**FIŞA DISCIPLINEI**

**Tehnici informatice în sport**

**1. Date despre program**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1.1. | Instituţia de învăţământ superior | UNIVERSITATEA NAŢIONALĂ DE ŞTIINŢĂ ŞI TEHNOLOGIE POLITEHNICA BUCUREŞTI -  CENTRUL UNIVERSITAR PITEŞTI |
| 1.2. | Facultatea | ŞTIINŢE, EDUCAŢIE FIZICĂ ŞI INFORMATICĂ |
| 1.3. | Departamentul | EDUCAŢIE FIZICĂ ŞI SPORT |
| 1.4. | Domeniul de studii universitare | ŞTIINŢA SPORTULUI ŞI EDUCAŢIEI FIZICE |
| 1.5. | Programul de studii | MASTER |
| 1.6. | Ciclul de studii universitare | Organizare şi Conducere în Sport |
| 1.7 | Limba de predare | Română |
| 1.8 | Locația geografică de desfășurare a studiilor | Pitești |

**2. Date despre disciplină**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2.1. | Denumirea disciplinei | | | | **Tehnici informatice în sport** | | | | | | |
| 2.2. | Titularul activităţilor de curs | | | | Ilie MIHAI | | | | | | |
| 2.3. | Titularul activităţilor de seminar/laborator | | | | Ilie MIHAI | | | | | | |
| 2.4. | Anul de studiu | II | 2.5. Semestrul | IV | 2.6 | Tipul de evaluare | | E | 2.7 | Statutul disciplinei | Ob |
| 2.8 | Categoria formativă | F | | 2.9 Codul disciplinei | | | UP.01.DAP.4.O.27.16 | | | | |

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

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 3.1 Număr de ore pe săptămână | 2 | Din care: 3.2 curs | | 1 | 3.3 Seminar/laborator/proiect | 1 |
| 3.4 Total ore din planul de învăţământ | 28 | Din care: 3.5 curs | | 14 | 3.6 Seminar/laborator/proiect | 14 |
| Distribuţia fondului de timp | | | | | | 72  ore |
| Studiul după manual, suport de curs, bibliografie şi notiţe  Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate  Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii şi eseuri | | | | | | 15  30  15 |
| Tutoriat | | | | | | 10 |
| Examinări | | | | | | 2 |
| Alte activităţi (dacă există): | | | | | | x |
| 3.7 Total ore studiu individual | | 72 |
| 3.8 Total ore pe semestru | | 100 |
| 3.9 Număr credite | | 4 |

**4. Precondiţii** (acolo unde este cazul)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 4.1 | De curriculum | Cunoştinţe privind utilizarea mijloacelor şi metodelor de cercetare specifică managementului sportiv; cunoştinţe privind modalităţile de comunicare verbală şi nonverbală; cunoştinţe referitoare la relaţiile sistemice şi procesuale în domeniul sportului; cunoştinţe privind elementele structurale specifice proiectelor. |
| 4.2 | De competenţe | Abilităţi de documentare, selecţionare, sistematizare şi proiectare a informaţiilor; abilităţi de concepţie, editare şi scriere în stil ştiinţific; abilităţi de utilizare a computerului; abilităţi de proiectare, gestionare şi realizare a unor activităţi diferite. |

**5. Condiţii (acolo unde este cazul)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 5.1 | de desfăşurare a cursului | Sală de curs cu dotare videoproiector |
| 5.2 | de desfășurare a de desfășurare a seminarului/laboratorului/ proiectului | Sală de laborator dotată cu videoproiector, tablă. |

**6. Obiectivul general**

Disciplina „Tehnici informatice în sport” se studiază în cadrul domeniului Știința Sportului și Educației Fizice și are ca obiectiv general Cunoaşterea şi însuşirea noţiunilor teoretice şi formarea unor abilităţi practice de utilizare a componentelor tehnologiei informației în activitățile sportive. Prin conținutul său, disciplina contribuie la dezvoltarea competențelor teoretice și aplicative specifice domeniului, asigurând formarea unei baze solide de cunoștințe și abilități necesare pentru activitatea profesională și științifică în sport și educație fizică.

Tematicile abordate includ concepte fundamentale, principii metodologice și aplicații practice care facilitează înțelegerea mecanismelor de funcționare a proceselor motrice, manageriale sau educaționale, în funcție de specificul fiecărei discipline. Includerea acestei discipline în planul de învățământ este justificată prin importanța sa în consolidarea formării interdisciplinare, dezvoltarea capacității de analiză critică și aplicarea cunoștințelor teoretice în contexte practice relevante pentru domeniul sportiv.

**7. Rezultatele învățării**

|  |  |
| --- | --- |
| Cunoștințe | 1. Înțelege si aplica strategii de predare utilizate in domeniul EFS 2. Înțelegerea principiilor de bază ale managementului riscului în domeniul sportului. 3. Înțelegerea impactului feedback-ului asupra procesului de învățare, dezvoltării abilităților motrice și îmbunătățirii performanței. 4. Identifica cele mai bune practici pentru integrarea educației fizice în cadrul curriculumului general al instituțiilor de învățământ. |
| Abilități | 1. Identificarea si implementare 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. Aplicarea metodelor și tehnicilor de management in sport. 4. Dezvoltarea capacității de a oferi feedback specific și adaptat nivelului de performanță al fiecărui elev sau sportiv. 5. Utilizează si aplica instrumente de evaluare pentru a oferi un feedback precis și relevant 6. Dezvoltarea capacității de a comunica eficient și de a colabora cu profesorii, antrenorii și alți specialiști din domeniul educației fizice și sportului. 7. Capacitatea de a organiza întâlniri, workshop-uri 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 implementarea unor strategii eficiente în sport. 4. Asumarea responsabilității pentru utilizarea unui feedback obiectiv și motivant în procesul educațional și sportiv. 5. Dezvoltarea inițiativei pentru integrarea tehnologiilor moderne în oferirea unui feedback instantaneu și personalizat 6. Asumarea unei culturi a cooperării și schimbului de bune practici în cadrul comunității educațional 7. Dezvoltarea unui mediu educațional bazat pe colaborare, sprijin reciproc și parteneriate interinstituționale. 8. Adaptarea la schimbările din sistemul educațional prin menținerea unui dialog constant cu specialiștii din domeniu. |

