

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Politehnică Timișoara
1.2 Facultatea ¹ / Departamentul ²	Electronica, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale / Comunicații
1.3 Domeniul de studii (denumire/cod ³)	Inginerie Electronica, 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	eGuvernare instituțională / DF						
2.1b Denumirea disciplinei în limba engleză	Institutional e-Governance						
2.2 Titularul activităților de curs	Sl.dr.ing. Iasmina Eralai						
2.3 Titularul activităților aplicative ⁵	Sl.dr.ing. Iasmina Eralai						
2.4 Anul de studiu ⁶	2	2.5 Semestrul	3	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei ⁷	DO

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.	16 , din care:	ore curs	8	ore seminar/laborator/proiect			8
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					1.5
		ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					1.7
		ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri					1.7
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					21
		ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					24
		ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri					24
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 de bază în utilizarea și programarea calculatoarelor. • i

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• Sală cu proiector și tablă.
5.2 de desfășurare a activităților practice	• Laborator de informatică cu suficiente calculatoare pentru numărul de studenți

6. Rezultatele învățării la formarea cărora contribuie disciplina

Cunoștințe	• C7.Studentul/absolventul descrie conceptele și metodologiile de management de proiect. • C9.Studentul/absolventul explică principiile și tehnicile de promovare. • C20.Studentul/absolventul înțelege impactul social, cultural și economic al multimedia.
Abilități	• A5. Studentul/absolventul publica și editează conținut prin utilizarea de software adaptat. • A7. Studentul/absolventul analizează comportamentul publicului pe baza datelor online. • A8. Studentul/absolventul utilizează instrumente de planificare și monitorizare a proiectelor. • A9. Studentul/absolventul își asumă coordonarea activităților și respectarea termenelor stabilite. • A10. Studentul/absolventul elaborează planuri, organizează resurse și monitorizează progresul. • A59. Studentul/absolventul proiectează și dezvoltă aplicații web având în vedere faptul că diferite părți ale unei aplicații trebuie să fie gestionate separat, astfel încât fiecare să îndeplinească o funcție specifică și să nu se amestece între ele.
Responsabilitate și autonomie	• RA1. Studentul/absolventul gestionează proiecte complexe de dezvoltare și implementare a sistemelor multimedia interactive. • RA3. Studentul/absolventul ia decizii strategice și tehnice pentru integrarea și optimizarea soluțiilor multimedia în contexte organizaționale și industriale. • RA6. Studentul/absolventul ia decizii și răspunde de atingerea obiectivelor proiectului • RA7. Studentul/absolventul își asumă calitatea și impactul materialelor create • RA8. Studentul/absolventul demonstrează inițiativă și autonomie în procesul creativ • RA11. Studentul/absolventul actualizează constant cunoștințele și le aplică în mod autonom • RA35. Studentul/absolventul gestionează riscuri de securitate și conformitate legală. • RA37. Studentul/absolventul coordonează sisteme de arhivare digitală. • RA45. Studentul/absolventul ia decizii etice privind conținutul și distribuția multimedia. • RA48. Studentul/absolventul asigură respectarea normelor legale și etice.

7. Obiectivele disciplinei (asociate rezultatelor învățării specifice acumulate)

• Dezvoltarea de competențe profesionale privind modalitatea de introducere a tehnologiilor digitale în domeniul proiectării și utilizării serviciilor electronice destinate guvernării instituționale • Asimilarea cunoștințelor teoretice privind înțelegerea aplicațiilor bazate pe servicii electronice specifice guvernării electronice (în special parlament, guvern și agenții guvernamentale)
--

8. Conținuturi

8.1 Curs	Număr de ore	Din care on-line	Metode de predare
Aspecte ale guvernării tradiționale	2	2	Cursuri participative bazate pe materiale PPT, utilizare video-proiector, utilizare resurse on-line. Interactivitate cu studenții. Toate resursele educaționale sunt disponibile în avans pe Campusul Virtual al UPT.
Scurt istoric al guvernării electronice în lume	2	2	
E-guvernare: concepte, metodologii și tehnologii	2		
E-guvernare: strategii	2		
Analiza unui portal e-guvernamental. Uzabilitatea portalurilor G2G.	2		
Metode de analiză a calității portalurilor de e-guvernare	2	2	
Standarde pentru sistemul de informare guvernamentale pentru date și tehnice	2	2	
Standarde pentru sistemul de informare guvernamentale metodologice	2		
Standarde pentru sistemul de informare guvernamentale de autentificare, confidențialitate și securitate	2		
BPR în E-guvernarea instituțională	2		
Managementul documentelor (Workflow Management) în E-guvernarea instituțională	2		

Business Process Management in E-guvernarea instituțională	2		Consultații prin intermediul platformelor electronice (email, Microsoft Teams).
Aplicații ale e-guvernării instituționale – WFMS utilizat inter-agenții	2		
Metode de evaluare ale e-guvernării instituționale	2		
	Bibliografie ¹⁰ 1. Troitiño, David & Baldwin, Ines & Graze, Ilze & Lopez, Eduardo. (2025). E-Governance in the European Union: Digital Transformation, Challenges, and Future Directions. 2. Dan Vasilache, Guvernarea electronica-o introducere, Cartea Cartii de Stiinte, 2008 3. Liana Stanca, Suportul tehnologic al afacerilor electronice, Editura Presa Universitara Clujeana, 2007		
8.2 Activități aplicative ¹¹			
	Număr de ore	Din care on-line	Metode de predare
Stabilirea echipelor de lucru și a cerințelor de proiect.	2	2	Studii de caz, prezentări de aplicații existente, dezvoltare de mici proiecte.
Definitivarea planului de realizare a proiectului	6		
Lucru la proiect	6	2	
Evaluarea intermediară a proiectului	4	2	
Lucru la proiect	6		
Evaluarea finală a proiectului	4	2	
	Bibliografie ¹² 1. Hamidi, Abdullah & Mansoor, Daryoosh & Rahmany, Khadija & Hamraz, Abdul & Ahmad, Ahmad. (2020). Design and Implementation of e-Government Systems for Public Administration. 2. Better websites. Better government. https://digital.gov/, Accessed nov. 2025		

9. Evaluare

Tip activitate	9.1 Criterii de evaluare ¹³	9.2 Metode de evaluare	9.3 Pondere din nota finală
9.4 Curs	Cunoașterea noțiunilor și conceptelor fundamentale prezentate la curs și laborator	Evaluare cunoștințelor se realizează prin examen de tip grilă. Implementarea evaluării se realizează în format electronic prin intermediul platformei Campus Virtual.	50%
9.5 Activități aplicative	S:		
	L: Aplicarea cunoștințelor pentru rezolvarea unor probleme..	Prezentarea proiectelor în fața colegilor și a cadrelor didactice.	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			
• Participarea la activitățile prevăzute ca obligatorii în regulament; • Cunoașterea și aplicarea adecvată a noțiunilor și tehnologiilor studiate; • Obținerea punctajului minim la evaluările scrise finale și la cele de pe parcurs.			

Data completării

15.09.2025

**Titular de curs
(semnătura)**

Sl.dr.ing. Iasmina ERMALAI

**Titular activități aplicative
(semnătura)**

Sl.dr.ing. Iasmina ERMALAI

**Director de departament
(semnătura)**

Conf.univ.dr.ing. Horia BALTĂ

Data avizării în Consiliul Facultății¹⁶

07.10.2025

**Decan
(semnătura)**

Prof.univ.dr.ing. Cătălin CĂLEANU