

# FIȘA DISCIPLINEI<sup>1)</sup>

## 1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Petrol-Gaze din Ploiești
1.2. Facultatea	Litere și Științe
1.3. Departamentul	Informatică, Tehnologia Informației, Matematică și Fizică
1.4. Domeniul de studii universitare	Informatică
1.5. Ciclul de studii universitare	Licență
1.6. Programul de studii universitare	Informatică

## 2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	Istoria Informaticii
2.2. Titularul activităților de curs	Conf. dr. Gabriela Moise
2.3. Titularul activităților aplicative	-
2.4. Anul de studiu	II
2.5. Semestrul *	3
2.6. Tipul de evaluare	Verificare
2.7. Categoria formativă** / regimul*** disciplinei	C/ L

\* numărul semestrului este conform planului de învățământ;

\*\* fundamentală = F0; de domeniu = D1; de specialitate = S2; complementară = C3

\*\*\* obligatorie = O; opțională = A; facultativă = L

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

3.1. Număr de ore pe săptămână	2	din care: 3.2. curs	2	3.3. Seminar/laborator	-
3.4. Total ore din planul de învățământ	28	din care: 3.5. curs	28	3.6. Seminar/laborator	-
3.7. Distribuția fondului de timp					ore
Studiu după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					3
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					7
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					6
Tutoriat					2
Examinări					4
Alte activități					0
3.7. Total ore studiu individual	22				
3.8. Total ore pe semestru	50				
3.9. Numărul de credite	2				

## 4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	• -
4.2. de competențe	• -

<sup>1)</sup> Adaptare după Ordinul Ministrului educației, cercetării, tineretului și sportului nr. 5 703/2011 privind implementarea Codului național al calificărilor din învățământul superior, publicat în Monitorul Oficial al României, partea I, nr.880 bis / 13.XII.2011

## 5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	<ul style="list-style-type: none"><li>sală de curs multimedia necesară pentru realizare de expuneri, studii de caz, conversații, dezbateri</li></ul>
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	-

## 6. Competențe specifice acumulate

<b>Competențe profesionale</b>	C3.1. Descrierea de concepte, teorii și modele. Explicare fenomene, tendințe în domeniul informatică.
<b>Competențe transversale</b>	CT1. 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 CT3. 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 specifice acumulate)

7.1. Obiectivul general al disciplinei	Obiectivul principal al disciplinei constă în dezvoltarea abilităților de înțelegere a evoluției domeniului Informatică.
7.2. Obiectivele specifice	Formarea următoarelor competențelor profesionale și transversale enunțate. La finalul activităților, studentul va fi capabil să: <ul style="list-style-type: none"><li>explice și să interpreteze evoluția domeniului Informatică</li></ul>

## 8. Conținuturi

8.1. Curs	Nr.ore	Metode de predare	Observații
1. Prezentarea obiectivelor disciplinei, a modului de desfășurare a cursului și a evaluării, reguli. Primele mașini de calcul și noțiuni de programare - Mașina de calcul Abacul (2400 I.C), Stonehenge (1900-1600 IC), Napier, Blaise Pascal (1623-1662), Gottfried Wilhem von Leibniz (1646-1716), Charles Xavier Thomas de Colmar, Charles Babbage (1791-1871), Augusta Ada King (1815-1842), Joseph-Marie Jacquard, Herman Hollerith (1860-1929)	1. 2 2. 2 3. 2 4. 2 5. 2 6. 3 7. 2 8. 2 9. 2 10. 2 11. 3 12. 2	Expunere, studii de caz, conversație, dezbateri, utilizare tehnologii multimedia	
2. Apariția calculatorului electronic. Prima generație de calculatoare și programe	13. 2		

