



FIȘA DISCIPLINEI
TEHNICI INFORMATICE ÎN SPORT
anul universitar 2025 – 2026

1. Date despre program

1.1.	Instituția de învățământ superior	UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ȘTIINȚĂ ȘI TEHNOLOGIE POLITEHNICA BUCUREȘTI – CENTRUL UNIVERSITAR PITEȘTI
1.2.	Facultatea	ȘTIINȚE, EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI INFORMATICĂ
1.3.	Departamentul	EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI SPORT
1.4.	Domeniul de studii	ȘTIINȚA SPORTULUI ȘI EDUCAȚIEI FIZICE
1.5.	Ciclul de studii	MASTER
1.6.	Programul de studii/calificarea	Organizare și Conducere în Sport / Profesor de educație fizică și sport în învățământul secundar

2. Date despre disciplină

2. Date despre disciplina										
2.1.	Denumirea disciplinei				Tehnici informatice în sport					
2.2.	Titularul activităților de curs				Conf. univ. dr. Ilie MIHAI					
2.3.	Titularul activităților de seminar/laborator				Conf. univ. dr. Ilie MIHAI					
2.4.	Anul de studiu	II	2.5. Semestrul	IV	2.6	Tipul de evaluare	E	2.7	Regimul disciplinei	Ob

3. Timpul total estimat

3.1	Număr de ore pe săptămână	2	3.2	din care curs	1	3.3	S/L/P	1
3.4	Total ore din planul de învățământ	28	3.5	din care curs	14	3.6	S/L/P	14
Distribuția fondului de timp alocat studiului individual								ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe								15
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren								30
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri								15
Tutoriat								10
Examinări								2
Alte activități.....								
3.7	Total ore studiu individual	72						
3.8	Total ore pe semestru	100						
3.9	Număr credite	4						

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	Cunoștințe privind utilizarea mijloacelor și metodelor de cercetare specifică managementului sportiv; cunoștințe privind modalitățile de comunicare verbală și nonverbală; cunoștințe referitoare la relațiile sistemice și procesuale în domeniul sportului; cunoștințe privind elementele structurale specifice proiectelor.
4.2	De competențe	Abilități de documentare, selecționare, sistematizare și proiectare a informațiilor; abilități de concepție, editare și scriere în stil științific; abilități de utilizare a computerului; abilități de proiectare, gestionare și realizare a unor activități diferite.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1	De desfășurare a cursului	Sală de curs cu dotare videoproiector
5.2	De desfășurare a laboratorului	Sală de laborator dotată cu videoproiector, tablă.

6. Obiectivele disciplinei

6.1. Obiectivul general al disciplinei	Cunoașterea și însușirea noțiunilor teoretice și formarea unor abilități practice de utilizare a componentelor tehnologiei informației în activitățile sportive.
6.2. Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none">• Însușirea cunoștințelor referitoare la beneficiile utilizării tehnologiei informației;• Însușirea cunoștințelor teoretice și consolidarea abilităților practice privind diferite modalități de implementare a componentelor tehnologiei informației în sport;• Formarea unor abilități de implementare a tehnologiei informației în procesul de conducere și organizare specific sportului.



7. Competențe specifice vizate

Competențe profesionale	CP.1. Aplică strategii de predare CP.4. Oferă feedback constructiv CP.6. Menține legătura cu personalul educațional
Competențe transversale	CT.1. Își asumă responsabilitatea CT.2. Gândește analitic

