

LEHRVERANSTALTUNGSBESCHREIBUNG

1. Angaben zum Programm

1.1 Hochschuleinrichtung	Babeş-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 (de) (en) (ro)	Praktikum Internship Practică						
2.2 Lehrverantwortlicher – Vorlesung	-						
2.3 Lehrverantwortlicher – Seminar	Conf. dr. Sanda-Maria Avram						
2.4 Studienjahr	3	2.5 Semester	5	2.6. Prüfungsform	P	2.7 Art der LV	Pflichtfach
2.8 Modulnummer	MLG7001						

3. Geschätzter Workload in Stunden

3.1 SWS	1	von denen: 3.2 Vorlesung		3.3 Seminar/Übung	1
3.4 Gesamte Stundenanzahl im Lehrplan	14	von denen: 3.5 Vorlesung		3.6 Seminar/Übung	14
Verteilung der Studienzeit:					Std.
Studium nach Handbücher, Kursbuch, Bibliographie und Mitschriften					50
Zusätzliche Vorbereitung in der Bibliothek, auf elektronischen Fachplattformen und durch Feldforschung					30
Vorbereitung von Seminaren/Übungen, Präsentationen, Referate, Portfolios und Essays					22
Tutorien					18
Prüfungen					16
Andere Tätigkeiten:					
3.7 Gesamtstundenanzahl Selbststudium	136				
3.8 Gesamtstundenanzahl / Semester	150				
3.9 Leistungspunkte	6				

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	<ul style="list-style-type: none">• Das Praktikum bezieht sich auf das Programmieren, Testen, Analyse und Entwurf verschiedener Softwaresysteme

6. Spezifische erworbene Kompetenzen

Berufliche Kompetenzen	<p>C2.1. Identifizierung geeigneter Entwicklungsmethoden für Softwaresysteme</p> <p>C2.3. Verwendung von Methoden, Spezifikationsmechanismen und Entwicklungsumgebungen für die Entwicklung von IT-Anwendungen</p> <p>C2.5. Entwickelte dedizierte IT-Projekte</p>
Transversale Kompetenzen	<p>CT1. Anwendung organisierter und effizienter Arbeitsregeln, verantwortungsbewusste Einstellung zum didaktisch-wissenschaftlichen Bereich, zur kreativen Aufwertung des eigenen Potenzials unter Beachtung der Grundsätze und Normen der Berufsethik</p> <p>CT2. Effiziente Durchführung organisierter Aktivitäten in einer interdisziplinären Gruppe und Entwicklung empathischer Fähigkeiten zur Kommunikation zwischen Personen, zur Beziehung und zur Zusammenarbeit mit verschiedenen Gruppen</p> <p>CT3. Einsatz wirksamer Methoden und Techniken des Lernens, der Information, der Erforschung und Entwicklung von Kapazitäten zur Wissenserwerbung, Anpassung an die Anforderungen einer dynamischen und Kommunikationsgesellschaft in rumänischer Sprache und in einer internationalen Sprache</p>

7. Ziele (entsprechend der erworbenen Kompetenzen)

7.1 Allgemeine Ziele der Lehrveranstaltung	<ul style="list-style-type: none">• Das Aneignen der Kenntnissen zur Softwareentwicklung, sowie zum Erstellen der technischen Dokumentation
7.2 Spezifische Ziele der Lehrveranstaltung	<ul style="list-style-type: none">• Ein Programmprodukt erstellen• Erarbeitet die notwendige Dokumentation• Vorstellung der Anwendung

8. Inhalt

8.1 Vorlesung	Lehr- und Lernmethode	Anmerkungen
---------------	-----------------------	-------------

8.2 Seminar / Übung	Lehr- und Lernmethode	Anmerkungen
1. Themenvergabe	Rückschau, Erklärungen, Beispiele	2 Stunden jeden 2 Wochen
2. Spezifikation	Rückschau, Erklärungen, Beispiele	
3. Projektanalyse	Rückschau, Erklärungen, Beispiele	
4. Entwurf	Problematisierung, Entdeckung	
5. Implementierung und Testen	Fallstudie; Zusammenarbeit	
6. Testen	Problematisierung	
7. Projektpräsentation	Auswertung	

Literatur

1. M. Frentiu, I. Lazăr, Bazele Programării: Proiectarea Algoritmilor, 2000, Ed. Univ. Petru Maior, Tg.Mureș
2. M. Frentiu, I. Lazăr, S. Motogna, V. Prejmerean, Elaborarea algoritmilor, Ed. Presa Universitară, Clujeana, Cluj-Napoca, 1998,
3. B. Pârv, Analiza și proiectarea sistemelor, Universitatea Babeș-Bolyai, Centrul de Formare Continua și Învățământ la Distanță, Facultatea de Matematică și Informatică, Cluj-Napoca, ed. a III-a, 2003.
4. Țâmbulea, L., Baze de date, Litografiat Cluj-Napoca 2001.

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 Kursinhalt sehr 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 Fähigkeit Modellierungstechniken	Präsentation	50%

für das Lösen konkreter Probleme einzusetzen	Technische Dokumentation	50%
10.6 Minimale Leistungsstandards		
<ul style="list-style-type: none"> Die Bewertung besteht aus der Verfolgung und Bewertung der täglichen Aktivitäten mit der rechtzeitigen Lieferung jeder Komponente. (mindestens 120 Stunden Praktikum) 		

Ausgefüllt am:

06.05.2019

Vorlesungsverantwortlicher

.....

Seminarverantwortlicher

Conf. dr. Sanda-Maria Avram

Genehmigt im Department am:

.....

Departmentdirektor

Prof. Dr. Anca Andreica