

FIȘA DISCIPLINEI

Informatică Aplicată

Anul universitar 2025-2026

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai
1.2. Facultatea	Psihologie și Științe ale Educației
1.3. Departamentul	Psihologie
1.4. Domeniul de studii	Psihologie
1.5. Ciclu de studii	Licență
1.6. Programul de studii / Calificarea	Psiholog
1.7. Forma de învățământ	

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei		Informatică Aplicată				Codul disciplinei		PLR1147
2.2. Titularul activităților de curs			Lector univ. dr. Sebastian Vaida					
2.3. Titularul activităților de seminar			Lector univ. dr. Sebastian Vaida					
2.4. Anul de studiu	1	2.5. Semestrul	1	2.6. Tipul de evaluare	C/ V	2.7. Regimul disciplinei		DF

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/ proiect	2
3.4. Total ore din planul de învățământ	174	din care: 3.5. curs	112	3.6 seminar/laborator	62
Distribuția fondului de timp pentru studiul individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe (AI)					28
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					22
Pregătire seminare/ laboratoare/ proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri (mai mare sau egal cu nr. total ore prevăzut în calendarul disciplinei pentru temele de control)					34
Tutoriat (consiliere profesională)					2
Examinări					1
Alte activități [de ex.: comunicare bidirecțională cu titularul de disciplină / tutorele]					1
3.7. Total ore studiu individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)				112	
3.8. Total ore pe semestru				174	
3.9. Numărul de credite				4	

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	
4.2. de competențe	Digitale minime

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	
5.2. de desfășurare a seminarului/ laboratorului	

6.1. Competențele specifice acumulate¹

¹ Se poate opta pentru competențe sau pentru rezultatele învățării, respectiv pentru ambele. În cazul în care se alege o singură variantă, se va șterge tabelul aferent celeilalte opțiuni, iar opțiunea păstrată va fi numerotată cu 6.

Competențe profesionale /esențiale	1. Cunoaștere și înțelegere • Înțelegerea importanței noilor tehnologii informaționale și de comunicare (TIC) (ex. Web2.0, social media, tehnologii deschise). Cunoașterea evoluției istorice, a situației actuale și tendințelor. Achiziția unor unități informaționale (concepte, metode, tehnici, tehnologii și servicii) • specifice educației deschise: de la blog, wiki, podcast/videocast, sisteme de bookmark colaborativ, rețele sociale, rețele de file-sharing, rețele de foto, video sau audio sharing, la birotică și arhivistică virtuală - Office 2.0, MOOC, OER, licențe Creative Commons etc. Identificarea beneficiilor diverselor aplicațiilor și TIC pentru psihologie și aplicarea • cunoștințelor însușite, astfel încât acestea să fie utile și în aprofundarea altor discipline de studiu. 2. Explicare și interpretare • Explicarea și interpretarea unor conținuturi teoretice și practice digitale/Web/social media. • Explicarea și interpretarea relației dintre tehnologiile și serviciile Web asociate cu formarea competențelor specifice domeniului psihologiei • Dezvoltarea abilităților de analiză și sinteză a informațiilor cu privire la aplicațiile și instrumentele TIC utile domeniului psihologiei. 3. Instrumental-aplicative • Aplicații specifice pachetului instituțional GAFE (Google Apps for Education), familiarizarea cu medii sociale, instrumente de agregare / căutare a informațiilor, sisteme de bookmark colaborativ, rețele de partajare imagini / video / audio / fișiere / documente / prezentări, cast / pod / video/ screen / pub-casting, rețele sociale (non)academice, lumi virtuale/avataruri, alte resurse educaționale deschise, MOOCs etc. • în vederea însușirii activităților practice de la laborator. Utilizarea unor instrumente specifice promovării în mediul online: LinkedIn, Facebook Business, websites. 4. Atitudinale • manifestarea unor atitudini pozitive și responsabile față de domeniul științific / cultivarea unui mediu științific centrat pe valori și relații democratice / promovarea unui sistem de valori culturale, morale și civice / valorificare optimă și creativă a propriului potențial în activitățile științifice / implicarea în dezvoltarea instituțională și în promovarea inovațiilor științifice / angajarea în relații de parteneriat cu alte persoane.
Competențe transversale	• Competențe de comunicare scrisă și orală • Competențe de relaționare și lucru în echipă • Competențe privind managementul resurselor materiale și de timp • Competențe de utilizare a terminologiei științifice din domeniul dezvoltării socio-emoționale • Competențe de utilizare interdisciplinară a cunoștințelor și terminologiei din domeniul psihologiei • Competențe de autocunoaștere și înțelegere a comportamentului celorlalți • Competențe de leadership și coaching

