

Anexa nr. 2
FIȘA DISCIPLINEI
1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	UNIVERSITATEA DE VEST TIMISOARA
1.2 Facultatea	FIZICA
1.3 Departamentul	FIZICA
1.4 Domeniul de studii	FIZICA
1.5 Ciclul de studii	LICENTA
1.6 Programul de studii / Calificarea	FIZICA conform COR: fizician (211101); profesor în învățământul gimnazial (232201 - în condițiile legii); asistent de cercetare (248102); referent de specialitate în învățământ (235204); analist (213101; analist financiar (241493).

2. Date despre disciplină

2.1 Denumire disciplina	Introducere in programarea si utilizarea calculatorului - curs practic FF,FI,FD Codul disciplinei 1214						
2.2 Titular activități de curs	Lect.dr. Iacob Felix						
2.3 Titular activități de seminar							
2.4 Titular activități de laborator/lucrari	Lect.dr. Iacob Felix						
2.5 Anul de studiu	I	2.6 Semestrul	II	2.7 Tipul de evaluare	Vp	2.8 Regimul disciplinei	F

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care ore curs	0	seminar		laborator	2
3.2. Numar ore pe semestru	28	din care ore curs	0	seminar		laborator	28
3.3.Distribuția fondului de timp:							ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe							8
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren							0
Pregătire seminarii / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri							4
Tutoriat							2
Examinări							1
Alte activități.....							
3.4 Total ore studiu individual	19						
3.5 Total ore pe semestru ¹	50						
3.6 Numărul de credite	2						

¹ Numărul total de ore nu trebuie să depășească valoarea (Număr credite) x 27 ore



4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	•
4.2 de competențe	•

5. Condiții (acolo unde este cazul)*

5.1 de desfășurare a cursului	• Laborator informatica/ Google meet
5.2 de desfășurare a seminarului	•
5.3 de desfășurare a laboratorului	•

* În funcție de hotărârea la nivel de minister. Cazuri de forță majoră, stări de urgență, etc.

6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	<p>1. Cunoaștere și înțelegere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificarea modului de utilizare a noțiunilor de bază IT (algoritmi, limbaje de programare, software specific, modelare numerică) în studiul fizicii. • Utilizarea calculatoarelor pentru simularea unor experimente sau procese simple. <p>2. Explicare și interpretare:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interpretarea corectă a rezultatelor și enunțarea posibilelor aplicații. • Compararea rezultatelor date de modelele numerice sau de simulările fenomenelor fizice cu date furnizate de literatură și / sau de măsurători experimentale. <p>3. Instrumental – aplicative:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cunoașterea calculatoarelor și a diferitelor sisteme de operare în vederea folosirii corecte a calculatoarelor, limbajelor și aplicațiilor care rulează pe calculatoare. <p>4. Atitudinale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dezvoltarea unei atitudini pozitive față de folosirea calculatorului și a software-ului aferent.
-------------------------	---



Competențe transversale	Folosirea calculatorului în diferite domenii pentru studii, analize, simulari, achiziții de date etc.
-------------------------	---

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> ■ Intelegerea notiunilor fundamentale despre calculatoare si limbaje de programare. ■ Insusirea logicii aplicatiilor.
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> ■ Intelegerea unei scheme logice si pseudolimbaj. ■ Intelegerea unui editor de text nonascii
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Dezvoltarea capacitatii de a rezolva probleme simple in limbajul Maple ■ Dezvoltarea de abilitati computationale

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Prezentarea bazei informatice, sisteme.	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. / Google meet	1 ore
2. Comenzi simple de utilizare	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. / Google meet	2 ore
3. Algoritmi simpli. Scheme logice	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. / Google meet	1 ore
4. Prezentarea structurii comenzi de editare	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. / Google meet	2 ore
5. Introducere. Limbaje de editare. Structura unui text..	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. / Google meet	1 ore
6. Functii, comenzi	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. / Google meet	2 ore
7. Aplicație: Structura unei lucrări de licență	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. / Google meet	2 ore



8. Prezentare aplicatii grafice	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. / Google meet	1 ore
9. Prezentare xmgrace. Legatura cu limbaj "c".	Predare interactiva proiector, smartboard si la tabla. / Google meet	2 ore
Bibliografie Surse internet, cauare motor Google Leslie Lamport – LATEX : http://users.softlab.ntua.gr/~sivann/books/LaTeX%20-%20User's%20Guide%20and%20Reference%20Manual-lamport94.pdf http://www.latex-project.org/about/		
8.2 Seminar	Metode de predare	Observatii
8.3 Laborator		

9. Evaluare: Discuții, referate tematice

Standard minim de performanță

Abilitate in utilizarea calculatorului și înțelegerea structurii acestuia

Data completării:
25.01.2024

Titular de curs:
Lect.dr.Felix Iacob

Data avizării în departament

Director de Departament
Conf. Dr. Nicoleta Stefu

