

## Informații post

<b>Universitatea</b>	UNIVERSITATEA "ȘTEFAN CEL MARE" DIN SUCEAVA	
<b>Facultatea*</b>	INGINERIE ELECTRICĂ ȘI ȘTIINȚA CALCULATOARELOR	
<b>Departament*</b>	CALCULATOARE	
<b>Poziția în statul de funcții*</b>	29	
<b>Funcție*</b>	Asistent	
<b>Disciplinele din planul de învățământ*</b>	Informatica aplicată, Proiectarea algoritmilor, Programarea calculatoarelor și limbaje de programare I	
<b>Descriere post*</b>	<p>Postul conține o normă universitară de 40 ore / săptămână cu o normă didactică de 13 ore convenționale, din care 13 ore de lucrări practice cu următoarea distribuție semestrială, pe discipline, a orelor fizice:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ disciplina: <b>Informatica aplicată</b> efectuată în semestrul 1 cu studenții din anul I de la domeniul de studii <b>Mecatronică</b>: - 4 ore de laborator efectuate în semestrul I, cu 2 formații de studiu;</li> <li>➤ disciplina: <b>Proiectarea algoritmilor</b>, efectuată în semestrul 2 cu studenții din anul III de la programul de studii <b>Calculatoare</b>; - 2 ore de laborator efectuate în semestrul II cu 1 formații de studiu;</li> <li>➤ disciplina: <b>Programarea calculatoarelor și limbaje de programare I</b> efectuată în semestrul 1 cu studenții din anul I de la programul de studii <b>Calculatoare</b>: - 8 ore de laborator efectuate în semestrul 1 cu 4 formații de studiu;</li> <li>➤ disciplina: <b>Proiectarea algoritmilor</b>, efectuată în semestrul 2 cu studenții din anul III de la programul de studii <b>Calculatoare</b>; - 6 ore de laborator efectuate în semestrul II cu 3 formații de studiu;</li> <li>➤ disciplina: <b>Programarea calculatoarelor și limbaje de programare I</b> efectuată în semestrul 1 cu studenții din anul I de la programul de studii <b>Automatică și Informatică Aplicată</b>: - 6 ore de proiect efectuate în semestrul 1 cu 3 formații de studiu.</li> </ul>	
	<p>Activități de predare Activități de seminar / proiecte de an / lucrări de laborator / lucrări practice Activități de evaluare Alte activități:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordonarea lucrărilor de licență / disertație</li> <li>• Activitate practică și practică pedagogică</li> <li>• Participare în comisii de doctorat: referate, examene, susținere</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Consultații</li> <li>• Participare în comisie examen de absolvire</li> <li>• Participare în comisii de admitere</li> <li>• Participare la programe internaționale</li> <li>• Coordonare cercuri științifice studențești</li> </ul> <p>Activități de pregătire științifică și metodică și alte activități în interesul învățământului Activități de cercetare științifică, de dezvoltare tehnologică, activități de proiectare, de creație potrivit specificului. Activități administrative.</p>	
<b>Salariul minim de încadrare</b>	<p>minim ..... lei – maxim ..... lei (Salariul va fi stabilit în limitele minime – maxime în funcție de vechimea și performanța candidatului)</p>	
<b>Calendarul concursului</b>		
<b>Perioadă înscriere</b>	Început	Sfârșit

