

FIȘA DISCIPLINEI

Guvernare electronică (E-guvernare)

Anul universitar 2025-2026

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai din Cluj Napoca
1.2. Facultatea	Facultatea de Științe Politice, Administrative și ale Comunicării
1.3. Departamentul	Administrație și Management Public
1.4. Domeniul de studii	Științe Administrative
1.5. Ciclu de studii	Licență
1.6. Programul de studii / Calificarea	Administrație Publică
1.7. Forma de învățământ	Învățământ cu frecvență

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei		Guvernare electronică (E-guvernare)				Codul disciplinei		ULR2341			
2.2. Titularul activităților de curs			Conf. univ. dr. Nicolae Urs								
2.3. Titularul activităților de seminar			Lect. univ. dr. Alexandru Roja Drd. Ioana Nisioi								
2.4. Anul de studiu		II	2.5. Semestrul	II	2.6. Tipul de evaluare		E	2.7. Regimul disciplinei		DS	

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1. Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2. curs	2	3.3. seminar/ laborator/ proiect	2
3.4. Total ore din planul de învățământ	56	din care: 3.5. curs	28	3.6 seminar/laborator	28
Distribuția fondului de timp pentru studiul individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe (AI)					28
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					4
Pregătire seminare/ laboratoare/ proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri					8
Tutoriat (consiliere profesională)					0
Examinări					2
Alte activități					
3.7. Total ore studiu individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)				42	
3.8. Total ore pe semestru				98	
3.9. Numărul de credite				4	

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	Nu este cazul
4.2. de competențe	Nu este cazul

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Nu este cazul
5.2. de desfășurare a seminarului/ laboratorului	Prezența la seminar este obligatorie într-o proporție de 75%.

6. Rezultatele învățării

Cunoștințe	C3. Comunicarea orală și scrisă, în limba programului de studii și într-o limbă de circulație internațională, inclusiv cu ajutorul noilor tehnologii, a unor mesaje structurate referitoare la o problemă dată de specialitate Absolventul: 1. Va înțelege care sunt particularitățile diverselor contexte în care trebuie să fie prezentate informațiile de specialitate din domeniul administrativ. 2. Va distinge care sunt principalele modalități de comunicare din domeniul administrativ, precum și care sunt particularitățile și implicațiile acestora. 5. Va cunoaște principalele tehnologii, programe/software, instrumente de media digitală, care se utilizează în domeniul public și non-profit. C4. Aplicarea instrumentelor strategice pentru dezvoltarea instituțională Absolventul: 2. Va înțelege cum are loc întocmirea și administrarea bazelor de date, precum și cum sunt elaborate diverse proceduri instituționale și cum are loc utilizarea aplicațiilor software, în organizarea instituțională centrală și locală. 5. Va cunoaște principalele metode și instrumente folosite pentru digitalizarea proceselor și activităților din domeniu.
Aptitudini	A3. Comunicarea orală și scrisă, în limba programului de studii și într-o limbă de circulație internațională, inclusiv cu ajutorul noilor tehnologii, a unor mesaje structurate referitoare la o problemă dată de specialitate Absolventul: 5. Va putea utiliza principalele tehnologii, programe/software, instrumente de media digitală întâlnite în domeniul public și non-profit. A4. Aplicarea instrumentelor strategice pentru dezvoltarea instituțională Absolventul: 1. Va putea să utilizeze procedurile și soft-urile specifice în organizarea instituțională a administrației publice centrale și locale. 5. Va putea implementa diferite metode și instrumente folosite pentru digitalizarea proceselor și activităților din domeniu.
Responsabilități și autonomie	Absolventul: 1. Va putea îndeplini la termen, în mod riguros, eficient și responsabil, sarcinile profesionale, cu respectarea principiilor etice și a deontologiei profesionale; 2. Va putea aplica tehnici de relaționare în grup, va deprinde și va exercita rolurilor specifice în munca de echipă, prin dezvoltarea abilităților de comunicare interpersonală; 3. Va putea să realizeze o autoevaluare a nevoii de formare profesională și să identifice modalitățile de formare și dezvoltare personală și profesională, în scopul inserției și adaptării la cerințele pieței muncii.

