

Angaben zur Lehrveranstaltung

1. Informationen zum Studienprogramm

1.1 Hochschule	Universität Transilvania aus Brasov
1.2 Fakultät	Fakultät für Mathematik und Informatik
1.3 Department	Mathematik und Informatik
1.4 Studienrichtung ¹⁾	Informatik
1.5 Stufe / Zyklus ²⁾	Master
1.6 Studienprogramm / Qualifikation	Mobile und Internettechnologien in e-Business

2. Informationen zur Lehrveranstaltung

2.1 Benennung der Lehrveranstaltung	WEBTECHNOLOGIEN UND BILDVERARBEIUNG							
2.2 Kursleiter	Conf.dr.Sângeorzan Livia							
2.3 Seminar-/ Laborarbeits -/ Projektleiter	Conf.dr.Sângeorzan Livia							
2.4 Studienjahr	I	2.5 Semester	1	2.6 Bewertung	E	2.7 Art der Lehrveranstaltung	Inhalt ³⁾	DCA
							Pflichtfach / Wahlpflichtfach / Wahlfach ⁴⁾	DI

3. Gesamtdauer (Stundenanzahl der Veranstaltungen pro Semester)

3.1 Stundenanzahl pro Woche	3	von denen: 3.2 Vorlesung	2	3.3. Seminar / Laborarbeit / Projekt	0/1/0
3.4 Gesamtstundenanzahl im Lehrplan	42	von denen: 3.5 Vorlesung	28	3.6. Seminar / Laborarbeit / Projekt	0/14/0
Zeiteinteilung					Stunden
Studium nach Lehrbuch, Vorlesung, Bibliographie und Notizen					45
Zusätzliche Dokumentation in der Bibliothek, auf Online-Plattformen und während Praktika;					25
Vorbereitung der Seminare / Laborarbeit / Projekte, Themen, Referate, Portfolios, Essays;					30
Tutorium					4
Prüfungen					4
Andere Aktivitäten					
3.7 Gesamtstundenanzahl der Studentaktivität	108				
3.8 Gesamtstundenanzahl pro Semester	150				
3.9 Anzahl Kreditpunkte ⁵⁾	6				

4. Voraussetzungen (falls notwendig)

4.1 curriculare	<ul style="list-style-type: none"> • POO - Grundlagen
4.2 kompetenzgebundene	<ul style="list-style-type: none"> • • Grundlegende Kenntnisse über die Struktur und Funktionsweise des Internets. • ☑ Grundlegende Kenntnisse über die Bildverarbeitung.

5. Voraussetzungen (falls notwendig)

5.1 für den Verlauf der Vorlesungen	<ul style="list-style-type: none"> • Computer, auf denen mehrere Browser (Chrome, Firefox) installiert sind. Videoprojektor
5.2 für den Verlauf der Seminare / Laborarbeiten/ Projekte	<ul style="list-style-type: none"> • Computer, auf denen mehrere Browser (Chrome, Firefox) installiert sind. Videoprojektor

