

1. Informatika v podjetju

1.1. Vsebina predmeta

1. Teden	Orodja umetne inteligence, sodobnih tehnologij in uporaba le-teh
2. Teden	Urejanje besedil, navodila za pisanje seminarske naloge, Microsoft Word
3. Teden	Microsoft excel - Osnovno
4. Teden	Microsoft excel - Napredno
5. Teden	Večpredstavnostne vsebine, Death by PowerPoint
6. Teden	1. Kolokvij
7. Teden	Data storytelling, kako pripovedovati zgodbe s podatki (PowerBI, Canva...)
8. Teden	Data storytelling, kako pripovedovati zgodbe s podatki (PowerBI, Canva...)
9. Teden	Varnost, gesla, protivirusna zaščita, digitalni podpisi. Password psychology
10. Teden	Projektne naloge
11. Teden	Predstavitve projektnih nalog
12. Teden	2. Kolokvij

1.2. Obveznosti študentov

- prisotnost na predavanjih,
- vaje:
 - prisotnost na vajah 80%, na predavanjih pa 70% za pristop h kolokviju,
 - izdelava različnih izdelkov (besedila, preglednic, grafi, elektronska predstavitev, izdelava poročila, seminarske naloge),
 - samostojni študij/priprava na izpit,
 - pisni izpit.

1.3. Ocena

Obveznost	Odstotek
Teorija	30%
Praksa	70%
Obveznosti in sem. naloga	vse opravljeno

2. Informatika

Informatika je znanstvena disciplina, ki se ukvarja z zbiranjem, obdelavo, shranjevanjem in prenosom informacij, običajno s pomočjo računalnikov in drugih digitalnih tehnologij. V svojem bistvu je informatika osredotočena na **reševanje problemov, algoritmov, analizo in izdelavo programske opreme**, ki omogoča učinkovito in varno upravljanje z informacijami.

2.1. Razlika med računalništvom in informatiko

Računalništvo je bolj teoretično usmerjeno in se osredotoča na razumevanje temeljnih načel računalništva, algoritmov in matematičnih modelov.

Informatika je bolj aplikativna in se osredotoča na reševanje praktičnih problemov z uporabo informacijskih tehnologij.

2.2. Delo v dvojicah

1. Kje v vsakdanjem življenju že uporabljamo umetno inteligenco?
 - V vsakdanjem življenju uporabljamo veliko umetne inteligence. Največ na področjih iz:
 - programiranja,
 - generiranja emailov, poročil, ipd.
 - avtomatizacije.
2. Katera opravila bi UI lahko izboljšala?
 - Umetna inteligenca bi lahko po mojem mnenju zelo pospešila raziskovalne procese.

3. Katera opravila pa ne bi smela opravljati?

- Umetna inteligenca ne bi smela opravljati dela:
 - psihologov,
 - zdravnikov,
 - odvetnikov.
- Raziskujte en primer uporabe UI, in napiši kratko refleksijo: zakaj je koristen ali problematičen?
 - Powerpoint predstavitev - Hokkaido University of Japan, AI predicts hydrogels

3. Kolokviji

- Kolokvije bomo pisali pri vajah,
- Datumi 1. kolokvijev:
 - 10. 11. 2025 (1. skupina),
 - 13. 11. 2025 (2. skupina),
 - 14. 11. 2025 (3. skupina),
- 4 praktične naloge,

4. Zgodovina računalništva in računalnikov

- first programmable computer 1800
 - modern computer was developed in 1930s
 - 1941 first digital computer
 - abc - atanasov berry computer stores first data in memory
 - colossus - war times
 - eniac - ballistic analysis for ww2
 - transistors replace vacuum tubes - 1953
 - first lang cobol
 - 1970 intel - 1103 - dram
 - 1971 ibm floppy disk
 - altair 8800 - personal computer
 - 1976 - apple
 - 1977 - apple 2
 - 1981 - first ibm pc - ms dos
 - apple lisa - first gui
 - macintosh - first mouse i believe
 - dell - turbo pc
 - os2
 - imacs
- ^ finish this

4.1. Osnove bitnega zapisa

Kaj je bitni zapis Bitni zapis predstavlja podatke z uporabo ničel in enic ter je osnovna enota digitalnih informacij.

Uporaba v digitalnih napravah Bitni zapis se uporablja za shranjevanje, prenos in obde

4.2. Zgradba računalnika

- vhodne enote
- izhodne enote
- motherboard
- cpu
- pomnilne enote