

fișa disciplinei

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai Cluj-Napoca
1.2 Facultatea	Facultatea de Matematică și Informatică
1.3 Departamentul	Departamentul de Informatică
1.4 Domeniul de studii	Calculatoare și Tehnologia Informației
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Programul de studiu / Calificarea	Ingineria Informației (în limba engleză)

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei (ro) (en)	Practică de domeniu / Domain Internship						
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de practică	Conf. univ. dr. . Avram Sandra						
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	4	2.6. Tipul de evaluare	C	2.7 Regimul disciplinei	Obligatorie DD
2.8 Codul disciplinei	MLE5187						

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	30	Din care: 3.2 curs		3.3 practică	30
3.4 Total ore din planul de învățământ	90	Din care: 3.5 curs		3.6 practică	90
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					
Tutoriat					
Examinări					
Alte activități:					10
3.7 Total ore studiu individual	10				
3.8 Total ore pe semestru	100				
3.9 Numărul de credite	4				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	· Nu este cazul.
4.2 de competențe	· Nu este cazul.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 De desfășurare a	· Nu este cazul.
----------------------	------------------

cursului	
5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	· Încheierea convenției de practică cu unitatea economică / CDI de specialitate.

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> · C2.1 Descrierea structurii și funcționării componentelor hardware, software și de comunicații · C2.2 Explicarea rolului, interacțiunii și funcționării componentelor sistemelor hardware, software și de comunicații · C3.2 Utilizarea de cunoștințe interdisciplinare, a tiparelor de soluții și a uneltelor, efectuarea de experimente și interpretarea rezultatelor lor; · C3.5 Dezvoltarea și implementarea de soluții informatice pentru probleme concrete; · C4.1 Identificarea și descrierea tehnologiilor și mediilor de programare și ale conceptelor specifice ingineriei programării; · C4.2 Explicarea rolului, interacțiunii și funcționării componentelor sistemelor software; · C4.3 Elaborarea specificațiilor și proiectarea unor sisteme informatice folosind metode și instrumente specifice; · C4.4 Gestionarea ciclului de viață a sistemelor hardware, software și de comunicații pe baza evaluării performanțelor; · C4.5 Dezvoltarea și implementarea și integrarea soluțiilor software.
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> · CT1 Comportarea onorabilă, responsabilă, etică, în spiritul legii pentru a asigura reputația profesiei; · CT2 Identificarea, descrierea și derularea proceselor din managementul proiectelor, cu preluarea diferitelor roluri în echipă și descrierea clară și concisă, verbal și în scris, a rezultatelor din domeniul de activitate; · CT3 Demonstrarea spiritului de inițiativă și acțiune pentru actualizarea cunoștințelor profesionale, economice și de cultură organizațională.

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	· Înțelegerea și utilizarea instrumentelor, a tehnologiilor și mediilor de programare specifice științei și ingineriei calculatoarelor în vederea soluționării problemelor și dezvoltării aplicațiilor software, în cadrul unor companii de specialitate sau în cadrul unei echipe de cercetare.
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> · Familiarizarea studenților cu metodologiile specifice activităților de proiectare și implementare prin participarea la realizarea unor proiecte software, hardware sau de comunicații. · Însușirea modului de dezvoltare și implementare de soluții informatice; · Dobândirea abilităților de proiectare, dezvoltare și implementare a tehnologiilor și mediilor de programare. · Dezvoltarea abilităților de lucru în echipă și de comunicare.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
-		
Bibliografie		
-		

8.2 Practică	Metode de predare	Observații
1. Prezentarea temei (definirea problemei) și stabilirea rolurilor în echipa.	Observația, problematizarea, experimentul, consultarea în grup	
2. Dezvoltarea specificațiilor detaliate ale proiectului, analiza proiectului.		
3. Proiectarea soluției.		
4. Implementare și testare.		
4. Realizarea raportului de practică și prezentarea proiectului.		
Bibliografie		
1. ***: Documentație hardware specifică;		
2. ***: Documentație software specifică.		

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

<ul style="list-style-type: none"> · Conținuturile disciplinei au fost stabilite cu principalii angajatori în discuțiile prealabile la fundamentarea programului de studii.
--

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs			-
			-
10.5 Practică	Implicare și prezență la activitățile din cadrul entității economice / CDI	Calificativul acordat de tutorele de practică prin fișa de evaluare	80 %
	Conținutul și prezentarea raportului de practică	Responsabilul de practică din partea facultății evaluează performanța studentului (pe baza raportului de practică)	20 %
10.6 Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none"> · Îndeplinirea obligațiilor legate de desfășurarea activității de practică; · Realizarea raportului de practică. 			

Data completării

Semnătura titularului de curs

Semnătura titularului de practică

05.05.2022




Data avizării în departament

Semnătura directorului de departament

Prof. dr. Laura Dioșan

24.05.2022