**8. Metode de predare**

Predarea disciplinei „Tehnici informatice în sport” se realizează prin metode centrate pe student, cu accent pe aplicarea practică a instrumentelor digitale și pe dezvoltarea competențelor informatice necesare activităților de analiză, monitorizare și gestionare a performanței sportive. Se utilizează metode interactive precum învățarea prin proiecte practice, studiul de caz, lucrul colaborativ și exercițiile aplicative pe calculator. Studenții sunt implicați direct în stabilirea propriului parcurs de învățare prin alegerea temelor de lucru și prin utilizarea unor aplicații software relevante pentru domeniul sportiv (ex.: programe de analiză video, instrumente de monitorizare a datelor biometrice sau platforme de gestionare a antrenamentului).

Participarea activă este asigurată prin lucrări individuale și de grup, prezentări și discuții pe baza rezultatelor obținute în cadrul aplicațiilor. Progresul este monitorizat continuu prin verificarea modului de utilizare a aplicațiilor informatice și prin feedback personalizat. Eventualele rămâneri în urmă sunt identificate prin analiza performanțelor practice (rezolvarea sarcinilor informatice, nivelul de stăpânire a softurilor utilizate) și prin gradul de implicare în activitățile colaborative. În asemenea cazuri, se aplică măsuri remediale precum sesiuni de instruire suplimentară, activități de tip peer learning (colegii mai avansați sprijină colegii care întâmpină dificultăți), precum și punerea la dispoziție a unor ghiduri și tutoriale adaptate nivelului de pregătire.

Prin aceste metode, disciplina asigură atât înțelegerea conceptelor teoretice, cât și formarea unor abilități practice concrete, indispensabile utilizării tehnologiilor informatice moderne în sportul de performanță și în cercetarea științifică aplicată.

**9. Conţinuturi**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Curs** | | |
| **Capitolul** | **Conținutul** | **Nr. ore** |
| I | Tehnologia informației - generalități. | **2** |
| II | Sistemul informațional-informatic. Concepte teoretice generale. | **2** |
| III | Modalități de realizare și utilizare a sistemelor informatice. | **2** |
| IV | Posibilităţi de utilizare a tehnologiei informației în organizarea activităților sportive. | **2** |
| V | Utilizarea diferitelor componente ale mediului informațional electronic în coordonarea activităților sportive. | **2** |
| VI | Organizarea și conducerea diverselor componente ale sportului cu ajutorul tehnologiei informației. | **4** |
|  | **Total:** | **14** |
| Bibliografie   1. Mihai, I. (2024). Tehnici informatice în sport – note de curs, uz intern. 2. 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. 3. 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 şi practicii culturii fizice* (pp. 156-162). 4. 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. 5. 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*. 6. 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; 7. 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. 8. Mâță, 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. 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., & Baciu, 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. Timofti, 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 educaţiei fizice şi sportului în învăţământul preuniversitar. In *Probleme actuale ale teoriei şi 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 informaţionale în pregătirea specialiştilor de educaţie fizică şi 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 şi practicii culturii fizice* (pp. 332-340). | | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **LABORATOR/SEMINAR/PROIECT** | |  |
| **Nr. crt.** | **Conținutul** | **Nr. ore** |
| 1 | Înțelegerea principalelor componente ale tehnologiei informației. | 2 |
| 2 | Identificarea aspectelor specifice sistemului informațional-informatic. | 2 |
| 3 | Formarea abilităţii de modelare a tehnologiei informației în activitățile sportive. | 2 |
| 4 | Aplicații practice privind implementarea componentelor mediului informațional electronic în activitățile sportive. | 2 |
| 5 | Formarea unor abilități practice de utilizare a componentelor tehnologiei informației în organizarea și conducerea activităților sportive. | 4 |
|  | **Total:** | **14** |
| Bibliografie:   1. Mihai, I. (2024). Tehnici informatice în sport – note de curs, uz intern. 2. 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. 3. 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 şi practicii culturii fizice* (pp. 156-162). 4. 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. 5. 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*. 6. 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; 7. 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. 8. Mâță, 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. 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., & Baciu, 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. Timofti, 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 educaţiei fizice şi sportului în învăţământul preuniversitar. In *Probleme actuale ale teoriei şi 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 informaţionale în pregătirea specialiştilor de educaţie fizică şi 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 şi practicii culturii fizice* (pp. 332-340). | | |

**10. 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 şi conducerea diferitelor tipuri de structuri 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  25.09.2025 | Titular de curs  Ilie MIHAI | Titular(ii) de aplicații  Ilie MIHAI |
| Data avizării în departament  29.09.2025 | Director de departament  Emanuel Liviu MIHĂILESCU  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ | |
|  |  | |
| Data aprobării în Consiliul Facultății  29.09.2025 | Decan  Leonard Julien FLEANCU | |