8. Rezultatele învățării

Cunoștințe	1. Înțelege și aplica strategii de predare utilizate în domeniul EFS. 2. Înțelegerea impactului feedback-ului asupra procesului de învățare, dezvoltării abilităților motrice și îmbunătățirii performanței. 3. Identifica cele mai bune practici pentru integrarea educației fizice în cadrul curriculumului general al instituțiilor de învățământ.
Aptitudini	1. Identificarea și implementarea metodelor didactice active și interactive utilizate în procesul de predare a educației fizice și sportului. 2. Aplicarea tehnicilor de predare bazate pe învățarea prin practică, joc și simulări specifice sportului. 3. Dezvoltarea capacității de a oferi feedback specific și adaptat nivelului de performanță al fiecărui elev sau sportiv. 4. Utilizează și aplica instrumente de evaluare pentru a oferi un feedback precis și relevant. 5. Dezvoltarea capacității de a comunica eficient și de a colabora cu profesorii, antrenorii și alți specialiști din domeniul educației fizice și sportului. 6. Capacitatea de a organiza întâlniri, workshopuri și sesiuni de formare continuă pentru personalul educațional implicat în educația fizică și sport.
Responsabilitate și autonomie	1. Asumarea responsabilității în aplicarea metodelor didactice moderne pentru îmbunătățirea procesului de predare și învățare în sport. 2. Adaptarea strategiilor de predare la diversitatea grupului și la cerințele individuale ale acestora. 3. Asumarea responsabilității pentru utilizarea unui feedback obiectiv și motivant în procesul educațional și sportiv. 4. Dezvoltarea inițiativei pentru integrarea tehnologiilor moderne în oferirea unui feedback instantaneu și personalizat. 5. Asumarea unei culturi a cooperării și schimbului de bune practici în cadrul comunității educaționale. 6. Dezvoltarea unui mediu educațional bazat pe colaborare, sprijin reciproc și parteneriate interinstituționale. 7. Adaptarea la schimbările din sistemul educațional prin menținerea unui dialog constant cu specialiștii din domeniu.

9. Conținuturi

9.1. Curs		Nr. ore	Metode de predare	Observații Resurse folosite
1	Tehnologia informației - generalități.	2 ore	Prelegerea, dezbaterile, expunerea, exemplificarea, conversația euristică.	Laptop, videoproiector.
2	Sistemul informațional-informatic. Concepte teoretice generale.	2 ore		
3	Modalități de realizare și utilizare a sistemelor informatice.	2 ore		
4	Posibilități de utilizare a tehnologiei informației în organizarea activităților sportive.	2 ore		
5	Utilizarea diferitelor componente ale mediului informațional electronic în coordonarea activităților sportive.	2 ore		
6	Organizarea și conducerea diverselor componente ale sportului cu ajutorul tehnologiei informației.	4 ore		

Bibliografie

- Barbu, M. C. R., Turcu, I., Sandu, I. E., Diaconescu, D. L., Păsărin, L. D., & Popescu, M. C. (2020). The impact of technology on the definition of sport. *Gymnasium*, 21(2 (Supplement)), 5-22.
- Belibov, C., & Mocrousov-Cuciuc, E. (2022). Aplicarea mijloacelor moderne informatizate în pregătirea sportivelor de 16-18 ani în jocul de volei. In *Probleme actuale ale teoriei și practicii culturii fizice* (pp. 156-162).
- Bondoc-Ionescu, D., Neamtu, M., Bondoc-Ionescu, A., Mihai, I., & Oprea, D. (2016). Testing kinematic and



