

LEHRVERANSTALTUNGSBESCHREIBUNG

1. Angaben zum Programm

1.1 Hochschuleinrichtung	Babeş-Bolyai- Universität
1.2 Fakultät	Fakultät für Mathematik und Informatik
1.3 Department	Department für Informatik
1.4 Fachgebiet	Informatik
1.5 Studienform	Masterstudiengang
1.6 Studiengang / Qualifikation	Fortgeschrittene Informationssysteme: Modellierung, Entwurf, Entwicklung

2. Angaben zum Studienfach

2.1 LV-Bezeichnung	Praktikum						
2.2 Lehrverantwortlicher – Vorlesung	-						
2.3 Lehrverantwortlicher – Seminar	Conf. univ. dr. Christian Săcărea						
2.4 Studienjahr	2	2.5 Semester	4	2.6. Prüfungsform	K	2.7 Art der LV	Verpflichtend
2.8 Modulnummer	MMG9102						

3. Geschätzter Workload in Stunden

3.1 SWS	16	von denen: 3.2 Vorlesung		3.3 Seminar/Übung	16
3.4 Gesamte Stundenanzahl im Lehrplan	192	von denen: 3.5 Vorlesung		3.6 Seminar/Übung	192
Verteilung der Studienzeit					Std.
Studium nach Handbücher, Kursbuch, Bibliografie und Mitschriften					76
Zusätzliche Vorbereitung in der Bibliothek, auf elektronischen Fachplattformen und durch Feldforschung					76
Vorbereitung von Seminaren/Übungen, Präsentationen, Referate, Portfolios und Essays					60
Tutorien 76 Prüfungen 20					
Andere Tätigkeiten:					
3.7 Gesamtstundenanzahl Selbststudium	308				
3.8 Gesamtstundenanzahl / Semester	500				
3.9 Leistungspunkte	20				

4. Voraussetzungen (falls zutreffend)

4.1 curricular	<input type="checkbox"/> Informatik Curriculum
4.2 kompetenzbezogen	<input type="checkbox"/> Theoretische und praktische Kenntnisse im Gebiet des Masterspezialisierung <input type="checkbox"/> Kenntnisse im Modellieren relevanter Anwendungen <input type="checkbox"/> Fortgeschrittene Kenntnisse im Gebiet der Software-Entwicklung

5. Bedingungen (falls zutreffend)

5.1 zur Durchführung der Vorlesung	
5.2 zur Durchführung des Seminars / der Übung	<p>Die gastgebende Institution sollte folgende Ressourcen zur Verfügung stellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wissenschaftliche Referenzen für das zu untersuchende wissenschaftliche Problem • Relevante Daten zur Validierung von Softwareimplementierungen • Vollständig lizenzierter Computerbereich • Voll lizenzierte Softwareentwicklungswerkzeuge

6. Spezifische erworbene Kompetenzen

Berufliche Kompetenzen	<p>C2.1 Identifizieren passender Methodologien zur Entwicklung von Softwaresystemen</p> <p>C2.2 Benutzung von Methodologien, Spezifikationsmechanismen und Entwicklungsumgebungen zur Erstellung von IT-Anwendungen</p> <p>C2.3 Entwicklung bestimmter IT-Projekte</p>
Transversale Kompetenzen	<p>CT1 Die Anwendung von organisierten und effizienten Arbeitsregeln, die verantwortungsbewusste Einstellung dem wissenschaftlich-didaktischem Bereich gegenüber, zur kreativen Nutzung des eigenen Potezials, die Grundsätze und Regeln der Berufsethik beachtend</p> <p>CT2 Effiziente Durchführung in einer interdisziplinären Gruppe organisierter Aktivitäten, Entwicklung des empathischen Einfühlvermögens für die zwischenmenschliche Kommunikation, der Fähigkeit, mit verschiedenen Gruppen in Verbindung zu stehen und zusammenzuarbeiten</p> <p>CT3 Einsatz von effektiven Methoden und Techniken des Lernens, der Informierung, der Forschung, Entwicklung der Wissenserwerbkapazitäten, Anpassung an die Anforderungen einer dynamischen Gesellschaft, Kommunizieren in rumänischer Sprache oder einer internationalen Verkehrssprache</p>