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	• Cursul E-guvernare are drept scop familiarizarea studenților cu conceptele de bază și principiile după care se ghidează introducerea e-guvernării în administrația publică și schimbările determinate în organizarea și funcționarea instituțiilor guvernamentale, atât la nivel local, cât și central. • Studenții vor beneficia atât de o pregătire teoretică, cu scopul de a le oferi o înțelegere corectă a conceptelor fundamentale legate de guvernarea electronică, cât și de aplicarea acestor concepte în proiecte practice, care să faciliteze înțelegerea conceptelor și utilizarea lor în practică. De asemenea, vor fi discutate studii de caz, pentru a compara diferitele abordări și a înțelege dificultățile care pot apărea în cazul implementării diferitelor proiecte de guvernare electronică.
7.2 Obiectivele specifice	• Înțelegerea rolului pe care-l au informațiile digitale în parcursul academic • Înțelegerea rolului tehnologiei în sectorul public • Înțelegerea diferențelor managementului unor proiecte care implică introducerea instrumentelor tehnologice în instituții publice • Formarea deprinderilor, a abilităților și competențelor pentru rezolvarea problemelor utilizând instrumente și medii digitale • Formarea deprinderilor, a abilităților și competențelor pentru accesarea și utilizarea informațiilor digitale • Formarea deprinderilor, a abilităților și competențelor pentru utilizarea în condiții de siguranță și securitate cibernetică a mediilor și instrumentelor digitale

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
Săptămâna 1 Familiarizarea studenților cu tematica și cerințele cursului. Prezentarea materialelor și metodelor care vor fi utilizate pe parcursul semestrului, <i>syllabus</i> , metode de evaluare.	Prezentare, dezbateri, studii de caz, exemple, exerciții și aplicații practice	
Săptămâna 2 Rolul tehnologiei în societate	Prezentare, dezbateri, studii de caz, exemple, exerciții și aplicații practice	
Săptămâna 3 Calculatoarele și influența lor asupra administrației publice	Prezentare, dezbateri, studii de caz, exemple, exerciții și aplicații practice	
Săptămâna 4 Definiții. Motivele implementării e-guvernării	Prezentare, dezbateri, studii de caz, exemple, exerciții și aplicații practice	
Săptămâna 5 Identitate digitală	Prezentare, dezbateri, studii de caz, exemple, exerciții și aplicații practice	
Săptămâna 6 Back-Office și Front-Office. E-guvernare la nivel local	Prezentare, dezbateri, studii de caz, exemple, exerciții și aplicații practice	
Săptămâna 7 E-guvernarea în România	Prezentare, dezbateri, studii de caz, exemple, exerciții și aplicații practice	
Săptămâna 8 Acces la date deschise și transparență decizională	Prezentare, dezbateri, studii de caz, exemple, exerciții și aplicații practice	
Săptămâna 9 E-democrație și votul electronic	Prezentare, dezbateri, studii de caz, exemple, exerciții și aplicații practice	
Săptămâna 10 E-participare și E-Governance	Prezentare, dezbateri, studii de caz, exemple, exerciții și aplicații practice	
Săptămâna 10 Securitate și protecția datelor personale	Prezentare, dezbateri, studii de caz, exemple, exerciții și aplicații practice	
Săptămâna 12 Studiu de caz: Estonia	Prezentare, dezbateri, studii de caz, exemple, exerciții și aplicații practice	
Săptămâna 13 Limitele tehnologiei	Prezentare, dezbateri, studii de caz, exemple, exerciții și aplicații practice	
Săptămâna 14 Recapitulare, note activitate, feedback	Prezentare, dezbateri, studii de caz, exemple, exerciții și aplicații practice	
Bibliografie 1. Nicolae Urs – E-guvernarea. Suport de curs, 2014 2. Doru Eugen Tiliute – Guvernare electronică. Suport de curs, 2012. 3. Dan Vasilache – Guvernarea electronică : o introducere, 2008. 4. Manuel Pedro Rodriguez, Digital Government and Achieving E-Public Participation, 2020 5. Jose Rodrigo Cordoba, Systems Thinking and E-Participation. ICT in the Governance of Society, 2010 6. Susheel Chhabra, Integrating E-Business Models for Government Solutions. Citizen-Centric Service Oriented Methodologies, 2009 7. Mehdi Khosrow-Pour, E-Government Diffusion, Policy and Impact, 2009 8. Vishanth Weerakkody, Social and Organizational Developments through Emerging E-Government Applications, 2010 9. Andreea Molnar, Strategic Management and innovative Applications of E-Government, 2019 10. Hakikur Rahman, E-Government Readiness for Information Service Economy, 2010 11. Toshio Obi, A decade of World e-Government Rankings, 2010		