- ergometer parameters for performing the phase contact-beat-impulse to the high jump. *Ovidius University Annals, Series Physical Education and Sport/Science, Movement and Health*, 16(2 SI), 315-323.
4. Dumitrașcu, E. (2017). Specific terminology vs. common language in the field of tourism. In *The Proceedings of the International Conference Globalization, Intercultural Dialogue and National Identity. Section: Language and Discourse*.
5. Iconomescu, T. M., Alexe, D. I., Mihai, I. (2014). *Human resource management SWOT analysis of "PHOENIX" Sports Club*, Studia Universitatis "Vasile Goldis", Physical Education and Physical Therapy Series, vol. 3, nr. (5), 1/2014, ISSN 2284-7324, pp. 13 - 18;
6. Kim, D., & Ko, Y. J. (2019). The impact of virtual reality (VR) technology on sport spectators' flow experience and satisfaction. *Computers in human behavior*, 93, 346-356.
7. Măță, L., Clipa, O., & Tzafilkou, K. (2020). The development and validation of a scale to measure university teachers' attitude towards ethical use of information technology for a sustainable education. *Sustainability*, 12(15), 6268.
8. Mihai, I. (2024). Tehnici informatice în sport – note de curs, uz intern.
9. Ortega, B. P., & Olmedo, J. M. J. (2017). Application of motion capture technology for sport performance analysis. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (32), 241-247.
10. Șerban, R. T., & Baci, A. M. (2022). An overview of the opportunities offered by the advancement of information and communication technology in the field of physical education and sports. *Studia Universitatis Babeș-Bolyai Educatio Artis Gymnasticae*, 117-125.
11. Timoftei, S., & Cabătut, T. (2021). Tehnologia informației și comunicațiilor în bibliotecă. In *Sport. Olimpism. Sănătate* (pp. 79-86).
12. Țurcanu, A. P. (2023). Impactul tehnologiilor informaționale asupra educației fizice și sportului în învățământul preuniversitar. In *Probleme actuale ale teoriei și practicii culturii fizice* (pp. 380-386).
13. Țurcanu, A. P., & Jurat, V. (2024). Optimizarea procesului instructiv-educativ în lecțiile de educație fizică și sport prin utilizarea eficientă a tehnologiilor informaționale, sub perspectiva principiilor acmeologice. In *Formarea continuă a specialistului de cultură fizică în conceptul acmeologic modern* (pp. 149-154).
14. Volcu, G. (2017). Tehnologiile informaționale în pregătirea specialiștilor de educație fizică și sport. In *Sport. Olimpism. Sănătate* (pp. 91-91).
15. Volcu, G. (2017). The Need of Information Technologies in the Training of Physical Education and Sports Specialists. In *4th Central and Eastern European LUMEN International Scientific Conference on Education, Sport and Health* (pp. 282-283).
16. Volcu, G. (2023). Utilizarea tehnologiilor informaționale și de comunicare în kinetoterapie. In *Probleme actuale ale teoriei și practicii culturii fizice* (pp. 332-340).

9.2. Aplicații:Seminar / Laborator / Teme de casă		Nr. ore	Metode de predare	Observații Resurse folosite
1	Înțelegerea principalelor componente ale tehnologiei informației.	2 ore	Explicația, dezbateră, exemplificarea	Laptop, videoproiector, aparate și materiale sportive, tablă magnetică.
2	Identificarea aspectelor specifice sistemului informațional-informatic.	2 ore		
3	Formarea abilității de modelare a tehnologiei informației în activitățile sportive.	2 ore		
4	Aplicații practice privind implementarea componentelor mediului informațional electronic în activitățile sportive.	4 ore		
5	Formarea unor abilități practice de utilizare a componentelor tehnologiei informației în organizarea și conducerea activităților sportive.	4 ore		
1. Barbu, M. C. R., Turcu, I., Sandu, I. E., Diaconescu, D. L., Păsărin, L. D., & Popescu, M. C. (2020). The impact of technology on the definition of sport. <i>Gymnasium</i> , 21(2 (Supplement)), 5-22.				
2. Belibov, C., & Mocrousov-Cuciuc, E. (2022). Aplicarea mijloacelor moderne informatizate în pregătirea sportivelor de 16-18 ani în jocul de volei. In <i>Probleme actuale ale teoriei și practicii culturii fizice</i> (pp. 156-162).				
3. Bondoc-Ionescu, D., Neamtu, M., Bondoc-Ionescu, A., Mihai, I., & Oprea, D. (2016). Testing kinematic and ergometer parameters for performing the phase contact-beat–impulse to the high jump. <i>Ovidius University Annals, Series Physical Education and Sport/Science, Movement and Health</i> , 16(2 SI), 315-323.				
4. Dumitrașcu, E. (2017). Specific terminology vs. common language in the field of tourism. In <i>The Proceedings of the International Conference Globalization, Intercultural Dialogue and National Identity. Section: Language and Discourse</i> .				
5. Iconomescu, T. M., Alexe, D. I., Mihai, I. (2014). <i>Human resource management SWOT analysis of "PHOENIX" Sports Club</i> , Studia Universitatis "Vasile Goldis", Physical Education and Physical Therapy Series, vol. 3, nr. (5), 1/2014, ISSN 2284-7324, pp. 13 - 18:				



