

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Politehnică Timișoara
1.2 Facultatea ¹ / Departamentul ²	Științe ale Comunicării / Comunicații
1.3 Domeniul de studii (denumire/cod ³)	Științe ale comunicării (40 30 10 60)
1.4 Ciclul de studii	Master
1.5 Programul de studii (denumire/cod/calificarea)	Comunicare, relații publice și media digitală (40 30 10 10)

2. Date despre disciplină

2.1a Denumirea disciplinei/Categoria formativă ⁴	Media digitală / DF		
2.1b Denumirea disciplinei în limba engleză	Digital Media		
2.2 Titularul activităților de curs	Conf. dr. ing. Silviu VERT		
2.3 Titularul activităților aplicative ⁵	Conf. dr. ing. Muguraș MOCOFAN		
2.4 Anul de studiu ⁶	1	2.5 Semestrul	2
2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei ⁷	DOB

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			0/1/1
3.1* Număr total de ore asistate integral/sem.	56	din care:	ore curs	28	ore seminar/laborator/proiect			0/14/14
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	8,5	din care:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					2,5
			ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					2
			ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri					4
3.4* Număr total de ore activități neasistate/semestru	119	din care:	ore documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					35
			ore studiu individual după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					28
			ore pregătire seminarii/laboratoare, elaborare teme de casă și referate, portofolii și eseuri					56
3.5 Total ore/săptămână ⁹	12,5							
3.5* Total ore/semestru	175							
3.6 Număr de credite	7							

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1 de curriculum	•
4.2 de rezultate ale învățării	• Competențe digitale de bază: utilizarea sistemului de operare Windows, a browserelor web și a aplicațiilor din suita Microsoft Office (Word, PowerPoint, Excel). • Competențe media inițiale: capacitatea de a identifica, evalua și organiza conținut digital (text, imagine, video). • Competențe de comunicare: abilitatea de a redacta clar mesaje, de a colabora în echipă și de a participa activ la proiecte comune. • Competențe etice și de responsabilitate: respectarea normelor de proprietate intelectuală și a regulilor de utilizare corectă a resurselor digitale.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1 de desfășurare a cursului	• Sală de curs dotată cu videoproiector și conexiune la internet.
5.2 de desfășurare a activităților practice	• Laborator dotat cu calculatoare conectate la internet.

6. Rezultatele învățării la formarea cărora contribuie disciplina

Cunoștințe	• C1.7. Studentul identifică software permisiv pentru gestionarea conținutului. • C1.9. Studentul gestionează traficul de pe site-uri web. • C1.10. Studentul identifică factorii care influențează dezvoltarea și vizibilitatea paginii web. • C1.11. Studentul/Absolventul dezvoltă strategii de marketing digital și instrumentele asociate. • C1.12. Identifică etapele principale ale proiectelor de dezvoltare de conținut • CT1.16. Dovedește spirit critic în analiza și rezolvarea sarcinilor profesionale • CT1.18. Cunoaște criteriile de validitate și credibilitate ale surselor. • CMM1.22. Cunoaște principiile de reprezentare vizuală. • CMM1.25. Cunoaște principiile de compoziție, culoare și tipografie.
Abilități	• A1.7. Studentul publică și editează conținut prin utilizarea de software adaptat (editare audio-video, grafică, CMS). • A1.9. Studentul analizează traficul pe site-urile web prin aplicarea metodelor avansate de cercetare și a instrumentelor digitale. • A1.10. Analizează comportamentul publicului pe baza datelor online • A1.14. Concepe și realizează materiale promoționale adaptate publicului țintă. • A1.15. Generează soluții originale și le integrează în proiecte media digitale. • AT18. Selectează și verifică informațiile relevante (pentru conținuturi media). • AT20. Aplică tehnici de utilizare a echipamentelor și softurilor specifice domeniului (montaj audio-video, CMS). • A 22. Transformă cerințele într-un concept vizual coerent • A 23. Aplică instrumente de design și programare web • A 25. Utilizează softuri de grafică digitală
Responsabilitate și autonomie	• RA9. Studentul evaluează interacțiunea pe site-urile web și dezvoltă strategii de creștere a traficului. • RA10. Studentul identifică factorii care influențează dezvoltarea și vizibilitatea paginii web. • RA12. Își asumă coordonarea activităților și respectarea termenelor stabilite. • RA13. Ia decizii și răspunde de atingerea obiectivelor proiectului. • RA14. Își asumă calitatea și impactul materialelor create. • RA15. Demonstrează inițiativă și autonomie în procesul creativ. • RA16. Utilizează gândirea analitică pentru luarea deciziilor profesionale. • RA18. Își asumă utilizarea corectă și etică a informațiilor. • RA22. Își asumă claritatea și relevanța modelului vizual. • RA23. Respectă principiile de accesibilitate și UX. • RA24. Actualizează constant cunoștințele și le aplică în mod autonom. • RA25. Își asumă calitatea și relevanța produselor grafice.