6. Spezifische Kompetenzen und Lernergebnisse

Berufliche Kompetenzen	<p>BK.1 Verwalten Sie Online-Inhalte, setzen Sie Anforderungen in ein visuelles Modell um, verwenden Sie spezifische Schnittstellen für Anwendungen</p> <p>L.1.1 Der Absolvent stellt sicher, dass der Inhalt der Website aktuell, organisiert, ansprechend und den Bedürfnissen der Zielgruppe, den Anforderungen der Gesellschaft und den internationalen Standards entspricht, indem er die Links überprüft, das Veröffentlichungsintervall und die Reihenfolge festlegt.</p> <p>L.1.2. Der Absolvent erstellt das visuelle Modell basierend auf gegebenen Spezifikationen und Anforderungen, basierend auf der Analyse des Anwendungsbereichs und der Zielgruppe.</p> <p>L.1.3 Der Absolvent erstellt eine visuelle Darstellung von Ideen, wie z.B. Logos, grafische Elemente für Websites, Spiele und digitale Formate.</p> <p>BK. 2 Erstellen Sie das Gerüst der Website, interagieren Sie mit den Benutzern, um ihre Anforderungen zu erfahren, bauen Sie Geschäftsbeziehungen auf, definieren Sie technische Anforderungen</p> <p>L.2.1 Der Absolvent erstellt ein Bild oder eine Reihe von Bildern, die die funktionalen Elemente einer Website oder einer Seite anzeigen, die üblicherweise zur Planung der Funktionalität und Struktur einer Website verwendet werden.</p> <p>L.2.2 Der Absolvent baut eine positive, langfristige Beziehung zwischen Organisationen und interessierten Dritten auf, wie z.B. Lieferanten, Vertriebspartnern, Aktionären und anderen Interessengruppen, um sie über die Organisation und ihre Ziele zu informieren.</p> <p>L.2.3 Der Absolvent spezifiziert die technischen Eigenschaften von Waren, Materialien, Methoden, Prozessen, Dienstleistungen, Systemen, Software und Funktionen, indem er die spezifischen Bedürfnisse identifiziert und anspricht, die gemäß den Anforderungen des Kunden erfüllt werden müssen.</p>
Fachübergreifende Kompetenzen	<p>FK.1 Wenden Sie wissenschaftliche, technologische und ingenieurtechnische Kenntnisse an; respektieren Sie die Vielfalt der Werte und kulturellen Normen.</p> <p>L.1.1 Der Absolvent übernimmt neue Technologien.</p> <p>L.1.2. Der Absolvent berücksichtigt die Vielfalt der Werte und kulturellen Normen.</p> <p>FK. 2 Wenden Sie digitale Sicherheitsmaßnahmen an; haben Sie einen offenen Geist..</p> <p>L.2.1 Der Absolvent schützt IKT-Geräte und entfernt Viren und Malware von einem Computer.</p> <p>L.2.2 Der Absolvent implementiert digitale Sicherheitsmaßnahmen.</p> <p>L.2.3 Der Absolvent übernimmt neue Ideen und Erfahrungen.</p>

7. Ziele (ersichtlich aus den spezifischen Kompetenzen)

7.1 Allgemeine Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> Entwicklung fortgeschrittener Kompetenzen in der Nutzung von Webtechnologien und Bildverarbeitungstechniken. Nutzung moderner Werkzeuge und Methoden, um komplexe Herausforderungen im Bereich der Informatik und Computergrafik anzugehen.
7.2 Spezifische Lernziele	<ul style="list-style-type: none"> Kenntnisse und Nutzung von Webentwicklungstools; Bildverarbeitung und -bearbeitung.

8. Inhalte

8.1 Vorlesung	Lehr- und Lernmethoden	Stundenanzahl	Bemerkungen
1. Grundlagen des Webdesigns	<ul style="list-style-type: none"> Interaktiver Kurs, Präsentation, Projektor. Lernen durch Probleme/Projekte. 	6	
2. Greenfoot-Framework		6	
3. HTML5 – fortgeschrittene Elemente		4	
4. BOOTTRAP		4	
5. PROCESSNG		4	
6. GIMP	<ul style="list-style-type: none"> Gespräch, Diskussion, Dialog zur Festigung und Vertiefung der vorgestellten Konzepte. 	4	

Bibliographie

- L. Sângeorzan, G.-A. Stelea, N. Enache-David, *Web Development Techniques for Applications and Websites*, Ed. Univ. Transilvania din Braşov, pg.117, 2016, ISBN 978-606-19-0782-3
- Casey Reas, Ben Fry, *Processing A Programming Handbook for Visual Designers and Artists*, 2014, MIT, ISBN: 978-0-262-02828-8
- Michael Kolling, *Introduction to Programming with Greenfoot*, Prentice Hall, 2010, ISBN-13: 978-0-13-603753-8
- L. Sângeorzan, *Tehnologii web și WebDesign*, Ed. Univ. Transilvania din Braşov, pg.215, 2009, ISBN 978-973-598-523-3

