

# FIȘA DISCIPLINEI<sup>1)</sup>

## 1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Petrol-Gaze din Ploiești
1.2. Facultatea	Litere și Științe
1.3. Departamentul	Informatică, Tehnologia Informației, Matematică și Fizică
1.4. Domeniul de studii universitare	Informatică
1.5. Ciclul de studii universitare	Licență
1.6. Programul de studii universitare	Informatică

## 2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	Curs opțional 4 - TIC in societate
2.2. Titularul activităților de curs	Conf. dr. Gabriela Moise
2.3. Titularul activităților aplicative	Lector Dr. Daniela Șchiopu
2.4. Anul de studiu	III
2.5. Semestrul *	6
2.6. Tipul de evaluare	Examen oral
2.7. Categoria formativă** / regimul*** disciplinei	S2/ A

\* numărul semestrului este conform planului de învățământ;

\*\* fundamentală = F0; de domeniu = D1; de specialitate = S2; complementară = C3

\*\*\* obligatorie = O; opțională = A; facultativă = L

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

3.1. Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2. curs	2	3.3. Seminar/laborator	2
3.4. Total ore din planul de învățământ	40	din care: 3.5. curs	20	3.6. Seminar/laborator	20
3.7. Distribuția fondului de timp					ore
Studiu după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					30
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					40
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					62
Tutoriat					4
Examinări					4
Alte activități					
3.7. Total ore studiu individual	140				
3.8. Total ore pe semestru	180				
3.9. Numărul de credite	6				

## 4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	<ul style="list-style-type: none"><li>Programare procedurală, Programare procedurală avansată, Algoritmi și structuri de date, Baze de date, Sisteme de Gestiune a Bazelor de Date, Tehnologii Web</li></ul>
4.2. de competențe	<ul style="list-style-type: none"><li>cunoștințe de programare, baze de date, tehnologii Web</li></ul>

<sup>1)</sup> Adaptare după Ordinul Ministrului educației, cercetării, tineretului și sportului nr. 5 703/2011 privind implementarea Codului național al calificărilor din învățământul superior, publicat în Monitorul Oficial al României, partea I, nr.880 bis / 13.XII.2011

## 5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"><li>sală de curs multimedia necesară pentru realizare de expuneri, studii de caz, conversații, dezbateri</li></ul>
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	<ul style="list-style-type: none"><li>laborator cu infrastructura, rețea de calculatoare și software adecvat</li></ul>

## 6. Competențe specifice acumulate

<b>Competențe profesionale</b>	<p>C2.4 Utilizarea de criterii și metode adecvate pentru evaluarea aplicațiilor informatice.</p> <p>C2.5 Dezvoltarea de proiecte informatice dedicate</p> <p>Descrierea conceptuală detaliată a structurii și funcționalității diverselor tipuri de aplicații și infrastructuri pentru procesarea specifică a informației</p> <p>Utilizarea de teorii, modele conceptuale, instrumente și infrastructuri specifice pentru explicarea structurii și funcționalității unei largi varietăți de aplicații</p> <p>Identificarea modelelor, metodelor și instrumentelor adecvate pentru rezolvarea unor probleme reale (aplicații, infrastructuri)</p> <p>Dezvoltarea de proiecte informatice specifice</p>
<b>Competențe transversale</b>	<p>CT1. Aplicarea regulilor de muncă organizată și eficientă, a unor atitudini responsabile față de domeniul didactic-științific, pentru valorificarea creativă a propriului potențial, cu respectarea principiilor și a normelor de etică profesională</p> <p>CT3. Utilizarea unor metode și tehnici eficiente de învățare, informare, cercetare și dezvoltare a capacităților de valorificare a cunoștințelor, de adaptare la cerințele unei societăți dinamice și de comunicare în limba română și într-o limbă de circulație internațională</p>

## 7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

7.1. Obiectivul general al disciplinei	Obiectivul principal al disciplinei constă în dezvoltarea abilităților de rezolvare a diverselor probleme complexe din lumea reală cu ajutorul tehnologiei IT
7.2. Obiectivele specifice	<p>Formarea următoarelor competențelor profesionale ( C7.1 – 7.3, C7.5, C2.4-2.5) și transversale (CT1, CT3).</p> <p>La finalul activităților, studentul va fi capabil să:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• identifice probleme dintr-un domeniu specific, să genereze soluții informatice pentru rezolvarea acestora</li> <li>• implementeze și să realizeze documentații pentru aplicații specifice unui domeniu</li> <li>• utilizeze medii de programare și limbaje de nivel înalt</li> </ul>

