

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1	Instituția de învățământ superior	Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca
1.2	Facultatea	Electronică, Telecomunicații și Tehnologia Informației
1.3	Departamentul	BE/CO/EA
1.4	Domeniul de studii	Inginerie Electronică și Telecomunicații
1.5	Ciclul de studii	Master
1.6	Programul de studii/Calificarea	Tehnologii, Sisteme și aplicații pentru eActivități / eAfaceri
1.7	Forma de învățământ	IF - Învățământ cu frecvență
1.8	Codul disciplinei	EM0117

2. Date despre disciplină

2.1	Denumirea disciplinei	Antreprenoriat și inovații digitale în mediul de afaceri									
2.2	Aria tematică (subject area)	Inginerie Electronică și Telecomunicații									
2.3	Responsabil curs	Sl. dr. ing. Radu ETZ									
2.4	Responsabil aplicații	Sl. dr. ing. Toma PATARAU									
2.5	Anul de studii	II	2.6	Semestrul	I	2.7	Evaluarea	E	2.8	Regimul disciplinei	DOP

3. Timpul total estimat

An/ Sem	Denumirea disciplinei	Nr. săpt.	Curs			Aplicații			Stud. Ind.	TOTAL	Credit		
			[ore/săpt.]			[ore/sem.]							
			S	L	P	S	L	P					
II/I	Antreprenoriat și inovații digitale în mediul de afaceri	14	2	0	0	1	28	0	0	14	88	130	5

3.1	Număr de ore pe săptămână	3	3.2	din care curs	2	3.3	aplicații	1
3.4	Total ore din planul de învăț.	42	3.5	din care curs	28	3.6	aplicații	14
Studiul individual								Ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe								26
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice și pe teren								16
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii, eseuri								28
Tutoriat								14
Examinări								4
Alte activități								-
3.7	Total ore studiul individual			88				
3.8	Total ore pe semestru			130				
3.9	Număr de credite			5				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1	De curriculum	
4.2	De competențe	

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1	De desfășurare a cursului	Cluj-Napoca,
5.2	De desfășurare a aplicațiilor	Cluj-Napoca,

6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> – să cunoască elemente generale legate de antreprenoriat și start-up – să cunoască tehnologiile inovatoare din aria Open Social Networks – să cunoască conceptul de planificare a resurselor într-o companie utilizând tehnologii digitale – să cunoască modele de antreprenoriat în domeniul training-ului – să cunoască principalele tehnologii digitale de comunicare utile mediului de afaceri
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> – identificarea unor obiective specifice de realizat, a resurselor disponibile, a condițiilor de implementare și a etapelor, termenelor, timpilor conform cerințelor de proiect; – utilizarea eficientă a surselor informaționale și a resurselor de comunicare și formare profesională asistată de calculator (calculator, tablă interactivă, tutoriale video, portal educațional, etc.)

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor specific acumulate)

7.1	Obiectivul general al disciplinei	Dezvoltarea de competențe profesionale privind modalitatea de introducere a tehnologiilor digitale în mediul de afaceri
7.2	Obiectivele specifice	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cursul prezintă noțiuni privind inovația și antreprenoriatul digital, despre crearea de valoare prin antreprenoriat și inovație. 2. Obiectivul cursului este de a introduce tehnologiile inovatoare și cum se pot utiliza acestea în companii, de a prezenta noțiuni de antreprenoriat digital și de start-up. 3. Tematica cursului va aborda tipuri diverse de e-antreprenoriat, tehnologii inovatoare utilizate în antreprenoriat.

8. Conținuturi

8.1. Curs (programa analitică)		Metode de predare	Observații
1	Noțiuni generale antreprenoriat și start-up	Expunere, discuții	Video-proiector și tablă interactivă
2	Antreprenoriat digital – e-Antreprenoriat		
3	Creativitate și inovație – Definirea conceptului de afaceri		
4	Intreprinderi Virtuale		
5	Planificarea produsului sau serviciului		
6	ERP – planificarea resurselor în companie		
7	Planificarea pieței: industria și concurența		
8	Planificarea pieței: analiza pieței		
9	Planificarea pieței: patrunderea pe piață		
10	Planificarea pieței: stabilirea prețurilor		
11	Medii open source pentru antreprenoriat; Tehnologii de lucru în companii		
12	Planificarea financiară: termeni financiari și costurile de start-up		
13	Planificarea financiară: cheltuieli operaționale, vânzările și inventarul, investiții și surse.		
14	Planificarea financiară: situațiile financiare. Finalizarea planului de afaceri.		
8.3. Aplicații (proiect)		Metode de predare	Observații
1	Crearea unei analize de afaceri pentru o tehnologie inovatoare sau a unei afaceri care să integreze tehnologie inovatoare – structura proiectului	Fișe de urmărire activitate practică	
2	Crearea unei analize de afaceri pentru o tehnologie inovatoare sau a unei afaceri care să integreze tehnologie inovatoare – modele de tehnologii și aplicații		
3	Crearea unei analize de afaceri pentru o tehnologie inovatoare sau a unei afaceri care să integreze tehnologie inovatoare – model de raportare		

4	Crearea unei analize de afaceri pentru o tehnologie inovatoare sau a unei afaceri care sa integreze tehnologie inovatoare – realizarea studiului		
5	Studiu - tehnologii inovatoare utilizate in companii de tip start-up		
6	Studiu – managementul produsului IT		
7	Crearea unei analize de afaceri pentru o tehnologie inovatoare sau a unei afaceri care sa integreze tehnologie inovatoare – prezentarea analizei si a raportului		
Bibliografie 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			

9. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori din domeniul aferent programului

Competențele dobândite vor fi necesare angajaților care își desfășoară activitatea în domeniul dezvoltării (programării) și utilizării tehnologiilor digitale în mediul de afaceri

10. Evaluare

Tip activitate	10.1	Criterii de evaluare	10.2	Metode de evaluare	10.3	Ponderea din nota finală
Curs		Expunerea a 3-5 subiecte de teorie și rezolvarea unei probleme		Examen scris		30%
Aplicații		Realizarea temelor/exercițiilor practice la nivelul proiectului		Teme practice		40%
		Prezentare proiect		Prezentarea orală/video proiector.		30%
10.4 Standard minim de performanță						
Obținerea unei note minime de 5 pentru examenul scris și pentru evaluarea în cadrul activităților aplicative						

Data completării

Responsabil aplicații
 Sl. Dr. Ing. Toma PATARAU

Responsabil de curs
 Sl. Dr. Ing. Radu ETZ

Data avizării în departament

Director departament
 Prof. Dr. Ing. Dorin PETREUS