

FIȘA DISCIPLINEI

Anul universitar 2025-2026

Anul de studiu III / Semestrul I

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea „1 Decembrie 1918” din Alba Iulia
1.2. Facultatea	Facultatea de Informatică și Inginerie
1.3. Departamentul	Departamentul de Informatică, Matematică și Electronică
1.4. Domeniul de studii	Informatică
1.5. Ciclu de studii	Licență
1.6. Programul de studii/calificarea	Informatică/Cod COR: Analist/251201, Programator de sistem informatic/251204, Inginer de sistem în informatică/251203 ESCO-08: 2511/ Systems Analyst, 2512/ Software developers

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei		Inteligența artificială			2.2. Cod disciplină		INFO 301				
2.3. Titularul activității de curs			Lect. univ.dr. Muntean Maria								
2.4. Titularul activității de laborator			Lect. univ.dr. Muntean Maria								
2.5. Anul de studiu		III	2.6. Semestrul		I	2.7. Tipul de evaluare (E/C/VP)		E	2.8. Regimul disciplinei (O – obligatorie, Op – opțională, F – facultativă)		O

3. Timpul total estimat

3.1. Numar ore pe saptamana	4	din care: 3.2. curs	2	3.3. laborator	2
3.4. Total ore din planul de învățământ	56	din care: 3.5. curs	28	3.6. laborator	28
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					40
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					22
Pregătire laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					30
Tutoriat					-
Examinări					2
Alte activități					-

3.7 Total ore studiu individual	94
3.8 Total ore din planul de învățământ	56
3.9 Total ore pe semestru	150
3.10 Numărul de credite	6

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	Nu este cazul
4.2. de competențe	Nu este cazul

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Sală de curs dotată cu videoproiector/tablă / Platforma Microsoft Teams
5.2. de desfășurarea a laboratorului	Sală de laborator dotată cu: calculatoare (licență MS Windows), conexiune Internet și cu videoproiector / Platforma Microsoft Teams

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	C2.5. Realizarea unor proiecte informatice dedicate. C3.3. Utilizarea modelelor si instrumentelor informatice si matematice pentru rezolvarea problemelor specifice domeniului de aplicare. C4.5 Încorporarea de modele formale în aplicații specifice din diverse domenii.
Competențe transversale	Nu este cazul

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

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Cursul realizează o introducere în domeniul Inteligenței artificiale, tratând aspecte teoretice și practice ale acesteia.
7.2 Obiectivele specifice	7.2.1 Se pun în evidență principalele domenii și direcțiile fundamentale de evoluție ale Inteligenței Artificiale. 7.2.2 Studenții se vor familiariza cu principalele abordări (simbolică și sub-simbolică) și cu o serie de aplicații și limbaje specifice ale Inteligenței artificiale.

