

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea „Tibiscus” din Timișoara
1.2. Facultatea	Calculatoare și Informatică Aplicată
1.3. Departamentul	Informatică
1.4. Domeniul de studii	Informatică
1.5. Ciclul de studii	Licență
1.6. Programul de studii/Calificarea	Informatică

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	CONCEPTE DE AFACERI ÎN IT (CAIT) – LIN129 (OPT.2)						
2.2. Titularul activității de curs	Conf.univ.dr. Alin Daniel MUNTEANU						
2.3. Titularul activității de laborator	Conf.univ.dr. Alin Daniel MUNTEANU						
2.4. Anul de studiu	1	2.5. Semestrul	2	2.6. Tipul de evaluare	E	2.7. Regimul disciplinei	Conținut=DC Obligatorietate=DOP

3. Timpul total estimat

3.1. Numărul de ore pe săptămână	4	din care 3.2. curs	2	3.3. laborator+proiect	1+1
3.4. Total ore din planul de învățământ	56	din care 3.5. curs	28	3.6. laborator+proiect	14+14
Distribuția fondului de timp – nr. ore studiu individual					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					24
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platforme electronice de specialitate					19
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					26
Tutoriat					4
Examinări					2
Alte activități					-
3.7. Total ore studiu individual	69				
3.8. Total ore pe semestru	125				
3.9. Numărul de credite	5				

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	Noțiuni fundamentale de Economie, discipline introductive de Informatică
4.2. de competențe	Cunoștințe de bază privind utilizarea tehnologiei informației și comunicațiilor; Noțiuni generale privind dezvoltarea aplicațiilor informatice; Abilități de utilizare a calculatorului și a aplicațiilor software uzuale; Capacitatea de analiză și înțelegere a cerințelor unui proiect.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Sală de curs dotată corespunzător: tablă, laptop/proiector, calculatoare, rețea, legătură internet, software adecvat
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	Sală de laborator dotată corespunzător: tablă, laptop/proiector, calculatoare, rețea, legătură internet, software adecvat

6. Obiectivele disciplinei - rezultate așteptate ale învățării la formarea cărora contribuie parcurgerea și promovarea disciplinei

Cunoștințe	La finalul disciplinei, studentul va dobândi cunoștințe privind conceptele fundamentale ale afacerilor în domeniul tehnologiei informației, inclusiv modele de afaceri IT, ciclul de viață al produselor software, modalități de valorificare a produselor informatice și particularitățile pieței IT. Studentul va înțelege principiile de bază ale inițierii și dezvoltării unei afaceri în domeniul IT, precum și aspectele economice, organizaționale și tehnologice implicate.
------------	---

Abilități	Studentul va fi capabil să identifice oportunități de afaceri în domeniul IT, să analizeze cerințele pieței și să propună soluții informatice inovatoare. De asemenea, va putea elabora și prezenta o idee de afacere bazată pe un produs sau serviciu IT, utilizând concepte și instrumente specifice. Studentul va dezvolta abilități de analiză, planificare, comunicare și lucru în echipă, necesare în dezvoltarea proiectelor IT.
Responsabilitate și autonomie	Studentul va demonstra capacitatea de a lucra independent și în echipă pentru dezvoltarea unor idei de afaceri în domeniul IT și va manifesta responsabilitate în realizarea sarcinilor și proiectelor propuse. Acesta va înțelege importanța respectării principiilor etice și profesionale și va manifesta inițiativă în identificarea și valorificarea oportunităților din domeniul tehnologiei informației.