Data susținerii prelegerii			
Ora susținerii prelegerii			
Locul susținerii prelegerii			
Perioadă susținere a examenelor	Început	Sfârșit	
Perioadă comunicare a rezultatelor	Început	Sfârșit	
Perioadă de contestații	Început	Sfârșit	
	<p><b>Informatică Aplicată - Laborator:</b> Prezentarea normelor de protecția și igiena muncii . Editarea și procesarea textelor: lucrul cu paragrafe, formatarea documentelor. Editarea și procesarea textelor: lucrul cu tabele, inserarea de obiecte grafice. Editarea și procesarea textelor: Mail Merge, tipărire, trimiterea prin email. Realizarea prezentărilor electronice. Platforme de lucru colaborativ. Prezentarea plăcii Arduino. Aplicația Blink.. Programare cu Arduino - structura unui program, variabile, funcții, instrucțiuni care implementează structurile de control, funcția delay.</p> <p><b>Bibliografie selectivă:</b> Steve Johnson - Microsoft Office Word 2007, Editura Niculescu, 2008șă; Steve Johnson - Microsoft Office PowerPoint 2007, Editura Teora; Augustin Prodan, Mădălina Rusu, Mihai Prodan - WORD 2007 ghid de utilizare, Editura Albastră; Tom Negrino - Cum sa realizam o prezentare in Powerpoint, Editura Corint, 2005; Bogdan Ionescu, Iuliana Ionescu - Tehnologia Aplicatiilor Office - Excel 2007, Editura InfoMega, 2009; Katherine Murray – First Look: Microsoft Office 2010, Microsoft Press; Bogdan Ionescu, Iuliana Ionescu, Mirela Oancea - Informatica utilizatorului Word și Excel, Editura InfoMega, 2006; Michael McRoberts - Beginning Arduino (Technology in Action), Apress, 2nd Edition, 2013; Scott Fitzgerald, Michael Shiloh, Tom Igoe – Arduino Projects Book, 2012; <a href="http://arduino.cc/en/Tutorial/HomePage">http://arduino.cc/en/Tutorial/HomePage</a></p> <p><b>Proiectarea algoritmilor – Laborator:</b> Introducere în analiza complexității algoritmilor, Metoda Divide et Impera: Prezentare generală, Metoda Divide et Impera: Algoritmul sortării prin interclasare. Algoritmul sortării rapide, Metoda programării dinamice: Introducere. Subsecvența crescătoare de lungime maximă, Metoda programării dinamice: Subsecvența comună de lungime maximă, Metoda programării dinamice: Parcurgerea labirintului, Grafuri: Introducere, Grafuri: Drumuri de cost minim, Grafuri: Cicluri hamiltoniene și euleriene, Algoritmi geometrice</p> <p><b>Bibliografie selectivă:</b> Thomas H. Cormen, Charles E. Leiserson, Ronald R. Rivest, <i>Introduction to Algorithms</i>, 3rd Ed. MIT Press. 2019 (sau traducerea în limba română: <i>Introducere în algoritmi</i>, Ed. Agora), Donald E. Knuth, <i>The Art of Computer Programming</i>, volume 1, 1st Ed., Addison-Wesley Professional, 2011. (Traducere în limba română: <i>Arta programării calculatoarelor, vol. I – Algoritmi Fundamentali</i>, Ed. Teora, 1999), Donald E. Knuth, <i>The Art of Computer Programming</i>, volume 2, 1st Ed., Addison-Wesley Professional, 2011. (Traducere în limba română: <i>Arta programării calculatoarelor, vol. II – Algoritmi Seminumerici</i>, Ed. Teora, 1999), Donald E. Knuth, <i>The Art of Computer Programming</i>, volume 3, 1st Ed., Addison-Wesley Professional, 2011. (Traducere în limba română: <i>Arta programării calculatoarelor, vol. III – Sortare și căutare</i>, Ed. Teora, 1999), Matthias Felleisen, Robert Bruce Findler, Matthew Flatt, Shriram Krishnamurthi, <i>How to Design Programs: An Introduction to Programming and Computing</i>, 2nd Ed., 2018, MIT Press , Robert Sedgewick, Kevin Wayne, <i>Algorithms</i>, 4th Ed., 2011, Addison-Wesley Professional, Gayle Laakmann McDowell, <i>Cracking the Coding Interview: 189 Programming Questions and Solutions</i>, 6th Ed., 2015, CareerCup , Yonghui Wu, Jiande Wang, <i>Data Structure Practice for Collegiate Programming Contests and Education</i>, 1st Ed., 2016, CRC Press, Cristian A. Giumale, <i>Introducere în analiza algoritmilor</i>, Ed. Polirom, 2004, Cristian A. Giumale, <i>Un atelier de programare</i>, Ed. Agora, 2000, Radu-Daniel Vatavu, <i>Ghid practic pentru analiza si proiectarea algoritmilor. Aplicații în C#</i>, MatrixRom, 2013, Ștefan-Gheorghe Pentiuc, Radu-Daniel Vatavu, <i>Algoritmi și metode de programare în Java</i>, Ed. Universității Ștefan cel Mare Suceava, 2009, Doina Logofătu, <i>Algoritmi fundamentali în C++</i>, Aplicații, Ed. Polirom, 2007, Mihai Oltean, <i>Proiectarea și implementarea algoritmilor</i>, Ed. Agora, 1999, UVA toolkit. Problem database, <a href="http://uvatoolkit.com/problemsolve.php">http://uvatoolkit.com/problemsolve.php</a> , Radu-Daniel</p>		

