

## FIȘA DISCIPLINEI

### 1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	UNIVERSITATEA BABEȘ-BOLYAI (Centrul Universitar UBB din Reșița)
1.2 Facultatea	FACULTATEA DE EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI SPORT
1.3 Departamentul	DEPARTAMENTUL DE JOCURI SPORTIVE
1.4 Domeniul de studii	EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI SPORT
1.5 Ciclul de studii	LICENȚĂ
1.6 Programul de studiu / Calificarea	EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI SPORTIVĂ/ PROFESOR DE EDUCAȚIE FIZICĂ

### 2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei (ro)	<b>INFORMATICĂ</b>						
2.2 Titularul activităților de curs	Prof. univ. dr. Gheorghe POPOVICI						
2.3 Titularul activităților de LP	S.L.dr.ing. Cornelia ANGHEL-DRUGĂRIN						
2.4 Anul de studiu	II	2.5 Semestrul	4	2.6. Tipul de evaluare	C	2.7 Regimul disciplinei	DC
2.8 Codul disciplinei	20EFS**434CO2200						

### 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 lucrări practice	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	56	Din care: 3.5 curs	28	3.6 lucrări practice	28
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					20
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					20
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					22
Tutoriat					4
Examinări					3
Alte activități: .....					
3.7 Total ore studiu individual					69
3.8 Total ore pe semestru					125
3.9 Numărul de credite					5

### 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 cursului	• Aplicații Office 365, sală de curs dotată cu laptop, videoproiector, tablă magnetică
5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	• Activitățile aplicative pe platforma Microsoft TEAMS -UBB și/sau la laboratorul A1.6 -CUBB prevăzut cu LAN și conexiune Internet

### 6. Competențele specifice acumulate

<b>Competențe profesionale</b>	<p>CP1. Proiectarea modulară (Educație fizică și sportivă) și planificarea conținuturilor de bază ale domeniului cu orientare interdisciplinară.</p> <p>CP 2. Organizarea curriculumului integrat și a mediului de instruire și învățare, cu accent interdisciplinar (Educație fizică și sportivă).</p>
<b>Competențe transversale</b>	<p>CT2 Îndeplinirea în condiții de eficiență și eficacitate a sarcinilor de lucru pentru organizarea și desfășurarea activităților sportive.</p> <p>CT3 Operarea cu programe digitale, documentarea și comunicarea într-o limbă de circulație internațională</p>

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

<b>7.1 Obiectivul general al disciplinei</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Formarea cunoștințelor și abilităților fundamentale necesare pentru utilizarea calculatoarelor personale (desktop, laptop, palmtop) și a programelor aplicații</li> </ul>
<b>7.2 Obiectivele specifice</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Însușirea „pas cu pas” a terminologiei specifice și a metodelor, tehnicilor și a instrumentelor de utilizare a calculatoarelor și a programelor aplicații sub windows;</li> <li>Dezvoltarea abilităților de îndemânare în utilizarea editoarelor de text, foi de calcul și programe de prezentare;</li> <li>Inițierea în utilizarea programelor aplicații pentru EFS și în utilizarea serviciilor Internet ca instrumente de comunicare online.</li> </ul>

## 8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Conceptul de informatică și terminologie	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație	1 prelegere 2 ore  Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
2. Fundamentele sistemelor informatice	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație	1 prelegere 2 ore  Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
3. Calculatoare personale: componentele hard	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație Reflexie	1 prelegere 2 ore  Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS

4. Calculatoare personale: componentele soft	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație	1 prelegere 2 ore Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
5. Programe aplicații: Tehnoredactarea în word	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație	1 prelegere 2 ore Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
6. Programe aplicații: Foi de calcul și baze de date relaționale în Excel	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație Reflexie	1 prelegere 2 ore Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
7. Programe aplicații: Prezentări Power Point	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație Reflexie	1 prelegere 2 ore Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
8. Internetul ca sistem informatic internațional de comunicare	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație	1 prelegere 2 ore Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
9. Serviciul web de căutare a informațiilor online	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație	1 prelegere 2 ore Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
10. Serviciul e-mail de transmitere mesaje și documente și Social Internet de comunicare online	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație	1 prelegere 2 ore Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS

