

LEHRVERANSTALTUNGSBESCHREIBUNG

Praktikum

Akademisches Jahr 2025-2026

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
1.7. Form des Studiums	Vollzeit

2. Angaben zum Studienfach

2.1. LV-Bezeichnung	Praktikum	Code der LV	MLG7001				
2.2. Lehrverantwortlicher – Vorlesung	-						
2.3. Lehrverantwortlicher – Seminar	Assoc. Prof. Phd. Diana Cristea						
2.4. Studienjahr	3	2.5. Semester	5	2.6. Prüfungsform	E	2.7. Art der LV	Pflichtfach

3. Geschätzter Workload in Stunden

3.1. SWS	1	von denen: 3.2 Vorlesung		3.3. Seminar/Übung/Project	1
3.4. Total ore din planul de învățământ	14	von denen: 3.5 Vorlesung		3.6 Seminar/Übung/Project	14
Verteilung der Studienzeit:					Std.
Studium nach Handbücher, Kursbuch, Bibliographie und Mitschriften					35
Zusätzliche Vorbereitung in der Bibliothek, auf elektronischen Fachplattformen und durch Feldforschung					35
Vorbereitung von Seminaren/Übungen, Präsentationen, Referate, Portfolios und Essays					30
Tutoriat (consiliere profesională)					30
Prüfungen					6
Andere Tätigkeiten:					
3.7. Gesamtstundenanzahl Selbststudium				136	
3.8. Gesamtstundenanzahl / Semester				150	
3.9. Anrechnungspunkte				6	

4. Voraussetzungen (falls zutreffend)

4.1. zur Lehrveranstaltung	
4.2. kompetenzbezogene	

5. Bedingungen (falls zutreffend)

5.1. zur Durchführung der Vorlesung	
5.2. zur Durchführung des Seminars / der Übung	Das Praktikum bezieht sich auf das Programmieren, Testen, Analyse und Entwurf verschiedener Softwaresysteme

6.1. Spezifische erworbene Kompetenzen¹

¹ Man kann Kompetenzen oder Lernergebnisse, oder beides wählen. Wenn nur eine Option ausgewählt wird, wird die Tabelle für die andere Option gelöscht, und die beibehaltene Option erhält die Nummer 6.

Berufliche/Wesentliche Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Entwicklung und Wartung von Softwaresystemen. • Fortgeschrittene Programmierkenntnisse in höheren Programmiersprachen.
Transversale Kompetenzen	<ul style="list-style-type: none"> • Anwendung organisierter und effizienter Arbeitsregeln, einer verantwortungsvollen Haltung gegenüber dem didaktisch-wissenschaftlichen Bereich, um das eigene Potenzial unter Beachtung berufsethischer Grundsätze und Normen kreativ zu nutzen. • Effiziente Entwicklung organisierter Aktivitäten in einer interdisziplinären Gruppe und Entwicklung empathischer Fähigkeiten zur zwischenmenschlichen Kommunikation, um mit verschiedenen Gruppen in Beziehung zu treten und zusammenzuarbeiten.

6.2. Lernergebnisse

Kennt-nisse	<ul style="list-style-type: none"> • Der/die Studierende verfügt über die notwendigen Kenntnisse zur Nutzung von Computern, zur Entwicklung von Softwareprogrammen und Anwendungen sowie zur Informationsverarbeitung.
Fähigkeiten	<ul style="list-style-type: none"> • Der/Die Studierende ist in der Lage, neue Anwendungen, Systeme oder Produkte unter Anwendung bewährter Verfahren des jeweiligen Fachgebiets zu entwickeln, zu gestalten und zu erstellen. • Der/Die Studierende verfügt über die erforderlichen Kenntnisse im Bereich Computerprogrammgestaltung und Softwaresystemanalyse.
Verantwortung und Autonomie	<ul style="list-style-type: none"> • Der/Die Studierende besitzt die Fähigkeit, selbstständig zu arbeiten, verschiedene Informationen zu kombinieren, um Lösungen zu formulieren und Ideen für die Entwicklung neuer Produkte und Anwendungen zu generieren.

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 Softwareprodukt zu erstellen • Erarbeitung der notwendigen Dokumentation • Präsentation der Anwendung

8. Inhalt

8.1 Vorlesung	Lehr-und Lernmethode	Anmerkungen
8.2 Seminar / Laborarbeit	Lehr-und Lernmethode	Anmerkungen

Literatur		

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 sehr wichtig für die Ausbildung der zukünftigen Angestellten

10. Prüfungsform

Veranstaltungsart	10.1 Evaluationskriterien	10.2 Evaluationsmethoden	10.3 Anteil an der Gesamtnote
10.4 Vorlesung			
10.5 Seminar / Übung		Der Praktikumsbetreuer der Praktikumsinstitution bewertet die Leistung des Studierenden.	100%
10.6 Minimale Leistungsstandards			
<ul style="list-style-type: none"> • Es ist erforderlich, die Mindestnote 5 zu erreichen (mindestens 120 Übungsstunden). 			

11. SDD-Nachhaltigkeits-Logos (Sustainable Development Goals)²

Nicht anwendbar.

² Bitte belassen Sie nur die Logos, die entsprechend den [Regularien zu Anwendung der Nachhaltigkeits-Logos im akademischen Betrieb](#) dem jeweiligen Studienfach entsprechen und löschen Sie diejenigen Logos, inklusive das allgemeine *Nachhaltigkeits-Logo* falls dieses nicht zutrifft. Falls keines der Logos für das Studienfach anwendbar ist, löschen Sie alle mit der Angabe „nicht anwendbar“.

Ausgefüllt am:
15.04.2025

Vorlesungsverantwortlicher

Seminarverantwortlicher
Assoc. Prof. Phd. Diana Cristea

Genehmigt im Department am:

...

Departmentleiter/in
Assoc.prof.phd. Adrian STERCA