

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, Științe ale Comunicării / Comunicații
1.3 Domeniul de studii (denumire/cod ³)	Științe ale comunicării (40 30 10)
1.4 Ciclul de studii	Master
1.5 Programul de studii (denumire/cod/calificarea)	Comunicare, relații publice și media digitală (40 30 10 481)

2. Date despre disciplină

2.1a Denumirea disciplinei/Categoria formativă ⁴			Design pentru eMedia				
2.1b Denumirea disciplinei în limba engleză			Digital Media Design				
2.2 Titularul activităților de curs			Ș.I. dr. ing. Onița Mihai				
2.3 Titularul activităților aplicative ⁵			Ș.I. dr. ing. Onița Mihai				
2.4 Anul de studiu ⁶	[1]	2.5 Semestrul	[1]	2.6 Tipul de evaluare	[E]	2.7 Regimul disciplinei ⁷	[DF]

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	[4.5] , din care:	ore curs	[2]	ore seminar/laborator/proiect			[0/2/0.5]
3.1* Număr total de ore asistate integral/sem.	[63] , din care:	ore curs	[28]	ore seminar/laborator/proiect			[0/28/7]
3.2 Număr total de ore desfășurate on-line asistate integral/sem.	[0] , din care:	ore curs	[0]	ore seminar/laborator/proiect			[0]
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	[6.2] , din care:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					[2.07]
		ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					[2.07]
		ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri					[2.07]
3.4* Număr total de ore activități neasistate/semestru	[87] , din care:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					[29]
		ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					[29]
		ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri					[29]
3.5 Total ore/săptămână⁹	[10.7]						
3.5* Total ore/semestru	[150]						
3.6 Număr de credite	[6]						

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	• []
4.2 de rezultate ale învățării	• Competențe fundamentale în utilizarea calculatoarelor • Utilizare Google Drive • Utilizare browser Chrome sau Firefox

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• Sală dotată cu proiector și calculator/laptop de prezentare cu conexiune la Internet
5.2 de desfășurare a activităților practice	• Sală dotată cu proiector, calculatoare și conexiune la Internet

6. Rezultatele învățării la formarea cărora contribuie disciplina

Cunoștințe	- C1.6. Studentul/Absolventul identifică particularitățile comunităților online și dezvoltă instrumentele digitale specifice. - C1.7. Studentul identifică software permisiv pentru gestionarea conținutului - C1.12. Identifică etapele principale ale proiectelor de dezvoltare de conținut - C1.15. Cunoaște metode și tehnici de stimulare a creativității - C MM1.22. Cunoaște principiile de reprezentare vizuală - C MM.1.25 Cunoaște principiile de compoziție, culoare și tipografie
Abilități	- A1.1. Studentul/Absolventul aplică strategii media coerente în funcție de publicul-țintă și obiectivele de comunicare. - A1.7. Studentul publica și editează conținut prin utilizarea de software adaptat - A22. Transformă cerințele într-un concept vizual coerent - A 23. Studentul aplică instrumente de design și programare web - A 25. Studentul utilizează softuri de grafică digitală
Responsabilitate și autonomie	- RA 12. Își asumă coordonarea activităților și respectarea termenelor stabilite - RA 13. Ia decizii și răspunde de atingerea obiectivelor proiectului - RA 14. Își asumă calitatea și impactul materialelor create - RA 15. Demonstrează inițiativă și autonomie în procesul creativ - RA 22. Își asumă claritatea și relevanța modelului vizual - RA 23. Respectă principiile de accesibilitate și UX - RA 25. Își asumă calitatea și relevanța produselor grafice

7. Obiectivele disciplinei (asociate rezultatelor învățării specifice acumulate)

- Dezvoltarea de competențe profesionale în domeniul proiectării/designului UX/UI ca o ramură principală a designul eMedia
- Proiectarea de interfețe grafice destinate site-urilor web și aplicațiilor pentru dispozitive mobile
- Realizarea de infografice și diagrame vizuale specifice etapelor de cercetare UX
- Realizarea unui prototip funcțional pentru web sau dispozitiv mobil

8. Conținuturi

8.1 Curs	Număr de ore	Din care on-line	Metode de predare
Ramurile designului grafic	2	0	Prelegere, dezbateri Curs interactiv cu materiale didactice prezentate cu videoproietor Resurse în format electronic
Etapele procesului UX/UI	2	0	
Tehnici de cercetare UX	2	0	
Arhitectura informației	2	0	
Principii de design	2	0	
Reguli de amplasare ale obiectelor grafice	2	0	
Proprietățile textului și culorilor în designul grafic	2	0	
Tipuri de imagini digitale utilizate în designul de interfață	2	0	
Componente UI de bază	2	0	
Componente de navigare	2	0	
Micro-interacțiuni și micro-animatii	2	0	
Utilizarea Inteligenței Artificiale în design	2	0	
Livrabile UX/UI	2	0	
Studii de caz	2	0	