<p>(1940-1956). John V. Atanasoff, George Boole (1815-1864), Berry 1940. Prima generație (1945-1956): Konrad Zuse - Z3; 1943 - the British Colossus; Howard H. Aiken (1900-1973); Electronic Numerical Integrator and Computer (ENIAC), John von Neumann (1903-1957); 1951, the UNIVAC I</p> <p>3. Generația all-a (1956-1963). 1948 – tranzistor, calculatoare Stretch de la IBM and LARC de la Sperry-Rand. Firme importante în domeniu: Burroughs, Control Data, Honeywell, IBM, Sperry-Rand. Limbajele: COBOL (Common Business-Oriented Language) și FORTRAN (Formula Translator)</p> <p>4. Generația a III-a (1964-1971). Circuite integrate (IC) in 1958.</p> <p>5. Generația a IV-a (după 1971) – Microprocesoare. Intel 4004 chip, 1971. In 1981, IBM PC; Apple's Macintosh line – 1984.</p> <p>6. Generația a V-a – Inteligența Artificială</p> <p>7. Istoria sistemelor de operare.</p> <p>8. Istoria comunicațiilor, de la primele rețele la Internet.</p> <p>9. Istoria WWW.</p> <p>10. Istoria dispozitivelor mobile. IoT.</p> <p>11. Istoria Informaticii în România</p> <p>12. Evaluare</p> <p>13. Evaluare</p>			
<p><b>Bibliografie</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. J. Shalitt, <i>A Very Brief History of Computer Science</i> lecture, Cheriton School of Computer Science, University of Waterloo, 1995, <a href="https://cs.uwaterloo.ca/~shallit/Courses/134/history.html">https://cs.uwaterloo.ca/~shallit/Courses/134/history.html</a></li> <li>2. K. A. Zimmermann, <i>History of Computers: A Brief Timeline</i>, LiveScience, 2015, <a href="http://www.livescience.com/20718-computer-history.html">http://www.livescience.com/20718-computer-history.html</a></li> <li>3. ***, <i>The Origins of Computer Science</i>, IBM, 2016, <a href="http://www-03.ibm.com/ibm/history/ibm100/us/en/icons/compsci/">http://www-03.ibm.com/ibm/history/ibm100/us/en/icons/compsci/</a></li> <li>4. J. Kopplin, Computer Science Lab, 2010, <a href="http://www.computersciencelab.com/index.htm">http://www.computersciencelab.com/index.htm</a></li> <li>5. ***, <i>Virtual Exhibitions in Informatics</i> lecture, Universitat Klagenfurt, 2016, <a href="http://cs-exhibitions.uni-klu.ac.at/index.php?id=1">http://cs-exhibitions.uni-klu.ac.at/index.php?id=1</a></li> <li>6. ***, <i>Computer History Museum</i>, 2016, <a href="http://www.computerhistory.org/">http://www.computerhistory.org/</a></li> <li>7. ***, <i>O istorie cronologică a dezvoltării informaticii în România</i>, Market Watch nr.103/2008, Industry Watch, <a href="http://www.marketwatch.ro/articol/3381/O_istorie_cronologica_a_dezvoltarii_informaticii_in_Romania/">http://www.marketwatch.ro/articol/3381/O_istorie_cronologica_a_dezvoltarii_informaticii_in_Romania/</a></li> <li>8. ***, <i>Grupul Istoria Informaticii in România</i>, ASE, Romania, <a href="http://www.info-istorie.ase.ro/main.html">http://www.info-istorie.ase.ro/main.html</a></li> <li>9. G. Dalakov, <i>History of computers</i>, 2016, <a href="http://history-computer.com/index.html">http://history-computer.com/index.html</a></li> <li>10. F. Gandon, <i>History of Computers</i> lecture, Carnegie Mellon University, 1999, <a href="https://www.cs.cmu.edu/~fgandon/lecture/uk1999/history/">https://www.cs.cmu.edu/~fgandon/lecture/uk1999/history/</a></li> </ol>			

<b>8.2. Seminar / laborator/proiect</b>	Nr. ore	Metode de predare	Observații
---	---------	-------------------	------------

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

- Cursul și laboratorul sunt astfel concepute încât, prin competențele formate, să răspundă cerințelor pieței muncii.
- Cursul respecta recomandările IEEE și ACM legate de Curricula pentru specializarea Informatică.
- Disciplina Informatică există în planul de învățământ al tuturor marilor universități din România și din străinătate.

## 10. Evaluare

Tip activitate	10.1. Criterii de evaluare	10.2. Metode de evaluare	10.3. Pondere din nota finală
10.4. Curs	Calitatea răspunsurilor la examen, coerența argumentării, calitatea corelațiilor.	Oral, prezentare a unui referat pe o temă din subiectele discutate la curs.	100%
10.5. Seminar/laborator/proiect			
10.6. Standard minim de performanță			
➤ Definirea corectă a conceptelor, modelelor din domeniul informaticii.			

Data completării

Semnătura titularului de curs  
Conf. Dr. Gabriela Moise

Semnătura titularului de seminar/laborator

Data avizării în departament

Semnătura directorului de departament  
Conf. Dr. Gabriela Moise