	<p>Vatavu, Lisa Anthony, and Jacob O. Wobbrock. 2018. \$Q: a super-quick, articulation-invariant stroke-gesture recognizer for low-resource devices. In Proceedings of the 20th International Conference on Human-Computer Interaction with Mobile Devices and Services (MobileHCI '18). ACM, New York, NY, USA, Article 23, 12 pages. DOI: <a href="https://doi.org/10.1145/3229434.3229465">https://doi.org/10.1145/3229434.3229465</a>, Radu-Daniel Vatavu, Lisa Anthony, and Jacob O. Wobbrock. 2012. Gestures as point clouds: a \$P recognizer for user interface prototypes. In Proceedings of the 14th ACM international conference on Multimodal interaction (ICMI '12). ACM, New York, NY, USA, 273-280. DOI: <a href="https://doi.org/10.1145/2388676.2388732">https://doi.org/10.1145/2388676.2388732</a>, Radu-Daniel Vatavu. 2017. Improving Gesture Recognition Accuracy on Touch Screens for Users with Low Vision. In Proceedings of the 2017 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '17). ACM, New York, NY, USA, 4667-4679. DOI: <a href="https://doi.org/10.1145/3025453.3025941">https://doi.org/10.1145/3025453.3025941</a></p> <p>Yosra Rekik, Radu-Daniel Vatavu, and Laurent Grisoni. 2014. Match-up &amp; conquer: a two-step technique for recognizing unconstrained bimanual and multi-finger touch input. In Proceedings of the 2014 International Working Conference on Advanced Visual Interfaces (AVI '14). ACM, New York, NY, USA, 201-208. DOI: <a href="https://doi.org/10.1145/2598153.2598167">https://doi.org/10.1145/2598153.2598167</a></p> <p><b>Programarea calculatoarelor și limbaje de programare I - Laborator:</b> Norme de protecția muncii. Aplicații simple în C. Utilizarea funcțiilor standard de I/E. Programe utilizând instrucțiunile ce implementează operațiile de bază. Programe cu structuri decizionale și repetitive. Testare programare în Limbajul C. Programe cu structuri repetitive. Lucrul cu vectori și matrici. Lucru cu funcții în C. Programarea aplicațiilor cu caractere și șiruri de caractere. Aplicații cu funcții definite de utilizator. Testare programare în Limbajul C. Utilizarea fișierelor text și binare Utilizarea fișierelor text și binare. Crearea de programe modulare. Alocare dinamică. Depanarea programelor.</p> <p><b>Bibliografie selectivă:</b> K. Jamsa, L. Klander - Totul despre C și C++, Editura Teora, 2013. Stephen G. Kochan, Programming in C (4th Edition) (Developer's Library), Addison-Wesley Professional, ISBN-13: 978-0321776419, 2014. Remus Prodan – pagina web a cursului: <a href="http://apollo.eed.usv.ro/~remus">http://apollo.eed.usv.ro/~remus</a>. L. Negrescu - Limbajele C și C++ pentru începători, vol. I, Editura Alabastră, Cluj Napoca, 2012. B.W. Kernighan, D.M. Ritchie. Programarea în limbaj C. Teora, 2003. B.Stroustrup, The C++ Programming Language, Third Edition by Bjarne Stroustrup, by AT&amp;T. Addison Wesley Longman, Inc. ISBN 0201889544, 1997. Pentiu St. Gh., Turcu Cristina, Turcu Cornel, Mahalu George, Petrisor Cristinel - Programarea calculatoarelor, Universitatea "Ștefan cel Mare" Suceava, 1995. Pentiu Gh., Turcu Cristina, Turcu Cornel - Bazele programării calculatoarelor, Universitatea "Ștefan cel Mare" Suceava, 1993</p>
	<p>Dosarul de concurs al unui candidat trebuie să conțină, cel puțin, următoarele documente:</p> <p><b>1. Cererea de înscriere la concurs</b>, semnată de candidat, care include o <b>declarație pe propria răspundere</b> privind veridicitatea informațiilor prezentate în dosar – după modelul anexat.</p>
<p><b>Lista documente***</b></p>	<p><b>2. O propunere de dezvoltare a carierei universitare a candidatului</b> atât din punct de vedere didactic, în cazul posturilor didactice, cât și din punctul de vedere al activităților de cercetare științifică; propunerea se redactează de către candidat, cuprinde maximum 10 pagini și este unul dintre principalele criterii de departajare a candidaților;</p> <p><b>3. Curriculum vitae**</b> al candidatului, în format tipărit și în format electronic, care trebuie să includă:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Informații despre studiile efectuate și diplomele obținute;</li> <li>b) Informații despre experiența profesională și locuri de muncă relevante;</li> <li>c) Informații despre proiectele de cercetare – dezvoltare pe care le-a condus ca director de proiect și granturile obținute, în cazul în care există astfel de proiecte sau granturi, indicându-se pentru fiecare sursă de finanțare, volumul finanțării și principalele publicații sau brevete rezultate;</li> <li>d) Informații despre premii sau alte elemente de recunoaștere a contribuțiilor științifice ale candidatului.</li> </ul> <p><b>4. Lista de lucrări**</b> ale candidatului în format tipărit și în format electronic, care va fi structurată astfel:</p> <p>Lista celor maximum 10 lucrări considerate de candidat a fi cele mai relevante pentru</p>

