

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai Cluj-Napoca
1.2 Facultatea	Facultatea de Matematica și Informatică
1.3 Departamentul	Departamentul de Informatică
1.4 Domeniul de studii	Informatică
1.5 Ciclul de studii	Postuniversitar
1.6 Programul de studiu / Calificarea	Program postuniversitar de formare și dezvoltare profesională în Informatică

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Practica						
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. dr. Simon Károly						
2.3 Titularul activităților de seminar	Lect. dr. Simon Károly						
2.4 Anul de studiu	2	2.5 Semestrul	3	2.6. Tipul de evaluare	VP	2.7 Regimul disciplinei	obligatoriu

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	8	Din care: 3.2 curs	0	3.3 seminar/laborator	8
3.4 Total ore din planul de învățământ	80	Din care: 3.5 curs	0	3.6 seminar/laborator	80
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					25
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					90
Tutoriat					40
Examinări					5
Alte activități:					-
3.7 Total ore studiu individual		170			
3.8 Total ore pe semestru		250			
3.9 Numărul de credite		10			

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	<ul style="list-style-type: none"> Fundamentele Programării și Algoritmice, Programare și Structuri de Date, Programare Orientată Obiect, Metode și Medii avansate de programare, Baze de date, Software Engineering și șabloane de proiectare
4.2 de competențe	<ul style="list-style-type: none"> Cunoștințe de programare într-un limbaj de programare de nivel înalt, orientat obiect

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 De desfășurare a cursului	
5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	Activitatea trebuie să includă activități de specialitate: programare, testare, analiza și proiectare sisteme software

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>C2.1 Identificarea de metodologii adecvate de dezvoltare a sistemelor software</p> <p>C2.2 Identificarea și explicarea mecanismelor adecvate de specificare a sistemelor software</p> <p>C2.3 Utilizarea metodologiilor, mecanismelor de specificare și a mediilor de dezvoltare pentru realizarea aplicațiilor informatice</p>
Competențe transversale	<p>CT1 Aplicarea regulilor de muncă organizată și eficientă, a unor atitudini responsabile față de domeniul didactic-științific, pentru valorificarea creativă a propriului potențial, cu respectarea principiilor și a normelor de etică profesională</p> <p>CT3 Utilizarea unor metode și tehnici eficiente de învățare, informare, cercetare și dezvoltare a capacităților de valorificare a cunoștințelor, de adaptare la cerințele unei societăți dinamice</p>

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Fixarea deprinderilor de realizare în grup a unui produs informatic și realizarea unei documentații, sub coordonarea partenerilor de practică și a cadrului didactic îndrumător.
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> - Realizarea unui produs informatic de un grup de studenți - Elaborarea documentațiilor necesare - Prezentarea aplicației

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
1. Prezentarea temei (enunțul problemei) de tratat /rezolvat și stabilirea taskurilor membrilor echipei	explicare, exemplificare, dezbateri, dialog	
2. Dezvoltarea specificațiilor detaliate ale proiectului	explicare, exemplificare, dezbateri, dialog	
3. Analiza proiectului: identificarea entităților, relațiilor; scenarii de folosire; diagrame de context de date și de flux de date	explicare, exemplificare, dezbateri, dialog	
4. Proiectarea: modelul conceptual de date; modelul logic de date; proiectarea prelucrărilor; modelul fizic	explicare, exemplificare, dezbateri, dialog	

de date; interfata cu utilizatorul; arhitectura a		
5. Implementarea si testarea	exemplificare, dialog, evaluare	
6. Testarea aplicatiilor dezvoltate, puse la dispozitie impreuna cu documentatiile elaborate pe parcursul etapelor de dezvoltare	exemplificare, dialog, evaluare	
7. Prezentarea proiectului de catre membrii echipei spre evaluare	exemplificare, dialog, evaluare	
Bibliografie		
1. Eckel, B.: Thinking in Patterns. Problem-Solving Techniques using Java (http://www.bruceeckel.com). 2. Fowler M.: Patterns of Enterprise Application Architecture, Addison-Wesley, Pearson Education, 2003. 3. Gamma E., Helm R., Johnson R., Vlissides J.: Design Patterns - Elements of Reusable Object-Oriented Software, Addison-Wesley, 1995 4. Alte surse specifice proiectului		

9. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Cursul respecta recomandările IEEE și ACM legate de Curricula pentru specializarea Informatică

- Cursul ofera o imagine de ansamblu asupra mai multor domenii din Informatica, ofera studentului o expertiza generala asupra Informaticii.
- Cursul ofera cunostinte de baza despre lucrul în echipă și integrare în piața muncii

10. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs			
Seminar/laborator		Prezentare, evaluarea codului sursă și a documentației	50%
		Verificare pe parcurs, evaluarea activităților de dezvoltare	50%
Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none"> • Minimum 5 la fiecare proba 			

Data completării

Semnătura titularului de curs

Semnătura titularului de seminar

Lect. dr. Simon Károly

Lect. dr. Simon Károly

Data avizării în departament

Semnătura directorului de departament

.....

Conf. dr. András Szilárd