7. Conținuturi

7.1. Curs	Metode de predare	Observații (28 ore)
1. Economia digitală Economia digitală cadru general Avantajele economiei digitale	Expunerea interactivă, documentarea pe web, Problematizare, Exemplificare	1 săpt - 2 ore
2. Fenomenul e-business Tehnologia de internet și efectele acesteia asupra economiei Apariția comportamentului consumatorului online		2 săpt - 4 ore
3. Lansarea unei afaceri pe Internet		1 săpt - 2 ore
4. Comerțul electronic Istoria, definițiile și rolul comerțului electronic Comerțul electronic pe plan local, regional, global Caracteristicile comerțului electronic		3 săpt - 6 ore
5. Metode și tehnici utilizate în realizarea aplicațiilor pe Internet Analiză – Amazon, Microsoft, Apple		2 săpt - 4 ore
6. Proiectarea și implementarea sistemelor e-business Analiză – Amazon, Microsoft, Apple		2 săpt - 4 ore
7. Securitatea în sistemele e-business Riscul în comerțul electronic Protecția informațiilor		2 săpt - 4 ore
8. Aspecte legislative care reglementează comerțul electronic Reglementări în domeniul comerțului electronic		1 săpt - 2 ore
Bibliografie [1] Mircea Marinela, Managementul afacerilor în economia digital, Ed. Economică, București, 2009 [2] O'Brien, J., Marakas, G., Enterprise Information Systems, McGraw-Hill, International Edition, 2007 [3] Schneider, G., Electronic Commerce, 7th Edition, Thomson Course Technology, International Edition, 2007 [4] Simkin, M.G., Rose, J.M., Strand Norman, C., Accounting Information Systems, 12th edition, International Student Version, Editura John Wiley & Sons, ISBN 978-1-118-09235-4, Singapore, 2013. [5] Richard Branson, Afacerile pentru oameni, Editura Publica, 2012		
7.2. Laborator + Proiect	Metode de predare/învățare	Observații Laborator+Proiect (28 ore)
1. Economia digitală – Concepte de bază în utilizarea unui server Web	Operare la calculator. Realizarea problemelor propuse în lucrarea de laborator.	2 sapt. - 4 ore
2. Tehnologia de internet și efectele acesteia asupra economiei		2 sapt. - 4 ore
3. Sisteme de management al conținutului (CMS). Cum se construiește o afacere și integrarea în CMS		2 săpt - 4 ore
4. Prezentarea unui sistem de management al conținutului		2 săpt - 4 ore
5. Realizarea unui plan de afaceri – Alegere temă proiect		2 săpt - 4 ore
6. Concept de realizare a unei aplicații virtuale. Administrarea on-line a aplicației		2 săpt - 4 ore
7. Prezentare proiecte	Prezentare studenți	2 săpt - 4 ore
Bibliografie [1] Holden, G. – Starting an Online Business For Dummies, 6th Edition. Wiley Publishing, Inc., 2010 [2] Margea, R. – Site-uri web dinamice cu Joomla! 1.5. Ed. Brumar, Timisoara. 2011		

[3] Viney, D. – Cum să ajungi în top pe Google. Meteor Press, 2010

[4] *** <http://www.opensourcecms.com>

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

Conținutul disciplinei Concepte de Afaceri în IT este elaborat în concordanță cu cerințele actuale ale mediului economic și tehnologic, precum și cu recomandările comunității academice și ale angajatorilor din domeniul tehnologiei informației.

În cadrul orelor de curs și laborator sunt prezentate studii de caz ale unor firme vizionare în domeniul afacerilor electronice pe plan internațional, precum și exemple de magazine virtuale.

Corectitudinea și acuratețea folosirii conceptelor și teoriilor de antreprenariat însușite la nivelul disciplinei.

Prin conținutul său, disciplina contribuie la formarea unei viziuni interdisciplinare asupra domeniului IT și a mediului de afaceri, în acord cu cerințele angajatorilor și cu evoluția tehnologiilor informatice.

9. Evaluare

Tip de activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
9.1. Curs	Capacitatea de a elabora un proiect individual sau în echipă pe o tematică specifică disciplinei, utilizând conceptele de afaceri în IT	Evaluarea proiectului final	50%
9.2. Laborator	Participarea activă la activitățile de laborator și realizarea sarcinilor practice	Prezentare pe calculator	10%
	Calitatea proiectului realizat, aplicarea corectă a conceptelor studiate, originalitatea și fezabilitatea ideii de afaceri	Evaluare practică – prezentarea și susținerea proiectului	40%
9.3. Standard minim de performanță			
Pentru obținerea notei 5–6 , studentul trebuie să realizeze un proiect care să respecte cerințele minime specificate, utilizând noțiunile fundamentale dobândite. Studentul trebuie să demonstreze înțelegerea etapelor principale implicate în dezvoltarea unei idei de afaceri în domeniul IT și capacitatea de a propune soluții de bază. Pentru promovarea disciplinei este necesară obținerea notei minime 5 (cinci) la proiect.			

Data completării

17.02.2026

Titular de disciplină

Conf.univ.dr. Alin Daniel MUNTEANU

Data avizării în departament

20.02.2026

Director de departament

Conf.univ.dr. Victoria IORDAN