

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Politehnică Timișoara
1.2 Facultatea ¹ / Departamentul ²	Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale / Comunicații
1.3 Domeniul de studii (denumire/cod ³)	Inginerie Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale / 20.20.10
1.4 Ciclul de studii	Master
1.5 Programul de studii (denumire/cod/calificarea)	Tehnologii multimedia / 20.20.10.236 / Tehnologii multimedia

2. Date despre disciplină

2.1a Denumirea disciplinei/Categoria formativă ⁴	Antreprenoriat și inovații digitale pentru mediul de afaceri						
2.1b Denumirea disciplinei în limba engleză	Entrepreneurship and Digital Innovations for the Business Environment						
2.2 Titularul activităților de curs	Conf.dr.ing. Vlad Mihăescu						
2.3 Titularul activităților aplicative ⁵	Conf.dr.ing. Vlad Mihăescu						
2.4 Anul de studiu ⁶	2	2.5 Semestrul	1	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei ⁷	DOP

3. Timp total estimat - ore pe semestru (activități directe (asistate integral), activități asistate parțial și activități neasistate⁸)

3.1 Număr de ore asistate integral/săptămână	4 , din care:	ore curs	2	ore seminar/laborator/proiect			0/2/0
3.1* Număr total de ore asistate integral/sem.	56 , din care:	ore curs	28	ore seminar/laborator/proiect			0/28/0
3.2 Număr total de ore desfășurate on-line asistate integral/sem.	, din care:	ore curs		ore seminar/laborator/proiect			
3.3 Număr de ore asistate parțial/săptămână	, din care:	ore proiect, cercetare		ore practică		ore elaborare lucrare de disertație	
3.3* Număr total de ore asistate parțial/semestru	, din care:	ore proiect cercetare		ore practică		ore elaborare lucrare de disertație	
3.4 Număr de ore activități neasistate/săptămână	4.9 , din care:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					1
		ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					1.9
		ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri					2
3.4* Număr total de ore activități neasistate/ semestru	69 , din care:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					14
		ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					27
		ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri					28
3.5 Total ore/săptămână ⁹	8.9						
3.5* Total ore/semestru	125						
3.6 Număr de credite	5						

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	•
4.2 de rezultate ale învățării	• Competențe generale de utilizare a Internetului și a aplicațiilor digitale colaborative.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• Sală dotată cu echipamente multimedia. Capacitatea sălii: 25 locuri
5.2 de desfășurare a activităților practice	• Sală dotată cu echipamente multimedia. Capacitatea sălii: 25 locuri

