

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 | Licență |
| 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

| | |
|--------------------------------|---|
| Competențe profesionale | • |
| Competențe transversale | <ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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 • 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 |

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

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

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. | Nota finala = $\text{Min}(E+P+B, 10)$ Unde: <ul style="list-style-type: none">• E = nota/punctajul la examenul quiz; nota la examen poate fi maxim 7• P = activitatea la curs, adica numarul de prezente; P poate fi maxim 6• B = 1 punct bonus la testul dat in timpul semestrului la curs (desigur daca studentul raspunde corect la test) Daca studentul nu este prezent la examenul quiz sau la test sau nu are nici o prezenta, notele corespunzatoare, E, B sau P vor fi 0. Studentul trebuie sa obtina minim nota 3 la examenul quiz si sa obtina minim 5 ca nota finala. | 100% |
| 10.5 Seminar/ laborator | | | |
| 10.6 Standard minim de performanță | | | |
| <ul style="list-style-type: none">• Studentul trebuie sa obtina minim nota 5. | | | |

Data completării

Semnătura titularului de curs

Semnătura titularului de seminar

.....

Lect.PhD. Adrian Sterca

Lect.PhD. Adrian Sterca

Data avizării în departament

Semnătura directorului de departament

.....

Prof. PhD. Anca Andreica