

## FIȘA DISCIPLINEI

## 1. Date despre program

Facultatea	Facultatea de Litere și Științe ale Comunicării
Departamentul	Departamentul de Limba și literatura română și științe ale comunicării
Domeniul de studii	Științe ale Comunicării
Ciclul de studii	Licență
Programul de studii	Media digitală

## 2. Date despre disciplină

Denumirea disciplinei	COMUNICAREA PE DISPOZITIVE MOBILE				
Anul de studiu	3	Semestrul	5	Tipul de evaluare	E
Regimul disciplinei	Categorია formativă a disciplinei DF - fundamentală, DS - de specializare, DC – complementară				DS
	Categorია de opționalitate a disciplinei: DOB – obligatorie, DOP – opțională, DFA - facultativă				DOB

## 3. Timpul total estimat (ore alocate activităților didactice)

I a) Număr de ore pe săptămână	3	Cur s	2	Seminar	Laborator/lucrări practice	1	Proiect	
I b) Totalul de ore pe semestru din planul de învățământ	42	Cur s	2 8	Seminar	Laborator/lucrări practice	14	Proiect	

II Distribuția fondului de timp pe semestru:	ore
II.a) Studiu individual	80
II.b) Tutoriat (pentru ID)	-
III. Examinări	3
IV. Alte activități (precizați):	-

Total ore studiu individual (II.a+II.b+III)	83
Total ore pe semestru (I.b+II.a+II.b+III+IV)	125
Numărul de credite	5

## 4. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	CP08. utilizează software pentru sistemele de gestionare de conținut CP12. integrează conținutul în mediile de ieșire CP13. utilizează interfețe specifice aplicațiilor
Competențe transversale	CT02. gândește în mod creativ CT05. aplică măsuri de securitate digitală

## 5. Rezultatele învățării

Cunoștințe	Aptitudini	Responsabilitate și autonomie
Studentul/Absolventul: C.2.1. identifică principalele teorii, modele și elemente ale comunicării directe și mediate tehnologic, în contextul comunicării de masă și comunicării mediate de computer; C.3.1. distinge între diferite tipuri de conținuturi și moduri de expresie (text, fotografie, audio, video) și tipuri de canale media: presa tipărită, televiziunea, radioul, cinematografia, presa online, platformele digitale, aplicațiile mobile;	Studentul/Absolventul: A.2.1. selectează modelele care explică o situație de comunicare în contextul unei probleme profesionale; A.3.1. aplică practici de producție potrivite pentru diferite tipuri de conținuturi și moduri. A.7.4. gestionează sisteme pentru stocarea, selectarea, organizarea, recuperarea, distribuirea și salvagardarea	Studentul/Absolventul: R.2.2. utilizează modelele de comunicare, teorii media și indicatori de audiență pentru a proiecta, adapta sau evalua planuri media; R.3.1. produce un conținut sau produs media în vederea difuzării/publicării pe unul sau mai multe canale sau platforme, utilizând media (text, fotografie, audio, video) separat sau în conjuncție în contextul realizării unui proiect profesional; R.7.1. inițiază legături cu alte persoane și colaborează cu acestea direct sau prin intermediul instrumentelor digitale;

	informațiilor și datelor în contexte profesionale; A.7.5. utilizează instrumente digitale pentru organizarea, colectarea, stocarea, extragerea, arhivarea și prelucrarea datelor, informațiilor și conținutului digital.	R.7.2. gestionează evidența persoanelor din rețeaua profesională proprie și rămâne informat/ă cu privire la activitățile lor; R.7.3. colaborează cu alte persoane în cadrul unor echipe pentru a rezolva probleme profesionale specifice.
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### 6. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> <li>Înșușirea de către studenți a noțiunilor fundamentale legate de proiectarea și utilizarea aplicațiilor mobile: proiectarea interfeței, conexiunea la baze de date, implementarea interactivității cu utilizatorul, implementarea elementelor reactive și responsive.</li> </ul>
-----------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

#### 7. Conținutul predării și învățării

Curs	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1. Dispozitive mobile. Tehnologii implementate, tehnici de comunicație, canale de comunicații utilizate.	2	Expunerea, prelegerea-dezbatere, demonstrația.	
2. Formate de stocare a datelor.	2		
3. Tehnici de generare a aplicațiilor no-code/low-code.	2		
4. Conectori web no-code/low-code pentru aplicații mobile (Sheety, Sheetsu, Zapier).	4		
5. Comunicații mobile și design folosind unelte web no-code - Bubble.io/GlideApps.	2		
6. Aplicații practice Bubble.io/GlideApps.	2		
7. Tehnologii de comunicații mobile pentru vizualizări și automatizări - Microsoft Power Automate.	4		
8. Crearea aplicațiilor mobile de comunicații folosind inteligența artificială generativă.	4		
9. Comunicarea pe dispozitive mobile - aplicații practice.	2		
10. Considerente practice. Securitatea dispozitivelor mobile. Factor de autentificare în mai mulți pași.	2		
11. Considerente practice. Costul total de proprietate.	2		

#### Bibliografie minimală recomandată

- O. Gherman: „Curs de comunicații pe dispozitive mobile”, versiune electronică 2025.
- A. Vigderman, G. Turner: „A 2024 Guide to Personal Digital Security & Online Safety”, security.org, 2024. Disponibil la <https://www.security.org/digital-safety/>
- Microsoft: „Power Apps – Power BI & Power Automate”, curs electronic, 2024. Disponibil la <https://learn.microsoft.com/en-us/power-apps/powerapps-overview>
- Zapier Learn: „Zapier Basics”, 2024. Disponibil la <https://learn.zapier.com/>
- A. Guilmette: „Workflow Automation with Microsoft Power Automate: Use business process automation to achieve digital transformation with minimal code, 2nd Edition”, Packt Publishing, ISBN 978-1803237671, 2022.
- B. Lipani, „Guidebook to Computer and Smartphone Security: Security Information for Everyone”, Amazon Digital Services LLC, 2018.
- K. Goss, P. Larkin: „Automate It with Zapier and Generative AI: Harness the power of no-code workflow automation and AI with Zapier to increase business productivity”, Pakt Publishing, ISBN 978-1803239842, 2023.