6. Rezultatele învățării la formarea cărora contribuie disciplina

Cunoștințe	• C7. Studentul/absolventul descrie conceptele și metodologiile de management de proiect; • C8. Studentul/absolventul cunoaște metode și tehnici de stimulare a creativității; • C9. Studentul/absolventul explică principiile și tehnicile de promovare în mediul digital; • C20. Studentul/absolventul înțelege impactul social, cultural și economic al tehnologiilor multimedia în mediul de afaceri; • C23. Studentul/absolventul înțelege conceptele de tehnologii emergente (edge, 5G, metaverse) aplicabile mediului de afaceri; • C24. Studentul/absolventul explică metode și platforme pentru e-learning multimedia, utile în antreprenoriatul digital și training. •
Abilități	• A5. Studentul/absolventul publică și editează conținut digital utilizând instrumente software adecvate mediului de afaceri; • A6. Studentul/absolventul analizează traficul și comportamentul utilizatorilor în mediul online; • A8. Studentul/absolventul utilizează instrumente de planificare și monitorizare a proiectelor digitale; • A10. Studentul/absolventul elaborează planuri și gestionează resursele într-un proiect de antreprenoriat digital; • A11. Studentul/absolventul generează soluții inovatoare pentru dezvoltarea afacerilor digitale; • A13. Studentul/absolventul integrează tehnologii emergente și soluții inovatoare în proiecte; • A45. Studentul/absolventul comunică eficient și promovează prin mijloace multimedia; • A46. Studentul/absolventul valorifică potențialul economic al produselor și serviciilor digitale; • A53. Studentul/absolventul aplică tehnologii emergente (AI, Web 3.0, metaverse, IoT) în mediul de afaceri; • A57. Studentul/absolventul integrează elemente de gamification și inteligență artificială în aplicații educaționale și de afaceri.
Responsabilitate și autonomie	• RA1. Studentul/absolventul gestionează proiecte complexe de dezvoltare digitală în mediul de afaceri; • RA2. Studentul/absolventul coordonează activități interdisciplinare în domenii precum educație digitală, e-business și smart cities; • RA3. Studentul/absolventul ia decizii strategice pentru integrarea și optimizarea soluțiilor digitale în organizații; • RA6. Studentul/absolventul răspunde de atingerea obiectivelor proiectului și de calitatea rezultatelor; • RA8. Studentul/absolventul demonstrează inițiativă și autonomie în procesul creativ și decizional; • RA11. Studentul/absolventul își actualizează permanent cunoștințele pentru a se adapta la inovațiile digitale; • RA12. Studentul/absolventul își asumă calitatea și relevanța produselor și serviciilor dezvoltate; • RA19. Studentul/absolventul planifică eficient resursele pentru proiecte antreprenoriale digitale; • RA22. Studentul/absolventul propune soluții orientate spre utilizator și piață; • RA25. Studentul/absolventul coordonează echipe multidisciplinare pentru dezvoltarea de soluții inovatoare; • RA34. Studentul/absolventul răspunde de protecția și etica utilizării conținutului digital; • RA43. Studentul/absolventul promovează soluții digitale sustenabile și responsabile; • RA44. Studentul/absolventul dezvoltă proiecte cu impact social, cultural și economic pozitiv; • RA52. Studentul/absolventul anticipează tendințe tehnologice și direcții de inovație; • RA53. Studentul/absolventul fundamentează strategii organizaționale pe baza tehnologiilor emergente; •

7. Obiectivele disciplinei (asociate rezultatelor învățării specifice acumulate)

• Înțelegerea conceptelor fundamentale de antreprenoriat digital, inovație și creare de valoare prin utilizarea tehnologiilor emergente în mediul de afaceri. • Cunoașterea și aplicarea principiilor de management de proiect și planificare a resurselor digitale (ERP, instrumente colaborative, platforme de monitorizare). • Identificarea și valorificarea oportunităților de e-antreprenoriat și start-up în domeniul IT și al tehnologiilor multimedia. • Utilizarea tehnologiilor digitale și a platformelor online pentru promovare, comunicare și creșterea vizibilității afacerilor în mediul digital. • Integrarea tehnologiilor inovatoare (Web 3.0, IoT, inteligență artificială) în dezvoltarea de soluții și modele de afaceri moderne. • Elaborarea și gestionarea proiectelor antreprenoriale digitale, prin planificarea resurselor, asumarea obiectivelor și evaluarea impactului.
--