6. Kim, D., & Ko, Y. J. (2019). The impact of virtual reality (VR) technology on sport spectators' flow experience and satisfaction. *Computers in human behavior*, 93, 346-356.
7. Măță, L., Clipa, O., & Tzafilkou, K. (2020). The development and validation of a scale to measure university teachers' attitude towards ethical use of information technology for a sustainable education. *Sustainability*, 12(15), 6268.
8. Mihai, I. (2024). Tehnici informatice în sport – note de curs, uz intern.
9. Ortega, B. P., & Olmedo, J. M. J. (2017). Application of motion capture technology for sport performance analysis. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (32), 241-247.
10. Șerban, R. T., & Baci, A. M. (2022). An overview of the opportunities offered by the advancement of information and communication technology in the field of physical education and sports. *Studia Universitatis Babeș-Bolyai Educatio Artis Gymnasticae*, 117-125.
11. Timofte, S., & Cabătut, T. (2021). Tehnologia informației și comunicațiilor în bibliotecă. In *Sport. Olimpism. Sănătate* (pp. 79-86).
12. Turcanu, A. P. (2023). Impactul tehnologiilor informaționale asupra educației fizice și sportului în învățământul preuniversitar. In *Probleme actuale ale teoriei și practicii culturii fizice* (pp. 380-386).
13. Turcanu, A. P., & Jurat, V. (2024). Optimizarea procesului instructiv-educativ în lecțiile de educație fizică și sport prin utilizarea eficientă a tehnologiilor informaționale, sub perspectiva principiilor acmeologice. In *Formarea continuă a specialistului de cultură fizică în conceptul acmeologic modern* (pp. 149-154).
14. Volcu, G. (2017). Tehnologiile informaționale în pregătirea specialiștilor de educație fizică și sport. In *Sport. Olimpism. Sănătate* (pp. 91-91).
15. Volcu, G. (2017). The Need of Information Technologies in the Training of Physical Education and Sports Specialists. In *4th Central and Eastern European LUMEN International Scientific Conference on Education, Sport and Health* (pp. 282-283).
16. Volcu, G. (2023). Utilizarea tehnologiilor informaționale și de comunicare în kinetoterapie. In *Probleme actuale ale teoriei și practicii culturii fizice* (pp. 332-340).

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

Conținutul disciplinei este în concordanță cu conceptele teoretice și practice internaționale și dezvoltă conținuturi noi față de alte centre universitare din țară. Disciplina oferă studenților o viziune globală integrativă privind utilizarea tehnologiei informației și componentele acesteia în procesul de organizare și conducere a componentelor sportului.

11. Evaluare

Tip activitate	11.1 Criterii de evaluare	11.2 Metode de evaluare	11.3 Puncte pe activitate
11.4 Curs	Prezentarea unui proiect de integrare a tehnicilor informatice în organizarea și conducerea diferitelor tipuri de componente ale sportului.	Examen final oral.	40
11.5 Seminar/ Laborator/ Temă de casă	Participare la activitatea de seminar	Evaluare participativă continuă.	40 Temă de casă 20 Activ. seminar
11.6 Condiții de promovare	Punctajul minim pentru promovarea disciplinei este de 50 puncte. Punctajul total se transformă în notă întreagă prin împărțire la 10 și rotunjire. Studentul trebuie să participe la evaluarea finală, în regim față în față, fără impunerea unui punctaj minim la evaluarea finală.		

Data completării
23.09.2024

Titular de curs
Ilie MIHAI

Titular de seminar
Ilie MIHAI

Data aprobării în Consiliul departamentului
30.09.2024

Director de departament
(prestator)
Liviu MIHĂILESCU

Director de departament
(beneficiar)
Liviu MIHĂILESCU

Data aprobării în Consiliul FSEFI,
30.09.2024

Decan FSEFI,
Julien Leonard FLEANCU