12. Hsinchun Chen, E-Government Research, Case Studies, and Implementation, 2008 13. Christopher Reddick, Comparative E-Government, 2010 14. Marijin Janssen, Case Studies in e-Government 2.0. Changing Citizen Relationships, 2015 15. Paul Nixon, E-Government in Europe, 2007 16. Tony Wohlers, Setting Sail into the Age of Digital Local Government. Trends and Best Practices, 2016 17. Leonidas Anthopoulos, Government e-Strategic Planning and Management. Practices, Patterns and Roadmaps, 2014 18. OECD e-Government Studies, Rethinking e-Government Services. User-Centred Approaches, 2009 19. OECD e-Government Studies. Denmark, 2006		
8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
Săptămâna 1 Seminar introductiv în care scopul principal este cunoașterea studenților, explicarea modului de lucru la seminarul de E-Guvernare și prezentarea instrumentelor online utile în activitățile sincrone și asincrone.	Activități practice	
Săptămâna 2 Organizarea echipelor formate din trei studenți și alegerea unui team leader pentru fiecare echipă. Înrolarea studenților pe platforma de e-learning și Miro. Familiarizarea studenților cu clasa de E-Guvernare de pe platforma de e-learning și prezentarea succintă a modului în care studenții trebuie să-și elaboreze proiectul colaborativ. Prezentarea și discutarea unor tematici și cuvinte cheie de bază pentru dezbaterile din cadrul seminarului. Discutarea problemelor identificate în instituțiile publice în tema pentru acasă din seminarul trecut și discutarea unor oportunități plecând de la viziunea conform căreia soluțiile adresate trebuie să fie centrate pe cetățeni și să cuprindă elemente de digitalizare (tehnologii, inovații și instrumente digitale).	Activități practice	
Săptămâna 3 Selectarea de către fiecare echipă a unei probleme care va reprezenta punctul de plecare pentru sesiunea de idee și design thinking pentru soluții digitale adaptate nevoilor existente în instituțiile publice. Prezentarea de către fiecare echipă a problemei selectate și a oportunităților de digitalizare care derivă din aceasta. Feedback oferit de către profesorul de la seminar și de către studenți pentru problema / oportunitățile selectate de fiecare echipă.	Activități practice	
Săptămâna 4 Fiecare echipă realizează pentru ideile lor o matrice decizională în care plasează în funcție de (efort și impact ideile din tema de casă anterioară). În urma discuțiilor și a feedback-ului primit de la cadrul didactic și studenți, fiecare echipă selectează o idee care are potențialul de a rezolva cât mai eficient problema identificată, să aibă un impact cât mai mare în instituție și societate, să fie pragmatică și să urmărească principiul centrat pe cetățean.	Activități practice	
Săptămâna 5 Se realizează în cadrul seminarului Stakeholders Map Canvas și se stabilește care este valoarea pe care ideea / soluția propusă o generează pentru fiecare stakeholder. Studenții vor fi împărțiți în echipe și vor elabora Stakeholders Map Canvas online. Se discută canvasurile realizate de fiecare student. Profesorul de la seminar descrie pe scurt Value Proposition Canvas.	Activități practice	
Săptămâna 6	Activități practice	