- Dezvoltarea spiritului creativ, inovator și etic, manifestat prin inițiativă, responsabilitate și adoptarea unor soluții digitale sustenabile.
 - Anticiparea tendințelor tehnologice și adaptarea continuă a competențelor profesionale la transformările mediului digital și organizațional.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Număr de ore	Din care on-line	Metode de predare
Noțiuni generale de antreprenoriat și start-up	2		Curs interactiv cu materiale didactice prezentate cu videoproiector, tablă interactivă și exemplificări, inclusiv prin secvențe video
Antreprenoriat digital – e-Antreprenoriat	2		
Creativitate și inovație	2		
Întreprinderi Virtuale	2		
Tehnologii inovatoare – cele 4 dimensiuni, Open Social networks	2		
ERP – planificarea resurselor în companie	2		
Managementul produsului IT (IT Product management)	2		
Design Thinking	2		
Lean Canvas	2		
Antreprenoriat în Educație și Training, Open Scientific Entrepreneurship	2		
Medii open source pentru antreprenoriat	2		
Tehnologii de lucru în companii	2		
Tehnologii de comunicare pentru companii	2		
Web 3.0, Inteligența artificială, realitatea augmentată în antreprenoriat	2		
Bibliografie ¹⁰ 1. Feng Zhao – Information Technology Entrepreneurship and Innovation, IGI Global, 2008 2. Tobias Kollmann, Andreas Kuckerts – e-Entrepreneurship and ICT Ventures, IGI Global, 2010 3. Amy Shuen, Web 2.0: A Strategy Guide. Business thinking and strategies behind successful Web 2.0 implementations, O'Reilly, Canada, 2008, ISBN 978-0596529963 4. Silviu Vert, Vlad Mihăescu, Dezvoltarea platformelor web cu Wordpress, Editura Politehnica, Timișoara, 2021			
8.2 Activități aplicative ¹¹	Număr de ore	Din care on-line	Metode de predare
Studii de caz de antreprenoriat – e-Antreprenoriat.	6		Rezolvarea unor probleme tipice și soluții pentru implementarea aplicațiilor. Lucru pe PC, cu conexiune internet.
Metode creative și inovatoare. Tipuri și exerciții cu tehnologii de lucru în companii. Tipuri și exerciții cu tehnologii de comunicare pentru companii.	3		
Studiu de caz managementul produsului IT și planificarea resurselor. Prezentarea studiului individual asupra temei impuse	3		
Crearea unui plan de afaceri pentru o tehnologie inovatoare sau a unei afaceri care să integreze tehnologie inovatoare – structura proiectului	3		
Crearea unui plan de afaceri pentru o tehnologie inovatoare sau a unei afaceri care să integreze tehnologie inovatoare – modele de tehnologii și aplicații	3		
Crearea unui plan de afaceri pentru o tehnologie inovatoare sau a unei afaceri care să integreze tehnologie inovatoare – model de raportare	2		
Crearea unui plan de afaceri pentru o tehnologie inovatoare sau a unei afaceri care să integreze tehnologie inovatoare – realizarea studiului	2		
Studiu - tehnologii inovatoare utilizate în companii de tip start-up. Studiu – managementul produsului IT	2		
Crearea unui plan de afaceri pentru o tehnologie inovatoare sau a unei afaceri care să integreze	4		

tehnologie inovatoare – prezentarea analizei si a raportului			
	Bibliografie ¹² 1. Feng Zhao – Information Technology Entrepreneurship and Innovation, IGI Global, 2008 2. Tobias Kollmann, Andreas Kuckerts – e-Entrepreneurship and ICT Ventures, IGI Global, 2010 3. Amy Shuen, Web 2.0: A Strategy Guide. Business thinking and strategies behind successful Web 2.0 implementations, O'Reilly, Canada, 2008, ISBN 978-0596529963 4. Silviu Vert, Vlad Mihăescu, Dezvoltarea platformelor web cu Wordpress, Editura Politehnica, Timișoara, 2021		

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare ¹³	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Claritatea, coerența, concizia expunerii și explicării funcționalității. Capacitatea de Exemplificare. Rezolvarea corectă a problemelor și exercițiilor. Interpretarea rezultatelor. Evaluare la curs (intrebări legate de cursul curent)	Examen scris cu verificare orală și întrebări deschise. Se specifică baremul de notare care se comunică studenților o dată cu subiectele.	50%
9.5 Activități aplicative	S:		
	L: Capacitatea de analiză, gradul de rezolvare a problemei propuse și capacitatea de interpretare a rezultatelor. Utilizarea metodelor specifice de rezolvare.	Verificări la fiecare ședință și verificare finală. Verificare teme de casă. Tematica verificărilor și baremul de notare sunt comunicate studenților odată cu enunțurile problemelor.	50%
	P:		
	Pr:		
	Tc-R¹⁴:		
9.6 Standard minim de performanță (volumul de cunoștințe minim necesar pentru promovarea disciplinei și modul în care se verifică stăpânirea lui) ¹⁵			
Obținerea unei note minime de 5 pentru examenul scris și pentru evaluarea în cadrul activităților aplicative			

Data completării

24.09.2025

**Titular de curs
(semnătura)**

Conf.dr.ing. Vlad Mihăescu

**Titular activități aplicative
(semnătura)**

Conf.dr.ing. Vlad Mihăescu

**Director de departament
(semnătura)**

Conf. dr. ing. Horia BALTĂ

Data avizării în Consiliul Facultății¹⁶

07.10.2025

**Decan
(semnătura)**

Prof. dr. ing. Cătălin Căleanu