

## LEHRVERANSTALTUNGSBESCHREIBUNG

### 1. Angaben zum Programm

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

### 2. Angaben zum Studienfach

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

### 3. Geschätzter Workload in Stunden

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

#### 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"> <li>• Das Praktikum bezieht sich auf das Programmieren, Testen, Analyse und Entwurf verschiedener Softwaresysteme</li> </ul>

#### 6. Spezifische erworbene Kompetenzen

<b>Berufliche Kompetenzen</b>	<p>C2.1. Identifizierung geeigneter Entwicklungsmethoden für Softwaresysteme</p> <p>C2.2. Identifizierung und Erläuterung geeigneter Mechanismen zur Festlegung von Softwaresystemen</p> <p>C2.3. Verwendung von Methoden, Spezifikationsmechanismen und Entwicklungsumgebungen für die Entwicklung von IT-Anwendungen</p> <p>C2.4. Verwendung geeigneter Kriterien und Methoden zur Bewertung von Computeranwendungen</p> <p>C2.5. Entwickelte dedizierte IT-Projekte</p>
<b>Transversale Kompetenzen</b>	<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"> <li>• Das Aneignen der Kenntnissen zur Softwareentwicklung, sowie zum Erstellen der technischen Dokumentation</li> </ul>
7.2 Spezifische Ziele der Lehrveranstaltung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ein Programmprodukt erstellen</li> <li>• Erarbeitet die notwendige Dokumentation</li> <li>• Vorstellung der Anwendung</li> </ul>

## 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 si Învatamânt 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 für das Lösen konkreter Probleme einzusetzen	Der Praktikumsbetreuer der Praktikumsinstitution bewertet die Leistung des Studierenden.	80%
		Die Person der Fakultät, die für die Praktikumsaktivität verantwortlich ist, bewertet die Leistung des Studenten (basierend auf dem vom Studenten ausgefüllten Aktivitätsbericht).	20%

#### 10.6 Minimale Leistungsstandards

- Es ist erforderlich, die Mindestnote 5 zu erreichen (mindestens 120 Übungsstunden).

Ausgefüllt am:

29.04.2021

Vorlesungsverantwortlicher

.....

Seminarverantwortlicher

Conf. dr. Sanda-Maria Avram

Genehmigt im Department am:

.....

Departmentdirektor

Prof. Dr. Laura DIOȘAN