- Bibliografie¹⁰ Onița M., Design de interfață grafică - principii și componente, Campus Virtual UPT - http://cv.upt.ro, actualizare în septembrie 2025 - Staiano F., <i>Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop</i>, Packt Publishing, 2022, ISBN 978-1800564183, disponibil la Biblioteca UPT Bibliografii, C8/STA 683.458 - Reeves D., UX/UI graphic design for beginners, Ahava Drew Publishing LLC, 2025, ASIN B0F1Z1NJP8 - Chishoml W. și May M., <i>Universal design for Web applications</i>, Publisher O'Reilly Media, 2009, ISBN 978-0596518738, disponibil la Biblioteca UPT, Tehnica C7/CHI 659.994 - Lidwell W., Holden K. și Butler J., <i>Universal Principles of Design</i>, Rockport Publishers, 2023, ISBN 978-0760375167 - Matthew H., <i>Wireframing Essentials, An introduction to user experience design</i>, Packt Publishing 2014, ASIN: B00I2ORNAG - Marsh. J., <i>UX for Beginners - A crash Course in 100 Short Lessons</i>, O'Reilly Media, 2016, 978-1-491-91268-3			
8.2 Activități aplicative¹¹		Număr de ore	Din care on-line
Introducere în softul de editare grafică UI		2	0
Forme geometrice de bază și personalizate		4	0
Stilizare text și aplicarea unei palete de culori		6	0
Manipularea și editarea imaginilor digitale raster și vector		6	0
Proiectarea elementelor de bază UI		5	0
Bune practici în realizarea micro-interacțiunilor		4	0
Infografice specifice etapei de cercetare		4	0
Flux utilizator, ghid vizual și prototip		2	0
Prezentare și evaluare produse grafice, discuții		2	0
Metode de predare: Prelegere, tutoriale, resurse digitale			
Bibliografie ¹² 1. Onița M., Materiale grafice realizate în Figma, Campus Virtual UPT - http://cv.upt.ro , actualizat septembrie 2025 2. Staiano F., <i>Designing and Prototyping Interfaces with Figma: Learn essential UX/UI design principles by creating interactive prototypes for mobile, tablet, and desktop</i> , Packt Publishing, 2022, ISBN 978-1800564183, disponibil la Biblioteca UPT Bibliografii, C8/STA 683.458 3. Materiale de tip tutoriale - accesate în site-uri de specialitate, octombrie 2024 - https://hackdesign.org/lessons , https://99designs.com , figma.com , medium.com , design4users.com , heydesigner.com , sidebar.io 4. Neil T., <i>Mobile Design Pattern Gallery: UI Patterns for Smartphone Apps</i> , O'Reilly Media, 2014, ISBN 978-1449363635 5. Reeves D., UX/UI graphic design for beginners, Publisher Ahava Drew Publishing LLC, 2025, ASIN B0F1Z1NJP8 6. Perea P., <i>UX Design for mobile: Design apps that deliver impressive mobile experiences</i> , Packt Publishing 2017, ISBN 978-1787283596 7. Dawson P., <i>Graphic Design Rules: 365 Essential Design Dos and Don't's</i> , Packt Publishing, 2017, disponibil la Biblioteca UPT Tehnica, ART5/GRA 683.340			

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 pentru procesul UX/UI Cunoașterea principiilor designului grafic și a proprietăților elementelor grafice de bază și componentelor UI specifice	Grilă, oral și exerciții	40%
9.5 Activități aplicative	S:		
	L: Cunoașterea tehnicilor de editare grafică în programe de specialitate	Test practic	30%
	P: Aplicarea principiilor UI și proprietăților elementelor grafice în practică	Realizarea de interfețe grafice și prototipuri funcționale pentru diverse dispozitive digitale	30%
	Pr:		
	Tc-R ¹⁴ :		

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
- Cunoașterea și aplicarea adecvată a noțiunilor teoretice
- Cunoașterea instrumentelor digitale studiate
- Înțelegerea principiilor de bază ale designului vizual
- Recunoașterea și utilizarea corectă a elementelor UI
- Cunoașterea etapelor de lucru în procesul de design UX/UI
- Obținerea punctajului minim necesar pentru produsele grafice solicitate

Data completării

[15.10.2025]

**Titular de curs
(semnătura)**

[Ș.I. dr. ing. Onița Mihai]

**Titular activități aplicative
(semnătura)**

[Ș.I. dr. ing. Onița Mihai]

**Director de departament
(semnătura)**

[Conf.dr.ing. Horia Baltă]

Data avizării în Consiliul Facultății¹⁶

[25.11.2025]

**Decan
(semnătura)**

[Prof.univ.dr. Daniel Dejica-Carțiș]