8. Conținuturi*

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1. NOȚIUNI DE INTELIGENȚĂ ARTIFICIALĂ 1.1. Definiții ale inteligenței artificiale 1.2. Scurt istoric al IA 1.3. Componentele Inteligenței Artificiale 1.4. Aplicații ale IA 1.5. Rezolvarea problemelor de IA: Specificarea problemelor de IA; Rezolvarea problemelor; Strategii de control; Căutarea euristică 1.6. Sisteme informatice bazate pe cunoștințe (Ob.sp. 7.2.1)	• Slide-uri Power-Point • Explicații pe tablă/ Explicații utilizând platforma Microsoft Teams. • Întrebări/răspunsuri, discuții • Exerciții și probleme	Studentii au acces la suportul de curs în format electronic. Prezentare folosind laptop și videoproiector. 2 ore
2. REZOLVAREA PROBLEMELOR DE IA. SPAȚIUL STĂRILOR. METODE DE CĂUTARE. ALGORITMI 2.1.Strategii de rezolvare a problemelor 2.2.Reprezentarea soluției problemei 2.3.Strategii de căutare de bază 2.4.Strategii de căutare informate (Ob.sp. 7.2.2)	• Slide-uri Power-Point • Explicații pe tablă/ Explicații utilizând platforma Microsoft Teams. • Întrebări/răspunsuri, discuții • Exerciții și probleme	Studentii au acces la suportul de curs în format electronic. Prezentare folosind laptop și videoproiector. 2 ore
3. STRATEGII DE REZOLVARE A PROBLEMELOR 3.1.Strategia alpinistului 3.2.Problema îndeplinirii restricțiilor 3.3.Strategii de căutare în jocuri (Ob.sp. 7.2.2)	• Slide-uri Power-Point • Explicații pe tablă/ Explicații utilizând platforma Microsoft Teams. • Întrebări/răspunsuri, discuții • Exerciții și probleme	Studentii au acces la suportul de curs în format electronic. Prezentare folosind laptop și videoproiector. 2 ore
4. REPREZENTAREA CUNOAȘTERII 4.1. Cunoașterea. Definiții. Clasificări 4.2. Modalități generale de reprezentare a cunoașterii 4.3. Elemente de logica propozițiilor 4.4. Logica predicatelor (Ob.sp. 7.2.2)	• Slide-uri Power-Point • Explicații pe tablă/ Explicații utilizând platforma Microsoft Teams. • Întrebări/răspunsuri, discuții • Exerciții și probleme	Studentii au acces la suportul de curs în format electronic. Prezentare folosind laptop și videoproiector. 2 ore
5. REPREZENTARE CUNOAȘTINTELOR PRIN REGULI DE PRODUCȚIE 5.1.Tipuri de reguli de producție 5.2.Structura unui sistem bazat pe reguli 5.3.Ciclul de inferență al unui sistem bazat pe reguli 5.4.Moduri de raționament (Ob.sp. 7.2.2)	• Slide-uri Power-Point • Explicații pe tablă/ Explicații utilizând platforma Microsoft Teams. • Întrebări/răspunsuri, discuții • Exerciții și probleme	Studentii au acces la suportul de curs în format electronic. Prezentare folosind laptop și videoproiector. 2 ore
6. MODELUL CUNOAȘTINTELOR STRUCTURATE 6.1.Reprezentări succesoriale 6.2.Reprezentarea orientată obiect 6.3. Rețele semantice 6.4.Reprezentarea cunoștințelor prin cadre (Ob.sp. 7.2.2)	• Slide-uri Power-Point • Explicații pe tablă/ Explicații utilizând platforma Microsoft Teams. • Întrebări/răspunsuri, discuții • Exerciții și probleme	Studentii au acces la suportul de curs în format electronic. Prezentare folosind laptop și videoproiector. 2 ore
7. RAȚIONAMENTUL APROXIMATIV. Noțiuni de teoria mulțimilor fuzzy 7.1.Reprezentarea cunoștințelor incerte 7.2.Numere fuzzy 7.3.Logica fuzzy și logica clasică 7.4.Variable lingvistice 7.5.Principiul Modus - Ponens generalizat 7.6.Defuzzyficarea (Ob.sp. 7.2.2)	• Slide-uri Power-Point • Explicații pe tablă/ Explicații utilizând platforma Microsoft Teams. • Întrebări/răspunsuri, discuții • Exerciții și probleme	Studentii au acces la suportul de curs în format electronic. Prezentare folosind laptop și videoproiector. 2 ore
8. NOȚIUNI DE PLANIFICARE ȘI ÎNVĂȚARE AUTOMATĂ. AGENȚI INTELIGENȚI 8.1. Crearea unui agent 8.2. Comunicarea dintre agenți 8.3. Sisteme multi-agent (Ob.sp. 7.2.2)	• Slide-uri Power-Point • Explicații pe tablă/ Explicații utilizând platforma Microsoft Teams. • Întrebări/răspunsuri, discuții • Exerciții și probleme	Studentii au acces la suportul de curs în format electronic. Prezentare folosind laptop și videoproiector. 8 ore
9.PROCESAREA LIMBAJULUI NATURAL 9.1. Language Models 9.2. Metode de parsare a datelor de tip text 9.3. Metode de învățare a datelor de tip text	• Slide-uri Power-Point • Explicații pe tablă/ Explicații utilizând platforma Microsoft Teams. • Întrebări/răspunsuri, discuții • Exerciții și probleme	Studentii au acces la suportul de curs în format electronic. Prezentare folosind laptop și videoproiector. 2 ore
10.RECUNOAȘTEREA FORMELOR 10.1. Trăsături ale imaginilor	• Slide-uri Power-Point • Explicații pe tablă/ Explicații	Studentii au acces la suportul de curs în format

