

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea de Vest din Timișoara
1.2 Facultatea / Departamentul	Facultatea de Fizică și Matematică
1.3 Departamentul	Fizică
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 Denumirea disciplinei	Introducere în programarea și utilizarea calculatorului - curs practic FF,FI,FD Codul disciplinei 1112						
2.2 Titularul activităților de curs	Lect.dr. Iacob Felix						
2.3 Titularul activităților de seminar	Lect.dr. Iacob Felix						
2.4 Anul de studiu	I	2.5 Semestrul	I	2.6 Tipul de evaluare	Vp	2.7 Regimul disciplinei	F

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2 curs	0	3.3 seminar/laborator	2
3.4 Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.5 curs		3.6 seminar/laborator	28
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					7
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate / pe teren					2
Pregătire seminare / laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					8
Tutorat					5
Examinări					
Alte activități					
3.7 Total ore studiu individual	22				
3.8 Total ore pe semestru	50				
3.9 Numărul de credite	2				

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 / laboratorului	•

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Cunoștințe	Intelegerea notiunilor fundamentale despre calculatoare si limbaje de programare. Insusirea logicii aplicatiilor.
Abilități	Manuirea calculatoarelor in sisteme de operare UNIX.
Responsabilitate și autonomie	Dezvoltarea de abilitati computationale

7. 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	Observații
8.3 Laborator		

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

Se realizeaza prin abilitatea și crearea unei baze de cunoștințe de a mânuși și înțelege sistemele de operare de tip Unix

9. Utilizarea instrumentelor bazate pe inteligență artificială generativă

Pentru realizarea sarcinilor definite în secțiunea de evaluare (cadru didactic va specifica dacă acestea vizează doar cursul, doar seminarul/laboratorul sau ambele),
utilizarea IA este permisă pentru generarea de idei/sloganuri/designuri/imagini/rescriere de text, editare/revizuire – curs și laborator
 Cele mai cunoscute exemple de instrumente de IA generativă includ, fără a se limita la acestea: ChatGPT, Google Gemini, Copilot (pentru text) sau MidJourney (pentru imagini).
 Fiecare student va specifica, într-o declarație redactată separat pentru fiecare sarcină de lucru – conform modelului din Anexa 3 a Regulamentului privind utilizarea inteligenței artificiale generative în procesul educațional la UVT –, instrumentul utilizat, modul de utilizare și partea din sarcină în care acesta a fost folosit. Declarația va fi inclusă de către student la începutul lucrării predate.

10. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Prezenta	Discuții, referate tematice	100%

Data completării
16.09.2026

Titular de disciplină
Lect.dr.Felix Iacob



Data avizării în departament

Director de departament