	<p>realizările profesionale proprii, care sunt incluse în format electronic în dosar și care se pot regăsi și în celelalte categorii de lucrări prevăzute de art.15 din Hotărârea nr. 457/2011, modificată;</p> <p>b) Teza sau tezele de doctorat;</p> <p>c) Brevete de invenție și alte titluri de proprietate industrială;</p> <p>d) Cărți și capitole în cărți;</p> <p>e) Articole/studii <i>in extenso</i>, publicate în reviste din fluxul științific internațional principal;</p> <p>f) Publicații <i>in extenso</i>, apărute în lucrări ale principalelor conferințe internaționale de specialitate;</p> <p>g) Alte lucrări și contribuții științifice sau, după caz, din domeniul creației artistice.</p> <p>Candidații la posturile de conferențiar universitar sau cercetător științific gradul II trebuie să includă în dosarul de concurs cel puțin 3 nume și adrese de contact ale unor personalități din domeniul respectiv, din țară sau din străinătate, exterioare instituției de învățământ superior al cărei post este scos la concurs, care au acceptat să elaboreze scrisori de recomandare privitoare la calitățile profesionale ale candidatului.</p> <p><b>5. Fișa de verificare**</b> a îndeplinirii standardelor universității de prezentare la concurs, al cărei format standard este prevăzut de metodologia proprie. Fișa de verificare este completată și semnată de către candidat, împreună cu documentele doveditoare privind toate rezultatele și informațiile introduse de candidat în fișă. Modelul fișei de verificare va respecta modelul din standardul național aferent domeniului științific al postului.</p> <p><b>6. Documente referitoare la deținerea diplomei de doctor:</b> copie certificată pentru conformitate cu originalul a diplomei de doctor și, în cazul în care diploma de doctor originală nu este recunoscută în România, atestatul de recunoaștere sau echivalare a acesteia sau adeverința din care sa rezulte statutul recent de student doctorand.</p> <p><b>7. Declarație pe proprie răspundere</b> a candidatului în care indică situațiile de incompatibilitate prevăzute de Legea nr. 1/2011 în care s-ar afla în cazul câștigării concursului sau lipsa acestor situații de incompatibilitate.</p> <p><b>8. Copii ale altor diplome</b> care atestă studiile candidatului.</p> <p><b>9. Copia cărții de identitate</b> sau, în cazul în care candidatul nu are o carte de identitate, a pașaportului sau a unui alt document de identitate întocmit într-un scop echivalent cărții de identitate ori pașaportului.</p> <p><b>10.</b> În cazul în care candidatul și-a schimbat numele, copii de pe documente care atestă schimbarea numelui – <i>certificat de căsătorie</i> sau dovada schimbării numelui.</p> <p><b>11. Adeverință medicală</b> eliberată de Medicina Muncii, în termen de valabilitate, în scopul completării dosarului de participare la concurs pentru ocuparea unui post didactic.</p> <p><b>12.</b> Formatul electronic pentru <i>Curriculum vitae</i>, <i>Lista de lucrări</i> și <i>Fișa de verificare</i>.</p> <p><b>13.</b> Maximum 10 publicații, brevete sau alte lucrări ale candidatului, în format electronic, selecționate de acesta și considerate a fi cele mai relevante pentru realizările profesionale proprii.</p> <p><b>16. Document</b> din care să reiasă adresa / adresele de contact poștal, e-mail și telefonul / telefoanele la care poate fi contactat.</p> <p><b>14. Opis</b> cu toate documentele depuse la dosar.</p> <p><b>15. Opis</b> cu toate documentele electronice depuse la dosar.</p> <p><b>16. Declarație</b> privind conformitatea conținutului formatului electronic cu documentele depuse.</p>
--	---

\* Domeniu științific va fi ales din Anexa 12

\*\* Formatul electronic pentru *Curriculum vitae*, *Lista de lucrări* și *Fișa de verificare* nu trebuie să depășească 3Mb pentru a putea fi încărcate pe macheta de pe pagina web a ministerului de resort.

\*\*\* Toate documentele din dosarul de înscriere vor fi depuse în format electronic de tip \*.pdf., numai după ce au fost semnate de candidat.

*Abela*