

FIŞA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Babes-Bolyai Cluj-Napoca		
1.2 Facultatea	Facultatea de Matematica si Informatica		
1.3 Departamentul	Departamentul de Informatica		
1.4 Domeniul de studii	Matematica		
1.5 Ciclul de studii	Licenta		
1.6 Programul de studiu / Calificarea	Matematica-Informatica		

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
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 dotata cu projector 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 capacitaților empatici de comunicare inter-personală, de relaționare și colaborare cu grupuri diverse Utilizarea unor metode și tehnici eficiente de învățare, informare, cercetare și dezvoltare a capacitaților 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 (reiesind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> Obtinerea unei imagini de ansamblu a Informaticii, cunoasterea și înțelegerea evolutiei Informaticii
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> Familiarizarea studentilor cu evolutia istorica a principalelor tipuri de sisteme de calcul și sisteme de operare existente in informatica de azi și in perspectiva. Descoperirea celor mai importante personalitati din stiinta calculatoarelor

8. Conținuturi

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

Babage si Ada Byron, precursori ai informaticii clasice.		
2.Modele matematice in informatica: Masina Turing, algoritmii normali si limbajele formale. Aparitia calculatorului electronic (1943-45); contributiile lui John von Neuman si Alan Turing.	Expunere, descriere, explicatii, exemple	
3.Generatii de calculatoare. Momente cruciale in dezvoltarea hardware-ului: canalul de intrare-iesire, tranzistorul, circuitele integrate (microcipul), microprocesorul, sistemele multiprocisor, sistemele in timp real, microcalculatoare si supercalculatoare.	Expunere, descriere, explicatii, exemple	
4.Sistemele de operare, de la monitoare rezidente la sisteme de operare distribuite; de la structura interna monolitica la structurile stratificate si microkernel	Expunere, descriere, explicatii, exemple	
5. Scurta istorie a limbajelor de programare	Expunere, descriere, explicatii, exemple	
6.Istoria comunicatiilor intre calculatoarea si a retelei Internet.	Expunere, descriere, explicatii, exemple	
7.Istoria miscarii open source vs. closed source	Expunere, descriere, explicatii, exemple	
8.Istoria WWW	Expunere, descriere, explicatii, exemple	
9. Istoria dispozitivelor mobile	Expunere, descriere, explicatii, exemple	
10. Personalitati din lumea informaticii	Expunere, descriere, explicatii, exemple	
11. Istoria Informaticii in Romania	Expunere, descriere, explicatii, exemple	
12. Expositie masini de calcul vechi	Expunere, descriere, explicatii, exemple	

Bibliografie

1. <http://www.cs.ubbcluj.ro/~forest/hcs>
 2. Wikipedia
 3. <http://cs-exhibitions.uni-klu.ac.at/index.php?id=320>
 4. <http://cs-exhibitions.uni-klu.ac.at/index.php?id=321>
 5. <http://cs-exhibitions.uni-klu.ac.at/index.php?id=323>
 6. History of Unix. <http://perso.club-internet.fr/unix/history.html>
 7. <http://www.cs.uwaterloo.ca/~shallit/Courses/134/history.html>
 8. <http://www.computerhistory.org/>

Bibliografie

9. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemică, asociațiilor profesionale și angajatorii reprezentativi din domeniul aferent programului

- Cursul respectă recomandările IEEE și ACM legate de Curiculla pentru specializarea Informatică
- Cursul oferă o imagine de ansamblu asupra mai multor domenii din Informatica, oferă studentului o expertiza generală 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 evoluția Informaticii și a calculatoarelor, în general.	<p>Nota finală = $\text{Min}(E+P+B, 10)$</p> <p>Unde:</p> <ul style="list-style-type: none">• E = nota/punctajul la examenul quiz; nota la examen poate fi maxim 7• P = activitatea la curs, adică numarul de prezente; P poate fi maxim 6• B = 1 punct bonus la testul dat în timpul semestrului la curs (desigur dacă studentul răspunde corect la test) <p>Dacă studentul nu este prezent la examenul quiz sau la test sau nu are nici o prezență, notele corespunzătoare, E, B sau P vor fi 0. Studentul trebuie să obțina minim nota 3 la examenul quiz și să obțina minim 5 ca nota finală.</p>	100%
10.5 Seminar/laborator			
10.6 Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none">• Studentul trebuie să obțina 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