10.2. Metode de clasificare și recunoaștere a imaginilor	utilizând platforma Microsoft Teams. • Întrebări/răspunsuri, discuții • Exerciții și probleme	electronic. Prezentare folosind laptop și videoproiector. 2 ore
Bibliografie 1. Ileană, I., Rotar, C., Muntean, M., <i>Inteligență artificială</i> , Editura Aeternitas, Alba Iulia, ISBN 978-973-1890-49-4, 2009. 2. Muntean, M., Data mining. Teorie și aplicații, Editura Aeternitas, 2011, Alba Iulia, ISBN: 978-606-613-015-8. 3. Stuart J. Russell; Peter Norvig, <i>Artificial Intelligence: A Modern Approach</i> , Editia a patra, 1668p., ISBN: 9781292401133, Editura Harlow: Pearson (17), 2022. 4. Wilkins, Neil, <i>Artificial intelligence: An Essential Beginner's Guide to AI, Machine Learning, Robotics, The Internet of Things, Neural Networks, Deep Learning, Reinforcement Learning, and Our Future</i> , 2019, ISBN: 9781950922512 5. Rodgers, Waymond, <i>Dominant algorithms to evaluate artificial intelligence: from the view of throughput model</i> , 2022, ISBN: 9789815049565 6. http://florinleon.byethost24.com/curs_ia.htm		
8.2. Laborator		
1. Arbori de căutare. Căutare euristică. Exemple clasice de jocuri inteligente.	• Explicații pe studii de caz utilizând vidoproiector/ tablă / Explicații pe studii de caz utilizând platforma Microsoft Teams. • Întrebări/răspunsuri, discuții • Lucrul individual pe calculator pentru instalarea soft-ului necesar	Studenții au acces la materiale de laborator în format electronic 2 ore
2. Logica propozițiilor. Calculul predicatelor	• Explicații pe studii de caz utilizând vidoproiector/ tablă / Explicații pe studii de caz utilizând platforma Microsoft Teams. • Întrebări/răspunsuri, discuții • Lucrul individual sau în echipe, pe calculator • Aplicații propuse • Activități de testare	Studenții au acces la materiale de laborator în format electronic 2 ore
3. Aplicații software în domeniul Inteligenței Artificiale. Sisteme bazate pe reguli de producție	• Explicații pe studii de caz utilizând vidoproiector/ tablă / Explicații pe studii de caz utilizând platforma Microsoft Teams. • Întrebări/răspunsuri, discuții • Lucrul individual sau în echipe, pe calculator • Aplicații propuse • Activități de testare	Studenții au acces la materiale de laborator în format electronic 4 ore
4. Aplicații software în domeniul Inteligenței Artificiale. Raționament fuzzy	• Explicații pe studii de caz utilizând vidoproiector/ tablă / Explicații pe studii de caz utilizând platforma Microsoft Teams. • Întrebări/răspunsuri, discuții • Lucrul individual sau în echipe, pe calculator • Aplicații propuse • Activități de testare	Studenții au acces la materiale de laborator în format electronic 4 ore
5. Aplicații software în domeniul Inteligenței Artificiale. Sisteme de agenți inteligenți	• Explicații pe studii de caz utilizând vidoproiector/ tablă / Explicații pe studii de caz utilizând platforma Microsoft Teams. • Întrebări/răspunsuri, discuții • Lucrul individual sau în echipe, pe calculator • Aplicații propuse • Activități de testare	Studenții au acces la materiale de laborator în format electronic 6 ore
6. Aplicații software în domeniul Inteligenței Artificiale. Procesarea limbajului natural	• Explicații pe studii de caz utilizând vidoproiector/ tablă / Explicații pe studii de caz utilizând platforma Microsoft Teams. • Întrebări/răspunsuri, discuții • Lucrul individual sau în echipe, pe calculator • Aplicații propuse • Activități de testare	Studenții au acces la materiale de laborator în format electronic 4 ore
7. Aplicații software în domeniul Inteligenței Artificiale. Clasificarea automată a imaginilor	• Explicații pe studii de caz utilizând vidoproiector/ tablă / Explicații pe studii	Studenții au acces la

	de caz utilizând platforma Microsoft Teams. • Intrebări/răspunsuri, discuții • Lucrul individual sau în echipe, pe calculator • Aplicații propuse • Activități de testare	materiale de laborator în format electronic 4 ore
8. Verificarea practică a cunoștințelor	• Lucrul individual sau în echipe, pe calculator • Activități de testare	Studenții au acces la materiale de laborator în format electronic 2 ore

