

LEHRVERANSTALTUNGSBESCHREIBUNG

1. Angaben zum Programm

1.1 Hochschuleinrichtung	Babes-Bolyai Universität
1.2 Fakultät	Mathematik und Informatik
1.3 Department	Informatik
1.4 Fachgebiet	Informatik
1.5 Studienform	Bachelor
1.6 Studiengang / Qualifikation	Informatik

2. Angaben zum Studienfach

2.1 LV-Bezeichnung	Programmierprojekt						
2.2 Lehrverantwortlicher – Vorlesung							
2.3 Lehrverantwortlicher – Seminar							
2.4 Studienjahr	2	2.5 Semester	4	2.6. Prüfungsform	Kolloquium	2.7 Art der LV	Pflichtfach

3. Geschätzter Workload in Stunden

3.1 SWS	1	von denen: 3.2 Vorlesung	0	3.3 Seminar/Übung	1
3.4 Gesamte Stundenanzahl im Lehrplan	14	von denen: 3.5 Vorlesung	0	3.6 Seminar/Übung	14
Verteilung der Studienzeit:					Std.
Studium nach Handbücher, Kursbuch, Bibliographie und Mitschriften					14
Zusätzliche Vorbereitung in der Bibliothek, auf elektronischen Fachplattformen und durch Feldforschung					14
Vorbereitung von Seminaren/Übungen, Präsentationen, Referate, Portfolios und Essays					14
Tutorien					5
Prüfungen					14
Andere Tätigkeiten:					0
3.7 Gesamtstundenanzahl Selbststudium	61				
3.8 Gesamtstundenanzahl / Semester	75				
3.9 Leistungspunkte	3				

4. Voraussetzungen (falls zutreffend)

4.1 curricular	•
4.2 kompetenzbezogen	•

5. Bedingungen (falls zutreffend)

5.1 zur Durchführung der Vorlesung	•
5.2 zur Durchführung des Seminars / der Übung	•

6. Spezifische erworbene Kompetenzen

Berufliche Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Kenntnisse der Informatik, sowie deren Anwendung • Fähigkeit unabhängig zu Arbeiten
Transversale Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • das Erlangen der Fertigkeit Aufgaben unter der Leitung eines Teammanagers zu lösen • unternehmerischen Fähigkeiten. Eigeninitiative

7. Ziele (entsprechend der erworbenen Kompetenzen)

7.1 Allgemeine Ziele der Lehrveranstaltung	<ul style="list-style-type: none"> • Erlernen der verschiedenen Schritte für das korrekte Schreiben von Programm Codes.
7.2 Spezifische Ziele der Lehrveranstaltung	<ul style="list-style-type: none"> • Spezifizieren, Design, Coding, Verifizierung im Bereich Softwareentwicklung. • Technische Dokumentation

8. Inhalt

8.2 Seminar / Übung	Lehr- und Lernmethode	Anmerkungen
L1. Definition und Spezifikation.	Rückschau, Erklärungen, Beispiele	2 Stunden jeden 2 Wochen
L2. Projektdokumentation.	Rückschau, Erklärungen, Beispiele	
L3. Coding Dokumentation.	Rückschau, Erklärungen, Beispiele	
L4. Testing.	Rückschau, Erklärungen, Beispiele	
L5. Testing Dokumentation.	Rückschau, Erklärungen, Beispiele	
L6. Technische Dokumentation.	Rückschau, Erklärungen, Beispiele	

L7. Projektabgabe.	Rückschau, Erklärungen, Beispiele	
--------------------	--------------------------------------	--

Literatur:

1. Gamma E, Helm R, Johnson R, Vlisides J (1994): Design Patterns: elements of reusable object-oriented software, Addison Wesley.
2. Jacobson I, Booch G, Rumbaugh J (1998): The Unified Software Development Process. Addison Wesley Longman. ISBN 0-201-57169-2.
3. Knuth D.E. (1987) A számítógép-programozás művészete, V. 1: Alapvető algoritmusok, Muszaki Könyvkiadó, (Simonovits Miklós), 654pp.
4. Knuth D.E. (1987) A számítógép-programozás művészete, V. 2: Szeminumerikus algoritmusok, Muszaki Könyvkiadó, (Simonovits Miklós), 690pp.
5. Iványi A (szerk) (2004) Informatikai Algoritmusok, ELTE Eötvös Kiadó.
(<http://compalg.inf.elte.hu/~tony/Elektronikus/Informatikai/Infalg1E.pdf>)
6. Cormen T.H, Leiserson C.E, Rivest R.L (2001) Algoritmusok. Harmadik kiadás. Muszaki Könyvkiadó, Budapest.
7. Horváth Z, Fóthi Á (2005) Bevezetés a programozásba, ELTE elektronikus tankönyv
(<http://people.inf.elte.hu/ekonyvtar/>)
8. Frentiu M, Lazar I (2000) Bazele Programarii: Proiectarea Algoritmilor, 2000, Ed. Univ. Petru Maior, 184 pp.

9. Verbindung der Inhalte mit den Erwartungen der Wissensgemeinschaft, der Berufsverbände und der für den Fachbereich repräsentativen Arbeitgeber

- Der Kurs folgt die IEEE und ACM Curricula Empfehlungen für das Informatikstudium.
- Der Kurs existiert in der Mehrzahl der rumänischen und ausländischen Universitäten.
- Die Softwarefirmen finden den Kursinhalt zehr wichtig für die Ausbildung der Zukünftigen Softwareentwickler.

10. Prüfungsform

Veranstaltungsart	10.1 Evaluationskriterien	10.2 Evaluationsmethoden	10.3 Anteil an der Gesamtnote
10.4 Vorlesung			
10.5 Seminar / Übung	Die Benotung erfolgt nach jeder einzelner Etappe		33.3%
	Korrektheit und Vollständigkeit der Abgabe		33.3%
	Endabgabe		33.3%
10.6 Minimale Leistungsstandards			
<ul style="list-style-type: none">Note 5 auf einer Skala von 1 bis 10.			

Ausgefüllt am:

Vorlesungsverantwortlicher

Seminarverantwortlicher

Genehmigt im Department am:

Departmentdirektor