6.2. Rezultatele învățării

Cunoștințe	Studentul cunoaște: • Importanța noilor tehnologii informaționale și de comunicare • Evoluția tehnologiei informaționale și de comunicare
Aptitudini	Studentul este capabil să: • Identifice beneficii pentru aplicații TIC în domeniul psihologiei • Interpreteze conținuturi media • Utilizeze instrumente specifice de promovare online

Responsabilități și autonomie	Studentul are capacitatea de a lucra independent pentru utilizarea instrumentelor de tehnologie precum blog, podcast/videocast, pentru utilizarea de rețele de arhivistică virtuală, de file-sharing și de realizare a profilului online (LinkedIn, website).
--------------------------------------	---

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Antrenarea studenților față de procesul de înțelegere și utilizare a echipamentelor electronice moderne, a instrumentelor (tools) online și a aplicațiilor online, în scopul utilizării acestora pentru a se promova ca profesioniști și a-și desfășura munca mai facil și adaptat unui mediu în continuă schimbare.
7.2 Obiectivele specifice	- Formarea la studenți de reprezentări clare și corecte asupra conceptelor specifice mediului digital/Web. - Abilitarea (familiarizarea) studenților în a utiliza în mod realist și eficient tehnologiile și serviciile digitale/Web, în mod special cele cu impact direct pentru psihologie. - Instrumentarea studenților cu tehnici și procedee specifice mediului digital și Web astfel încât să opereze curent și corect, în plan teoretic (cognitiv) și practic-aplicativ, cu noțiunile/conceptele – cheie și operaționale specifice psihologiei. - Dezvoltarea unei culturi informatice.

Conținuturi

8.1. AI, SI	Metode de predare	ervații
Introducere	prelegerea interactivă, brainstorming, învățarea prin descoperire, peer-tutoring, problematizarea	
Pachetul GAFE (Google Apps for Education)	prelegerea interactivă, brainstorming, învățarea prin descoperire, peer-tutoring, problematizarea	
Pachetul GAFE (Google Apps for Education)	prelegerea interactivă, brainstorming, învățarea prin descoperire, peer-tutoring, problematizarea	
Utilizarea echipamentelor foto-video	prelegerea interactivă, brainstorming, învățarea prin descoperire, peer-tutoring, problematizarea	

Utilizarea echipamentelor foto-video	prelegerea interactivă, brainstorming, învățarea prin descoperire, peer-tutoring, problematizarea	
Crearea de website-uri profesionale cu ajutorul unor platforme si tool-uri predefinite	prelegerea interactivă, brainstorming, învățarea prin descoperire, peer-tutoring, problematizarea	
Crearea de website-uri profesionale cu ajutorul unor platforme si tool-uri predefinite	prelegerea interactivă, brainstorming, învățarea prin descoperire, peer-tutoring, problematizarea	
Realizarea unui profil business pe Facebook Business	prelegerea interactivă, brainstorming, învățarea prin descoperire, peer-tutoring, problematizarea	
Realizarea unui profil business pe Facebook Business	prelegerea interactivă, brainstorming, învățarea prin descoperire, peer-tutoring, problematizarea	
Realizarea unui profil business pe LinkedIn	prelegerea interactivă, brainstorming, învățarea prin descoperire, peer-tutoring, problematizarea	
Realizarea unui profil business pe LinkedIn	prelegerea interactivă, brainstorming, învățarea prin descoperire, peer-tutoring, problematizarea	
Realizarea de afise, flyere, carti de vizita	prelegerea interactivă, brainstorming, învățarea prin descoperire, peer-tutoring, problematizarea	

Realizarea de afise, flyere, carti de vizita	prelegerea interactivă, brainstorming, învățarea prin descoperire, peer-tutoring, problematizarea	
Concluzii finale	prelegerea interactivă, brainstorming, învățarea prin descoperire, peer-tutoring, problematizarea	
Bibliografie Suport de curs aferent disciplinei Informatică aplicată în psihologie Anghel, T. (2009). Instrumente Web 2.0 utilizate în educație, Editura Cartea Albastră. Bădău, H.M. (2011). Tehnici de comunicare în social media. Editura Polirom. Iași. Bosoteanu, I.C. (2012). New media. Editura Institutul European. Buraga, S.C. (2009). Tehnologii Web 2.0. Editura Matrix. Cipariu, D.M. (2012). Singurătatea vine pe Facebook. Editura Tracus Arte. Cismaru, D.M. (2012). Social media și managementul reputației. Editura Tritonic, București. Dorina Guțu, New Media, Editura Tritonic, București, 2007. Vaida, S. (2023). Informatică aplicată, Presa Universitară Clujeană.		
8.2. AT	Metode de predare-învățare	Observații
Introducere	prelegerea interactivă, studiul de caz, învățarea dirijată	
Pachetul GAFE (Google Apps for Education)	prelegerea interactivă, învățarea în echipă, brainstorming, metoda cubului, învățarea dirijată	
Pachetul GAFE (Google Apps for Education)	prelegerea interactivă, învățarea în echipă, brainstorming, metoda cubului, învățarea dirijată	
Utilizarea echipamentelor foto-video	prelegerea interactivă, învățarea în echipă, brainstorming, metoda cubului, învățarea dirijată	