8.2 Seminar / Laborarbeit / Projekt	Lehr- und Lernmethoden	Stundenanzahl	Bemerkungen
1. Vorstellung der vier grundlegenden Designprinzipien. Farbe. Wichtige Schritte bei der Erstellung einer Webseite.	Lernen durch Probleme / Projekte	3	
2. Animation mit GREENFOOT		3	
3. Anwendungen mit HTML5		4	
4. Anwendungen in GIMP und Processing		2	
5. CSS vs. Bootstrap			
Bibliographie			
1.	L. Sângeorzan, G.-A. Stelea, N. Enache-David, <i>Web Development Techniques for Applications and Websites</i> , Ed. Univ. Transilvania din Braşov, pg.117, 2016, ISBN 978-606-19-0782-3		
2.	Casey Reas, Ben Fry, <i>Processing A Programming Handbook for Visual Designers and Artists</i> , 2014, MIT, ISBN: 978-0-262-02828-8		
3.	Michael Kolling, <i>Introduction to Programming with Greenfoot</i> , Prentice Hall, 2010, ISBN-13: 978-0-13-603753-8		
4.	L. Sângeorzan, <i>Tehnologii web și WebDesign</i> , Ed. Univ. Transilvania din Braşov, pg.215, 2009, ISBN 978-973-598-523-3		

9. Anpassung der Lehrinhalte an die Erwartungen der epistemischen Gemeinschaften, der Fachverbände und der für die Studienrichtung repräsentativen Arbeitgeber

Die Inhalte stehen im Einklang mit den Themen der in den letzten Jahren in der Fachliteratur erschienenen Monographien.

10. Bewertung

Veranstaltung	10.1 Bewertungskriterien	10.2 Bewertungsmethode	10.3 Anteil von der Gesamtbewertung
10.4 Vorlesung	Aneignung und Anwendung der im Kurs vermittelten Konzepte	Lösung von Übungen und Probleme	10%
	Multiple-Choice-Prüfung		20%
10.5 Seminar / Laborarbeit / Projekt	Aneignung der Laborarbeiten	Erstellung von Anwendungen, die den im Labor durchgeführten ähneln	20%
	Projekt	Überprüfung der Projektdurchführung	50%
10.6 Minimaler Leistungsstandard			
<ul style="list-style-type: none"> Erreichen der Note 6 in allen Bewertungsarten 			

Die vorliegenden Angaben zur Lehrveranstaltung wurden in der Sitzung des Departmentsrats vom ... 26/09/2024.. besprochen und in der Sitzung des Fakultätsrates vom . 26/09/2024.. genehmigt.

Conf.dr. Ion-Gabriel STAN, Dekan	Conf.dr. Nicusor MINCULETE, Department Direktor
Conf.dr. Livia SANGEORZAN, Kursleiter	Conf.dr. Livia SANGEORZAN , Seminar-/Labor-/Projektleiter

Bemerkung:

- 1) Studienrichtung: Bachelor / Master / Doktorat (Angaben gemäß der in Rumänien rechtsgültigen Bezeichnung der Fachbereiche und Studiengänge);
- 2) Stufe / Zyklus - man wählt zwischen Bachelor / Master / Doktorat;
- 3) Art der Lehrveranstaltung (Inhalt) – für den Bachelorzyklus wählt man: GK (Grundkurs/ FK (Fachkurs)/ SK (Spezialkurs)/ EK (Ergänzungskurs); für den Masterzyklus wählt man: LK (Leistungskurs)/ ÜK (Überblickskurs)/ FS Forschungsseminar;
- 4) Art der Lehrveranstaltung (Pflichtfach/ Wahlpflichtfach/ Wahlfach) – für den Bachelorzyklus wählt man: Pflichtfach/ Wahlpflichtfach/ Wahlfach;
- 5) Einem Kreditpunkt entsprechen 25 Stunden Studium (Lehrveranstaltungen und Selbststudium).