Aplicații (seminar / laborator / lucrări practice / proiect)	Nr. ore	Metode de predare	Observații
1. Norme de protecții muncii. Elemente generale de design de interfețe mobile (responsive).	2	Lucrări practice, exercițiul, demonstrația, experimentul.	
2. Crearea aplicațiilor mobile folosind unelte predefinite (AppInventor 2) (I).	2		
3. Crearea aplicațiilor mobile folosind unelte predefinite (AppInventor 2) (II).	2		

4. Utilizarea fluxurilor de date web pentru aplicații mobile (I).	2		
5. Utilizarea fluxurilor de date web pentru aplicații mobile (II).	2		
6. Crearea aplicațiilor mobile complexe cu fluxuri automatizate.	2		
7. Evaluare în cadrul laboratorului.	2		
Bibliografie minimală recomandată			
<ul style="list-style-type: none"> <li>● B. Grădinaru: „Îndrumar de laborator”, versiune electronică, 2025.</li> <li>● MIT Center for Mobile Learning: „App Inventor Beginner Tutorials”, 2014. Disponibil la <a href="http://appinventor.mit.edu/explore/sites/all/files/hourofcode/AppInventorTutorials.pdf">http://appinventor.mit.edu/explore/sites/all/files/hourofcode/AppInventorTutorials.pdf</a></li> <li>● MIT App Inventor: „Our Tutorials!”, 2024. Disponibil la <a href="http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/tutorials">http://appinventor.mit.edu/explore/ai2/tutorials</a></li> <li>● K. Lang, S. Tezel: „Become an App Inventor. The official Guide from MIT App Inventor. Your guide to Designing, Building and Sharing Apps”, MITe Press, ISBN 978-1-5362-2408-5, 2022. Disponibil la <a href="https://www.candlewick.com/book_files/1536219142.chp.1.pdf">https://www.candlewick.com/book_files/1536219142.chp.1.pdf</a></li> <li>● D. Walter, M. Sherman: „Learning MIT App Inventor: A Hands-On Guide to Building Your Own Android Apps (1st Edition)”, Addison-Wesley Professional, ISBN 978-0133798630, 2014. Disponibil la <a href="https://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780133798630/samplepages/9780133798630.pdf">https://ptgmedia.pearsoncmg.com/images/9780133798630/samplepages/9780133798630.pdf</a></li> <li>● D. Wolber: „App Inventor 2: Create Your Own Android Apps, 2nd edition”, O'Reilly Media, ISBN 978-1491906842, 2014. Disponibil la <a href="http://www.appinventor.org/book2">http://www.appinventor.org/book2</a>.</li> </ul>			

## 8. Evaluare

Tip activitate	Criterii de evaluare	Metode de evaluare	Pondere din nota finală
Curs	Identificarea eficientă a elementelor principale în comunicarea mediată de computer, pentru rezolvarea unor probleme profesionale specifice (C.2.1. A.2.1.). Prototiparea de aplicații de comunicare mobile pentru organizarea, colectarea și stocarea, datelor digitale (C.3.1. A.7.5.). Identificarea principalelor modele și elemente de comunicare care să permită gestionarea sistemelor pentru stocarea, selectarea, organizarea și distribuirea informațiilor și datelor în contexte profesionale (c.2.1. A.7.4.).	Evaluarea prin test grilă a cunoștințelor teoretice și practice din tematica studiată în timpul semestrului.	50%
Laborator/ Lucrări practice	Implementarea de canale media (platforme digitale/aplicații mobile) ce gestionează sisteme pentru stocarea, selectarea și organizarea informațiilor și datelor în contexte profesionale (C.3.1. A.7.4.). Implementarea de canale media (platforme digitale/aplicații mobile) cu aplicarea de practici de producție potrivite pentru diferite tipuri de conținuturi și moduri (C.3.1. A.3.1.). Prototiparea de aplicații de comunicare mobile pentru organizarea, colectarea și stocarea, datelor digitale (C.3.1. A.7.5.).	Evaluare continuă (prin metode orale și probe practice).	50%

Fișa disciplinei include, dacă este cazul, elemente adaptate persoanelor cu dizabilități, în funcție de tipul și gradul acestora.

Data completării	Grad didactic, nume, prenume, semnătura titularului de curs	Grad didactic, nume, prenume, semnătura titularului de aplicație
25.09.2025	ș.l.dr.ing. Ovidiu GHERMAN	as drd.ing. Bogdănel Grădinaru
Data avizării	Grad didactic, nume, prenume, semnătura responsabilului de program	
25.09.2025		

	conf.univ.dr. Evelina-Mezalina Graur
--	--------------------------------------

Data avizării în departament	Grad didactic, nume, prenume, semnătura directorului de departament
25.09.2025	

Data aprobării în consiliul facultății	Grad didactic, nume, prenume, semnătura decanului
26.09.2025	