

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-Informatică

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					30
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					40
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					0
Tutoriat					20
Examinări					24
Alte activități:					0
3.7 Total ore studiu individual		114			
3.8 Total ore pe semestru		150			
3.9 Numărul de credite		6			

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

Lect.PhD. Adrian Sterca

Semnătura titularului de seminar

Lect.PhD. Adrian Sterca

Data avizării în departament

Semnătura directorului de departament

.....

Prof. PhD. Anca Andreica