## 8. Conținuturi

8.1. Curs	Nr.ore	Metode de predare	Observații
1. Prezentarea obiectivelor disciplinei, a modului de desfășurare a cursului și a evaluării, regulile cursului. Impactul TIC-ului în societate. Proiecte TIC.	1. 4	Expunere, studii de caz, conversație, dezbateri, utilizare tehnologiei multimedia	
TIC omniprezent	2. 2		
2. Recunoașterea vorbirii - Speech recognition	3. 2		
3. Social media	4. 2		
4. GIS	5. 2		
5. Gaming	6. 2		
6. Open education	7. 2		
7. Recommender Systems – turism, cumparaturi online, infotainment	8. 2		
	9. 2		

Bibliografie			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Haddon, L., ICT in everyday life, A Concise Introduction and Research Guide, Berg , 2004</li> <li>2. Venkatesh, A., Introduction to the Special Issue on "ICT in Everyday Life: Home and Personal Environments", The Information Society, 22: 191–194, 2006</li> <li>3. ***, Study on the Social Impact of ICT, Topic Report 3, 2010</li> <li>4. Game History, <a href="http://www.computerhope.com/history/game.htm">http://www.computerhope.com/history/game.htm</a></li> <li>5. Mark J. P. Wolf, Genre and the Video Game, Chapter 6 of The Medium of the Video Game, The International Journal of Computer Game Research, <a href="http://www.robinlionheart.com/gamedev/genres.xhtml">http://www.robinlionheart.com/gamedev/genres.xhtml</a></li> </ol>			
<b>8.2. Seminar / laborator/proiect</b>	Nr. ore	Metode de predare	Observații
Analiza, proiectare și dezvoltare unei aplicații specifice unui domeniu: Recunoașterea vorbirii, Social media, GIS, Gaming, Collaborative work (learning), Open education, Recommender Systems – turism, cumparaturi online, infotainment	16	Dezbateri, exemple, studii de caz, conversație.	
Evaluare	4		
Bibliografie			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Haddon, L., ICT in everyday life, A Concise Introduction and Research Guide, Berg , 2004</li> <li>2. Venkatesh, A., Introduction to the Special Issue on "ICT in Everyday Life: Home and Personal Environments", The Information Society, 22: 191–194, 2006</li> <li>3. ***, Study on the Social Impact of ICT, Topic Report 3, 2010</li> <li>4. Game History, <a href="http://www.computerhope.com/history/game.htm">http://www.computerhope.com/history/game.htm</a></li> <li>5. Mark J. P. Wolf, Genre and the Video Game, Chapter 6 of The Medium of the Video Game, The International Journal of Computer Game Research, <a href="http://www.robinlionheart.com/gamedev/genres.xhtml">http://www.robinlionheart.com/gamedev/genres.xhtml</a></li> </ol>			

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

- Cursul și laboratorul sunt astfel concepute încât, prin competențele formate, să răspundă cerințelor pieței muncii.
- Cursul respecta recomandările IEEE și ACM legate de Curricula pentru specializarea Informatică.

## 10. Evaluare

Tip activitate	10.1. Criterii de evaluare	10.2. Metode de evaluare	10.3. Pondere din nota finală
10.4. Curs	Calitatea noțiunilor prezentate, coerența argumentării, calitatea corelațiilor, a resurselor bibliografice.	Studentții vor prezenta un subiect din tematica cursului, având la baza un eseu de max 2 pagini	30%
10.5. Seminar/laborator/proiect	Aplicarea practică a elementelor teoretice	Studentții vor realiza o aplicație informatică dintr-un domeniu	70%

	prezentate la curs prin realizarea unei aplicații informatice.	specific la alegere. Aplicația va fi însoțită de documentație.	
10.6. Standard minim de performanță			
➤ Realizarea unei aplicații informatice specifice și a documentației aferente.			

Data completării

Semnătura titularului de curs  
Conf. Dr. Gabriela Moise

Semnătura titularului de seminar/laborator  
Lector dr. Șchiopu Daniela

Data avizării în departament

Semnătura directorului de departament  
Conf. Dr. Gabriela Moise