

## FIȘA DISCIPLINEI

### 1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai Cluj-Napoca
1.2 Facultatea	Facultatea de Matematica și Informatică
1.3 Departamentul	Departamentul de Informatică
1.4 Domeniul de studii	Matematică
1.5 Ciclul de studii	Licența
1.6 Programul de studiu / Calificarea	Matematică

### 2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei (ro) (en)	Istoria Informaticii						
2.2 Titularul activităților de curs	Lect. Dr. Adrian Sterca						
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studiu	3	2.5 Semestrul	6	2.6. Tipul de evaluare	C	2.7 Regimul disciplinei	Optională
2.8 Codul disciplinei	MLR7007						

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	3	Din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator	1pr
3.4 Total ore din planul de învățământ	36	Din care: 3.5 curs	24	3.6 seminar/laborator	12
Distribuția fondului de timp:					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					10
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					30
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					0
Tutoriat					10
Examinări					14
Alte activități: .....					0
3.7 Total ore studiu individual		64			
3.8 Total ore pe semestru		100			
3.9 Numărul de credite		4			

### 4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	•
4.2 de competențe	•

### 5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 De desfășurare a	• Sala de curs dotată cu proiector video
----------------------	--

cursului	
5.2 De desfășurare a seminarului/laboratorului	•

## 6. Competențele specifice acumulate

<b>Competențe profesionale</b>	•
<b>Competențe transversale</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicarea regulilor de muncă organizată și eficientă, a unor atitudini responsabile față de domeniul didactic-științific, pentru valorificarea creativă a propriului potențial, cu respectarea principiilor și a normelor de etică profesională</li> <li>• Desfășurarea eficientă a activităților organizate într-un grup inter-disciplinar și dezvoltarea capacităților empatice de comunicare inter-personală, de relaționare și colaborare cu grupuri diverse</li> <li>• Utilizarea unor metode și tehnici eficiente de învățare, informare, cercetare și dezvoltare a capacităților de valorificare a cunoștințelor, de adaptare la cerințele unei societăți dinamice și de comunicare în limba română și într-o limbă de circulație internațională</li> </ul>

## 7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obținerea unei imagini de ansamblu a Informaticii, cunoasterea și înțelegerea evoluției Informaticii</li> </ul>
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Familiarizarea studenților cu evoluția istorică a principalelor tipuri de sisteme de calcul și sisteme de operare existente în informatică de azi și în perspectivă.</li> <li>• Descoperirea celor mai importante personalități din știința calculatoarelor</li> </ul>

## 8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. Algoritmica în antichitate și Evul Mediu; algoritmul lui Euclid. Primele sisteme de calcul și primele elemente de programare: Blaise Pascal, Charles	Expunere, descriere, explicații, exemple	



## Bibliografie

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

- Cursul respecta recomandările IEEE și ACM legate de Curricula pentru specializarea Informatică
- Cursul ofera o imagine de ansamblu asupra mai multor domenii din Informatica, ofera studentului o expertiza generala asupra Informaticii.

### 10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Cunoasterea principalelor momente din evolutia Informaticii si a calculatoarelor, in general.	1) <u>pentru o nota maxima de 10</u> studentii trebuie sa scrie un raport in engleza sau romana despre un subiect legat de istoria Informaticii. Raportul ar trebui sa aiba 2-5 pagini de text, font Times New Roman, marime 12, spatiere la 1 rand. Nota finala va fi egala cu: $\text{Min}(5, N-1) + \text{Min}(5, M)$ inde N este numarul de prezente la curs, iar M este numarul de pagini ale referatului (2-5) 2) <u>pentru o nota maxima de 6</u> studentii trebuie sa dea un test la sfarsitul semestrului	100%
10.5 Seminar/ laborator			
10.6 Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none"><li>• Studentul trebuie sa obtina minim nota 5.</li></ul>			

Data completării

.....

Semnătura titularului de curs

Lect.PhD. Adrian Sterca

Semnătura titularului de seminar

Lect.PhD. Adrian Sterca

Data avizării în departament

.....

Semnătura directorului de departament

Prof. PhD. Anca Andreica