7. Ziele (entsprechend der erworbenen Kompetenzen)

7.1 Allgemeine Ziele der Lehrveranstaltung	<ul style="list-style-type: none"> □ Festigung der Teambuilding-Fähigkeit zur Entwicklung eines IT-Produktes, schreiben einer IT-Dokumentation, unter der Koordinierung der Praxispartner und eines Hochschullehrers □ Dieses Praktikumsprojekt ist mit dem Forschungsprojekt verbunden: Das Forschungsprojekt steht für die wissenschaftliche und experimentelle Dokumentation, die Praktikumsaktivität bedeutet Softwareentwicklung
--	---

7.2 Spezifische Ziele der Lehrveranstaltung	<input type="checkbox"/> Entwicklung eines IT-Produktes von einer Studentengruppe - Schreiben der dazugehörigen IT-Dokumentation - Öffentliche Präsentation des entwickelten Produktes
---	--

8. Inhalt

8.1 Vorlesung	Lehr- und Lernmethode	Anmerkungen
8.2. Seminar/Übung	Lehr- und Lernmethode	Anmerkungen
1. Phase Problemstellung. Studieren der theoretischen Implikationen.	Vortrag, Beschreibung, Erklärung	
2. Phase Festlegen der wissenschaftlichen Methode und Modelle, die zur Projektentwicklung dienen werden	Diskussion, Debatte, Vortrag	
3. Phase Entwickeln detaillierter Spezifikationen des Projektes Projektanalyse: Identifizieren von Entitäten, Beziehungen, Nutzungsszenarien; Datenkontext und Datenflussdiagrammen	Diskussion, Debatte, Vortrag	
4. Phase Design: konzeptuelles Datenmodell; logisches Datenmodell; Verarbeitungsprojekt; physisches Datenmodell; Benutzerschnittstelle; Softwarearchitektur des Produktes Implementierung und Testen	Problematisierung, Entdeckung	
5. Phase Integrationstest. Experimente durchführen, Datensammeln, die Ergebnisse bewerten	Fallstudie; Zusammenarbeit, Problematisierung	
6. Phase Vortragen der Ergebnisse und Verteidigung des Projektes	Bewertung	
Literatur <ol style="list-style-type: none"> 1. M. Frențiu, I.Lazăr, Bazele programării: Proiectarea Algoritmilor, 2000, Ed. Univ. Petru Maior, Tg.Mureș 2. M.Frențiu, I.Lazăr, S.Motogna, V.Prejmerean, Elaborarea Algoritmilor, Ed. Presa Universitară Clujeană, Cluj-Napoca, 1998 3. M. Frențiu, I.A. Rus, Metodologia cercetării științifice de informatică, Presa universitară clujeană, 2014. 4. B.Pârvy, Analiza și proiectarea sistemelor, Universitatea Babeș-Bolyai, Centrul de Formare Continuă și Învățământ la Distanță, Facultatea de Matematică și Informatică, Cluj-Napoca, ed. a III-a, 2003 5. L. Țâmbulea, Baze de date, Litografiat, Cluj-Napoca, 2001 6. Elektronische Quellen für das geforschte wissenschaftliche Thema 		

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

<input type="checkbox"/> Die Lehrveranstaltung respektiert die Vorschläge von ACM und IEEE die Curricula der Spezialisierung Informatik betreffend <input type="checkbox"/> Die Veranstaltung bietet einen Überblick mehrerer Teilgebiete der Informatik und ermittelt dem Studenten eine allgemeines Wissen über IT

- Die Veranstaltung ermittelt Grundkenntnisse über Teamarbeit und Integration auf dem Arbeitsmarkt

10. Prüfungsform

Veranstaltungsart	10.1 Evaluationskriterien	10.2 Evaluationsmethoden	10.3 Anteil an der Gesamtnote
10.4 Vorlesung			
10.5 Seminar/Übung	Einschätzung des Projektes	Der Projektverantwortliche bewertet den Aufwand und die Arbeitsleistung des Studenten Der Betreuer seitens der Fakultät bewertet den Aufwand und die Arbeitsleistung des Studenten	80% 20%
10.6 Minimale Leistungsstandards			
Das Bewertungssystem basiert auf einer 10-Punkte-Skala. Hierbei sind 10 Punkte die Bestnote und 5 Punkte sind zum Bestehen notwendig.			

Ausgefüllt am:

Vorlesungsverantwortlicher

Seminarverantwortlicher

Conf. dr. Christian Săcărea

Genehmigt im Department am:

Departmentdirektor

Prof. Dr. Anca Andreica