11. Serviciul de e-com de vânzări online	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație Reflexie	1 prelegere 2 ore Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
12. Elemente de programare pentru utilizarea programelor aplicații în EFS	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație Reflexie	1 prelegere 2 ore Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
13. Elemente de programare în sql pentru crearea bazelor de date online	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație Reflexie	1 prelegere 2 ore Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
14. Elemente juridice de securitate și etica în utilizarea aplicațiilor online	Prelegere interactivă Explicație Exemplificare Problematizare Argumentare Demonstrație Reflexie	1 prelegere 2 ore Pentru e-learning suportul de curs este pe platforma Microsoft TEAMS
<b>Bibliografie</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cuteanu S., (2014), <i>Excel prin exemple</i>, Editura Polirom, București</li> <li>2. Haitao T s.a (2020), <i>Provocări informaționale: remedii și tendințe viitoare</i>, din Journal of Marketing, nr. 6/vol.85/noiembrie</li> <li>3. Laudon K., (2014), <i>Management Information System</i>, Editura Pearson Educație, USA</li> <li>4. Marakas G., (2017), <i>Management Information System</i>, Editura McGraw-Hill, USA</li> <li>5. Oprea I., (2008), <i>Proiectarea sistemelor informaționale, vol. 1 și 2</i>, Editura Tipomoldova, Iași</li> <li>6. Popovici Gh., (2009), <i>Sisteme informaționale</i>, Editura EDP, București, 2009/2013</li> <li>7. Popovici Gh., (2021), <i>Informatică economică</i>, Note de curs</li> <li>8. Sungjin Kim, s.a, (2020), <i>Metoda de control bayesiană</i>, din Journal of marketing Reserch, nr.5/vol.57/octombrie</li> <li>9. Tibone F., (2018), <i>La patente del computer</i>, Editura Zanichelli</li> <li>10. *** <a href="http://www.w3schools.com/html">www.w3schools.com/html</a></li> </ol>		
<b>8.2 Seminar / LP</b>	<b>Metode de predare</b>	<b>Observații</b>
1. Prezentarea temelor lucrărilor practice	Instructaj	2 ore
2. Utilizarea sistemelor informatice: componentele hardware	Aplicații practice de laborator sau pe Platforma Microsoft TEAMS	Lucru individual - 2 ore cu lucrări cheie: știu/vreau să știu /am învățat etc.

		Reflecția (asupra a ceea ce au învățat și cum au învățat) + feedback
3. Utilizarea sistemelor informatice: componentele software	Aplicații practice de laborator și pe Platforma Microsoft TEAMS	Lucru în echipă- 2 ore cu lucrări cheie: știu/vreau să știu /am învățat etc. Reflecția (asupra a ceea ce au învățat și cum au învățat) + feedback
4. Utilizarea programelor aplicații: tehnodactare în Word	Aplicații practice de laborator și pe Platforma Microsoft TEAMS	TEST 01 cu ponderea în nota finală: 5% - 2 ore
5. Utilizarea programelor aplicații: Foie de calcul în Excel	Aplicații practice de laborator și pe Platforma Microsoft TEAMS	Lucru în echipă- 2 ore cu lucrări cheie: știu/vreau să știu /am învățat etc. Reflecția (asupra a ceea ce au învățat și cum au învățat) + feedback
6.Utilizarea programelor aplicații: Prezentări Power Point	Aplicații practice de laborator și pe Platforma Microsoft TEAMS	TEST 02 cu ponderea în nota finală: 10%- 2 ore
7. Internetul ca sistem informatic internațional (rețele, protocoale și tehnologii)	Aplicații practice de laborator și pe Platforma Microsoft TEAMS	Lucru în echipă- 2 ore cu lucrări cheie: știu/vreau să știu /am învățat etc. Reflecția (asupra a ceea ce au învățat și cum au învățat) + feedback
8. Căutarea informațiilor prin serviciul web	Aplicații practice de laborator și pe Platforma Microsoft TEAMS	TEST 03 cu ponderea în nota finală: 5%- 2 ore
9. Comunicarea online prin e-mail și Social Internet	Aplicații practice de laborator și pe Platforma Microsoft TEAMS	Lucru în echipă- 2 ore cu lucrări cheie: știu/vreau să știu /am învățat etc. Reflecția (asupra a ceea ce au învățat și cum au învățat) + feedback
10. Cumpărăturile, vânzările și achizițiile online	Aplicații practice de laborator și pe Platforma Microsoft TEAMS	TEST 04 cu ponderea în nota finală: 10%- 2 ore
11. Inițiere în programare: limbajul HTML, CSS și JAVASCRIPT	Aplicații practice de laborator și pe Platforma Microsoft TEAMS	Lucru individual- 2 ore cu lucrări cheie: știu/vreau să știu /am învățat etc. Reflecția (asupra a ceea ce au învățat și cum au învățat) + feedback
12. Inițiere în programare: Crearea bazelor de date cu limbajul SQL	Aplicații practice de laborator și pe Platforma Microsoft TEAMS	Lucru individual- 2 ore cu lucrări cheie: știu/vreau să știu /am învățat etc. Reflecția (asupra a ceea ce au învățat și cum au învățat) + feedback