Bibliografie

1. Ileană, I., Rotar, C., Muntean, M., *Inteligență artificială*, Editura Aeternitas, Alba Iulia, ISBN 978-973-1890-49-4, 2009.
2. Prateek Joshi, Alberto Artasanchez, *Artificial intelligence with Python: Your complete guide to building intelligent apps using Python 3.x*, 2020, Editia a doua, ISBN: 9781839219535.
3. Muntean, M., *Data mining. Teorie și aplicații*, Editura Aeternitas, 2011, Alba Iulia, ISBN: 978-606-613-015-8.
4. Alberto Artasanchez; Prateek Joshi, *Artificial Intelligence with Python: Your complete guide to building intelligent apps using Python 3.x*, Editia a doua, 594p., ISBN: 9781839219535, Editura Birmingham; Mumbai: PACKT PUBLISHING (2), 2020.
5. Altar-Samuel, Adam, *Model de E-learning bazat pe web-ul semantic*, Editura ProUniversitaria, 2016.

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

Aptitudini și competențe solicitate de reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori și dobândite de studenți la finalul cursului:

- abilitatea de a dezvolta și de a lucra cu aplicații inteligente;
- abilitatea de a dezvolta și de a lucra cu sisteme expert.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	<i>Completitudinea și corectitudinea cunoștințelor</i> <i>Capacitatea de a opera cu cunoștințele asimilate în activități intelectuale complexe</i> <i>Capacitatea de analiză, de interpretare personală, originalitatea, creativitatea</i>	<i>Verificarea scrisă</i>	50%
10.5 Laborator	<i>Capacitatea de aplicare în practică, în contexte diferite, a cunoștințelor învățate</i> <i>Gradul de asimilare a limbajului de specialitate și capacitatea de comunicare</i>	<i>Verificarea practică</i>	50%
10.6 Standard minim de performanță: Cel puțin nota 5 (pe o scară de la 1 la 10) la verificarea scrisă. Cel puțin nota 5 (pe o scară de la 1 la 10) la verificarea practică.			

Data completării
22.09.2025

Semnătura titularului de curs
Lect. univ.dr. Muntean Maria

Semnătura titularului de laborator
Lect. univ.dr. Muntean Maria

Data avizării în departament

Semnătura Director de departament

23.09.2025

Data aprobării în Consiliul Facultății

Semnătura Decanul Facultății

25.09.2025

ANEXĂ LA FIȘA DISCIPLINEI

b. Evaluare – mărire de notă

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	<i>Completitudinea și corectitudinea cunoștințelor</i> <i>Capacitatea de a opera cu cunoștințele asimilate în activități intelectuale complexe</i> <i>Capacitatea de analiză, de interpretare personală, originalitatea, creativitatea</i>	Verificarea scrisă	50%
10.5 Laborator	<i>Capacitatea de aplicare în practică, în contexte diferite, a cunoștințelor învățate</i> <i>Gradul de asimilare a limbajului de specialitate și capacitatea de comunicare</i>	Verificarea practică	50%
10.6 Standard minim de performanță			
Cel puțin nota 5 (pe o scară de la 1 la 10) la verificarea scrisă.			
Cel puțin nota 5 (pe o scară de la 1 la 10) la verificarea practică.			
Data completării	Semnătura titularului de curs	Semnătura titularului de laborator	

c. Evaluare – restanță

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	<i>Completitudinea și corectitudinea cunoștințelor</i> <i>Capacitatea de a opera cu cunoștințele asimilate în activități intelectuale complexe</i> <i>Capacitatea de analiză, de interpretare personală, originalitatea, creativitatea</i>	Verificarea scrisă	50%
10.5 Laborator	<i>Capacitatea de aplicare în practică, în contexte diferite, a cunoștințelor învățate</i> <i>Gradul de asimilare a limbajului de specialitate și capacitatea de comunicare</i>	Verificarea practică	50%
10.6 Standard minim de performanță			
Cel puțin nota 5 (pe o scară de la 1 la 10) la verificarea scrisă.			
Cel puțin nota 5 (pe o scară de la 1 la 10) la verificarea practică.			
Data completării	Semnătura titularului de curs	Semnătura titularului de laborator	