7. Obiectivele disciplinei (asociate rezultatelor învățării specifice acumulate)

• Studentul va fi capabil să explice și aplice principiile fundamentale ale tehnologiilor media digitale (audio, video, web, CMS). • Studentul va fi capabil să proiecteze și realizeze materiale multimedia integrate într-un sistem de publicare online. • Studentul va fi capabil să aplice strategii de promovare și optimizare digitală (SEO/SEM, social media) pentru creșterea vizibilității și impactului conținuturilor. • Studentul va fi capabil să evalueze performanța și eficiența comunicării digitale, utilizând instrumente de analiză și metrice online. • Studentul va fi capabil să demonstreze autonomie, responsabilitate și etică profesională în procesul de creare și distribuire a conținutului media.
--

8. Conținuturi

8.1 Curs	Număr de ore	Din care on-line	Metode de predare
Sisteme media digitale	2	0	Prelegere interactivă,
Tehnici și tehnologii audio folosite în aplicațiile multimedia	2	0	

Tehnici și tehnologii video folosite în aplicațiile multimedia	2	0	analiză de caz, demonstrație practică, dezbateri ghidată - cu utilizarea resurselor multimedia online.
Editarea audio-video neliniară	4	2	
Standarde audio-video folosite pentru transmisii prin Internet	1	0	
Platforme pentru gestionarea conținutului web	2	2	
Indexarea și căutarea în baze de date multimedia	2	2	
Standarde de calitate pentru serviciile media digitale	2	2	
Redundanța serviciilor media digitale	1	0	
Jurnalism online	1	0	
Video on-demand	1	0	
Publicitate și promovare în media digitală	2	0	
Optimizarea pentru motoare de căutare și rețele sociale	2	0	
Integrarea serviciilor media într-un site	4	2	

1. Bibliografie¹⁰ Silviu Vert, Vlad Mihaescu, Dezvoltarea platformelor web cu Wordpress, Editura Politehnica, Timișoara, 2021
2. Eric Enge, Stephan Spencer, Jessie Stricchiola, The Art of SEO: Mastering Search Engine Optimization, O'Reilly Media, 2023
3. Julia Griffey, Introduction to Interactive Digital Media Concept and Practice, Focal Press, 2020
4. Mocofan Muguras, Vasile Radu, Andone Diana, Introducere în tehnologii multimedia, Academiei Oamenilor de Știință din România, București, 2011
5. Muguraș Mocofan, Producție Audio Video, Centrul de Multiplicare UPT, 2003
6. David Leicester Hardy, Introduction to Digital Media Design: Transferable hacks, skills and tricks, Bloomsbury Press, 2022
7. John Potter, Julian McDougall, Digital Media, Culture and Education: Theorising Third Space Literacies Palgrave Macmillan UK, 2017
8. Brian Carroll, Writing and Editing for Digital Media, Routledge; 2 edition, 2014
9. Simon Lindgren, Digital Media and Society, SAGE Publications Ltd, 2017
10. D. Rayburn, "Streaming and Digital Media – Understanding the Business and Technology", Focal Press, 2007.
11. L. Harte, "Introduction to Data Multicasting, IP Multicast Streaming for Audio and Video Media Distribution", Althos Press, 2008
12. A. Nisbett – The Sound Studio, Focal Press, 1995
13. J. Watkinson – The Art of Digital Video, Focal Press, 2000
12. Kasdorf, William E.: The Columbia Guide to Digital Publishing (Columbia University Press, 2003)