13. Securitatea informațiilor electronice	Aplicații practice pe Platforma Microsoft TEAMS	Lucru individual- 2 ore cu lucrări cheie: știu/vreau să știu /am învățat etc.  Reflecția (asupra a ceea ce au învățat și cum au învățat) + feedback
14. Recuperarea lucrărilor de laborator și discuții finale	Aplicații practice pe Platforma Microsoft TEAMS	Recuperări și teste- 2 ore  Lucru individual cu lucrări cheie: știu/vreau să știu /am învățat etc.  Reflecția (asupra a ceea ce au învățat și cum au învățat) + feedback
<b>Bibliografie</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Popovici Gh., Anghel C., (2021) <i>Informatică economică</i>, Ghid de laborator, CUBB din Reșița</b></li> <li>2. <b>Popovici Gh., (2020) <i>Tutorial Microsoft TEAMS</i>, CUBB din Reșița</b></li> <li>3. *** <a href="http://www.w3schools.com/html">www.w3schools.com/html</a></li> </ol>		

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

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conținutul disciplinei este coroborat așteptările reprezentanților comunității, a asociațiilor profesionale și angajatorilor (Inspectoratul Școlar Județean, Cluburi Sportive Școlare, Licee și Școli generale) respectând cerințele programei școlare din învățământul preuniversitar.</li> </ul>
---

### **10. Evaluare**

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Nivelul cunoștințelor dobândite privind terminologia IT Capacitatea de utilizare adecvată a programelor aplicații de bază Nivelul abilităților de operare pe calculatoare	Examenul constă din proba scrisă (offline sau online) pe baza unui formular electronic cu 20 de întrebări tip grilă și întrebări deschise cu răspuns liber. Fiecare întrebare are un punctaj de maxim 5 puncte. Pentru promovarea probei scrise fiecare student trebuie să obțină cel puțin jumătate (50 puncte) din punctajul total de 100 puncte.	70%

10.5 Seminar/laborator	Nivelul aptitudinilor practice în utilizarea calculatoarelor și a programelor aplicații (Word, Excel, PowerPoint, HTML, SQL) 4 (patru) Teste tip activități aplicative pe parcursul semestrului	30%
10.6 Standard minim de performanță		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pentru absolvirea acestei discipline este necesară obținerea unei note finale de minimum 5 (cinci);</li> <li>• La proba scrisă de la EXAMEN fiecare student trebuie să obțină minim jumătate din punctajul aferent acestei probe (50 din cele 100 de puncte);</li> <li>• Examenul este scris și durează 60 minute.</li> <li>• Nota finală la EXAMEN este dată de formula: <math>N=0.7xN_{ex} +0.3xN_{aa}</math>.</li> </ul>		

Semnătura titularului de curs

Prof. univ. dr. Gheorghe Popovici

Semnătura titularului de seminar

S. I. dr. ing. Cornelia Anghel-Drugărin

Semnătura directorului de departament

Conf. univ. dr. Alin Marius Baci