Utilizarea echipamentelor foto-video	prelegerea interactivă, învățarea în echipă, brainstorming, metoda cubului, învățarea dirijată dirijată	
Crearea de website-uri profesionale cu ajutorul unor platforme si tool-uri predefinite	învățarea prin descoperire, știu/vreau să știu/am învățat, gândiți/în perechi/comunicați, învățarea dirijată	
Crearea de website-uri profesionale cu ajutorul unor platforme si tool-uri predefinite	învățarea prin descoperire, știu/vreau să știu/am învățat, gândiți/în perechi/comunicați, învățarea dirijată	
Realizarea unui profil business pe Facebook Business	conversația euristică, lectura activă, învățarea în echipă, brainstorming, brainwriting, învățarea prin descoperire	
Realizarea unui profil business pe Facebook Business	conversația euristică, lectura activă, învățarea în echipă, brainstorming, brainwriting, învățarea prin descoperire	
Realizarea unui profil business pe LinkedIn	știu/vreau să știu/am învățat, studiul de caz, metoda cubului, învățarea dirijată	
Realizarea unui profil business pe LinkedIn	știu/vreau să știu/am învățat, studiul de caz, metoda cubului, învățarea dirijată	
Realizarea de afise, flyere, carti de vizita	învățarea prin descoperire, studiul de caz, învățarea dirijată, conversația	
Realizarea de afise, flyere, carti de vizita	învățarea prin descoperire, studiul de caz, învățarea dirijată, conversația	
Concluzii finale	învățarea prin descoperire, studiul de caz, învățarea dirijată, conversația	

Bibliografie

Suport de curs aferent disciplinei Informatică aplicată în psihologie

Anghel, T. (2009). Instrumente Web 2.0 utilizate în educație, Editura Cartea Albastră.

Bădău, H.M. (2011). Tehnici de comunicare în social media. Editura Polirom. Iași.

Bosoteanu, I.C. (2012). New media. Editura Institutul European.

Buraga, S.C. (2009). Tehnologii Web 2.0. Editura Matrix.

Cipariu, D.M. (2012). Singurătatea vine pe Facebook. Editura Tracus Arte.

Cismaru, D.M. (2012). Social media și managementul reputației. Editura Tritonic, București.

Dorina Guțu, New Media, Editura Tritonic, București, 2007.

Vaida, S. (2023). Informatică aplicată, Presa Universitară Clujeană.

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

Temele de curs și seminar propuse sunt subiecte de actualitate în cercetarea fundamentală și aplicativă din

Domeniul informaticii aplicate în psihologie, iar abordarea lor în cadrul acestei discipline se bazează pe rezultatele recente din literatura de specialitate. De asemenea, tematica disciplinei acoperă conceptele majore relevante pentru aplicațiile din acest domeniu.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1. Criterii de evaluare	10.2. Metode de evaluare	10.3. Pondere din nota finală
10.4. Curs	Modul de analiză, sinteză și integrare a informației teoretice	Proiect	100%
10.5. Seminar	Modul de analiză, sinteză și transfer a cunoștințelor teoretice în aplicații practice	Proiect	
10.6. Standard minim de performanță			
Condițiile simultane, pentru promovarea examenului la Informatica aplicată în psihologie sunt:			
Obținerea a minim jumătate din punctaj pentru proiect (5 puncte)			

11. Etichete ODD (Obiective de Dezvoltare Durabilă / Sustainable Development Goals)²

	
---	--

Data completării:

...

Semnătura titularului de curs



Semnătura titularului de seminar



Data avizării în departament:

...

Semnătura directorului de departament

.....

² Păstrați doar etichetele care, în conformitate cu [*Procedura de aplicare a etichetelor ODD în procesul academic*](#), se potrivesc disciplinei și ștergeți-le pe celelalte, inclusiv eticheta generală pentru *Dezvoltare durabilă* - dacă nu se aplică. Dacă nicio etichetă nu descrie disciplina, ștergeți-le pe toate și scrieți "*Nu se aplică*".