8.2 Activități aplicative ¹¹	Număr de ore	Din care on-line	Metode de predare
Studii de caz – sisteme de media digitală online	2	0	Aplicații practice asistate, exerciții de editare audio-video, demonstrații tehnice, studii de caz aplicate, realizarea și prezentarea de proiecte media digitale, lucru individual și în echipă, utilizarea platformelor CMS și a instrumentelor de analiză online.
Editare audio neliniară	4	2	
Editare video neliniară	4	2	
Realizarea unui material audio-video promoțional	6	2	
Prezentarea metodelor de compresie audio-video și evaluarea calității	2	0	
Protocoale utilizate în transmisia audio-video prin Internet	2	0	
Integrarea serviciilor de media streaming într-un site web	2	0	
Dezvoltarea unei strategii de publicitate și promovare a serviciilor media digitale cu măsurarea impactului	2	0	
Integrarea unui articol media digital într-un CMS. Articolul conține toate elementele media: text, audio, video, animații. Optimizarea conținutului pentru motoare de căutare și rețele sociale.	4	2	

	Bibliografie ¹² 1. Silviu Vert, Vlad Mihaescu, Dezvoltarea platformelor web cu Wordpress, Editura Politehnica, Timișoara, 2021 2. Tutoriale online, https://www.linkedin.com/learning/ , septembrie 2025 3. Ted Sharp, Electronic and Digital Media: Past, Present and Future, Murphy & Moore, 2022 4. Prathmesh Yelne, Multimedia Computing, Codegyan - WorldCat, 2023 5. Richard Gershon, Digital Media and Innovation, Sage Press, 2017 6. Hodge, Winston William, Interactive Television, A Comprehensive Guide for Multimedia Technologists, McGraw-Hill Series on Visual Technology, New York, 1995
--	--

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 conceptelor teoretice, analiza critică și utilizarea adecvată a terminologiei de specialitate.	Evaluare scrisă, tip grilă.	40%
9.5 Activități aplicative	S: L: Calitatea tehnică și creativă a materialelor realizate, corectitudinea aplicării tehnologiilor de editare și integrare media P: Funcționalitatea și designul aplicației web, calitatea integrării elementelor multimedia. Pr: Tc-R¹⁴:	 Evaluare cu ajutorul calculatorului – probe practice. Evaluare practică pe calculator, prezentarea și demonstrarea proiectului realizat.	 30% 30%
9.6 Standard minim de performanță (volumul de cunoștințe minim necesar pentru promovarea disciplinei și modul în care se verifică stăpânirea lui) ¹⁵			
Cunoașterea și aplicarea corectă a conceptelor și tehnologiilor fundamentale din domeniul media digitale, realizarea unei aplicații web funcționale cu elemente multimedia integrate, participarea activă la activitățile de curs și laborator și obținerea punctajului minim la testele scrise și probele practice.			

Data completării

| 11.09.2025 |

Titular de curs
(semnătura)

| Conf. dr. ing. Silviu VERT |

Titular activități aplicative
(semnătura)

| Conf. dr. ing. Muguraș MOCOFAN |

Director de departament
(semnătura)

| Conf.dr.ing. Horia Bată |

Data avizării în Consiliul Facultății¹⁶

| 25.11.2025 |

Decan
(semnătura)

| Prof.univ.dr. Daniel Dejica-Carțiș |