Se realizează în cadrul seminarului Value Proposition Canvas de către fiecare echipă. Se prezintă Value Proposition Canvas de către fiecare echipă.		
Săptămâna 7 Se prezintă de către profesorul de la seminar Persona Canvas și se dezbate modul în care poate fi elaborat acest canvas de către echipe. Se prezintă un studiu de caz al unui Persona Canvas completat și modul în care pot fi utilizate soluțiile digitale pentru soluțiile elaborate de echipei.	Activități practice	
Săptămâna 8 Se studiază posibile soluții existente care să răspundă aceluiași nevoi și provocări selectate de către fiecare echipă în parte. Se analizează beneficiile și limitele acestor soluții, precum și aspectele distinctive / factori de diferențiere.	Activități practice	
Săptămâna 9 Fiecare echipă realizează canvas-ul specific descrierii funcționalităților pe care le are produsul și serviciul. Se realizează canvasul specific inovațiilor și tehnologiilor digitale care definesc soluția dezvoltată.	Activități practice	
Săptămâna 10 Se discută progresul echipelor în elaborarea canvas-ului specific produsului / serviciului dezvoltat.. Fiecare echipă prezintă progresul în realizarea canvasului. Echipele primesc sugestii pentru îmbunătățirea canvas-ului.	Activități practice	
Săptămâna 11 Se finalizează canvasurile specifice inovațiilor și tehnologiilor digitale care definesc soluția dezvoltată. Se finalizează canvas-ul specific tehnologiilor și inovațiilor digitale incluse în soluția dezvoltată.	Activități practice	
Săptămâna 12 Se finalizează proiectul practic, se oferă feedback și se oferă informațiile necesare pentru prezentarea proiectelor finale, modul în care trebuie concepută prezentarea, structurarea acestora și modalitățile de prezentare.	Activități practice	
Săptămâna 13 Recapitulare, note activitate, feedback	Activități practice	
Săptămâna 14 Prezentarea preliminară a proiectului final	Activități practice	
Bibliografie - Nicolae Urs – E-guvernarea. Suport de curs, 2014 - Doru Eugen Tiliute – Guvernare electronică. Suport de curs, 2012. - Dan Vasilache – Guvernarea electronică : o introducere, 2008. - Manuel Pedro Rodriguez, Digital Government and Achieving E-Public Participation, 2020 - Jose Rodrigo Cordoba, Systems Thinking and E-Participation. ICT in the Governance of Society, 2010 - Susheel Chhabra, Integrating E-Business Models for Government Solutions. Citizen-Centric Service Oriented Methodologies, 2009 - Mehdi Khosrow-Pour, E-Government Diffusion, Policy and Impact, 2009 - Vishanth Weerakkody, Social and Organizational Developments through Emerging E-Government Applications, 2010 - Andreea Molnar, Strategic Management and innovative Applications of E-Government, 2019 - Hakikur Rahman, E-Government Readiness for Information Service Economy, 2010 - Toshio Obi, A decade of World e-Government Rankings, 2010 - Hsinchun Chen, E-Government Research, Case Studies, and Implementation, 2008 - Christopher Reddick, Comparative E-Government, 2010 - Marijn Janssen, Case Studies in e-Government 2.0. Changing Citizen Relationships, 2015 - Paul Nixon, E-Government in Europe, 2007 - Tony Wohlers, Setting Sail into the Age of Digital Local Government. Trends and Best Practices, 2016 - Leonidas Anthopoulos, Government e-Strategic Planning and Management. Practices, Patterns and Roadmaps, 2014 - OECD e-Government Studies, Rethinking e-Government Services. User-Centred Approaches, 2009 - OECD e-Government Studies. Denmark, 2006		

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

Acest curs furnizează informațiile de bază pentru înțelegerea utilizării instrumentelor tehnologice pentru o mai bună guvernare și dezvoltă competențele și abilitățile necesare pentru managementul proiectelor de digitalizare în instituțiile sectorului public.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Înțelegerea conceptelor esențiale domeniului guvernării digitale	Examen	50%
10.5 Seminar/laborator	Propunerea unei aplicații de guvernare electronică cu potențialul de a rezolva o problemă identificată de student (proiect de echipă)	Proiect de semestru/Colocviu	35%
	Evaluarea progresului fiecărei echipe	Evaluare pe parcurs	15%

10.6 Standard minim de performanță

Pentru a promova examenul studenții trebuie să obțină minim nota 5 în urma însumării notelor obținute pentru fiecare activitate de evaluare. De asemenea, pentru a intra în examen, studenții trebuie să participe la minim 75% din seminarii.

Activități online

Unele activități (cursuri, seminarii) se pot desfășura online, în limita a 20% din activitățile cursului, cu anunțarea prealabilă a studenților (cu cel puțin 3 zile înainte).

Integritate Academică

Respectarea standardelor de onestitate academică este una dintre cele mai importante norme de conduită pe care o împărtășesc membrii Facultății de Științe Politice, Administrative și ale Comunicării. Orice preluare a unor idei sau cuvinte ale altor autori fără a preciza acest lucru reprezintă furt intelectual sau plagiat. Regulamentul aplicabil poate fi găsit [pe pagina de web a facultății](#).

Folosirea Inteligenței Artificiale (AI) – de exemplu ChatGPT – este reglementată în FSPAC prin [ghidul dedicat](#). În general, încurajăm experimentarea și folosirea noilor tehnologii, în limitele stabilite de ghid.

Plagiatul conduce la nepromovarea cursului.

11. Etichete ODD (Obiective de Dezvoltare Durabilă / Sustainable Development Goals)



Data completării:
25.09.2025

Semnătura titularului de curs
Conf. univ. dr. Nicolae Urs

Semnătura titularului de seminar
Lect. univ. dr. Alexandru Roja
Drd. Ioana Nisioi

Data avizării în departament:
26.09.2025

Semnătura directorului de departament
Prof. univ. dr. Bogdana Neamțu