

FIȘA DISCIPLINEI

Managementul Inovației

Anul universitar 2025-2026

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș - Bolyai
1.2. Facultatea	Facultatea de Matematică și informatică
1.3. Departamentul	Departamentul de informatică
1.4. Domeniul de studii	Informatică
1.5. Ciclul de studii	Masterat
1.6. Programul de studii / Calificarea	Securitate cibernetică
1.7. Forma de învățământ	Cu frecvență

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei		Managementul Inovației				Codul disciplinei		MME9020
2.2. Titularul activităților de curs			Lector univ. dr. Alexandru Roja					
2.3. Titularul activităților de seminar			Lector univ. dr. Alexandru Roja					
2.4. Anul de studiu	1	2.5. Semestrul	2	2.6. Tipul de evaluare	E	2.7. Regimul disciplinei	Obligatorie	

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

3.1. Număr de ore pe săptămână	3	din care: 3.2. curs	2	3.3. seminar/ laborator/proiect	1
3.4. Total ore din planul de învățământ	42	din care: 3.5. curs	28	3.6 seminar/laborator/proiect	14
Distribuția fondului de timp pentru studiul individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe (AI)					30
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					30
Pregătire seminare/ laboratoare/ proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri					40
Tutoriat (consiliere profesională)					10
Examinări					4
Alte activități					10
3.7. Total ore studiu individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)				124	
3.8. Total ore pe semestru				175	
3.9. Numărul de credite				7	

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	Nu este cazul.
4.2. de competențe	Cunoștințe în domeniul tehnologiei informației. Cunoștințe în domeniul managementului.

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	Sală de curs dotată cu video proiector.
5.2. de desfășurare a seminarului/ laboratorului	Sală de seminar dotată cu videoprojector și ecran de proiecție, spațiu pentru activități colaborative, creative și de co-creare. Resurse și instrumente pentru activități creative și de inovare. Resurse online pentru activități creative.

6.1. Competențele specifice acumulate¹

Competențe profesionale/esențiale	• Înțelegerea contextelor specifice pentru inovare și pentru inovații digitale • Utilizarea în domeniul tehnologiei informației a tehnicilor și instrumentelor specifice managementului inovării. • Formarea unor competențe de inovare în domeniul tehnologiei informației • Formarea de competențe specifice pentru inovarea de produs, serviciu, proces, inovare organizațională, de modele de afaceri și inovarea de experiențe
Competențe transversale	• Aplicarea principiilor, instrumentelor și a noilor orientări specifice managementului inovării. • Identificarea rolurilor și responsabilităților specifice echipelor pluridisciplinare inovative și aplicarea de tehnici de relaționare și muncă eficientă în cadrul echipei; • Identificarea oportunităților de formare continuă și valorificarea eficientă a resurselor și tehnicilor de învățare pentru propria dezvoltare.

6.2. Rezultatele învățării

Cunoștințe	• Studentul/absolventul cunoaște cum să dezvolte și să implementeze o strategie de inovare.
Aptitudini	• Studentul/absolventul este capabil să coordoneze activități de management de proiect, folosindu-se de abilități de decizie, de gândire critică și inovativă, precum și de abilități digitale • Studentul/absolventul își dezvoltă spiritul antreprenorial, abilitățile de leadership și de negociere în context socio-economic
Responsabilități și autonomie	• Studentul/absolventul își dezvoltă capacitatea de a transla cunoștințele academice în context profesional, economic, social și etic • Studentul/absolventul demonstrează abilități de muncă în echipa și își dezvoltă abilitățile de comunicare

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	• Înțelegerea conceptelor specifice inovării. • Înțelegerea conceptelor specifice managementului inovării. • Însușirea de metode, tehnici și instrumente necesare în procesele de inovare. • Însușirea de către studenți a competențelor necesare în procesele de inovare, inclusiv în cele de inovare strategică și de inovare digitală. • Dezvoltarea de competențe manageriale și antreprenoriale specifice inovării. • Conducerea echipelor inovative.
---------------------------------------	--

¹ Se poate opta pentru competențe sau pentru rezultatele învățării, respectiv pentru ambele. În cazul în care se alege o singură variantă, se va șterge tabelul aferent celeilalte opțiuni, iar opțiunea păstrată va fi numerotată cu 6.

7.2 Obiectivele specifice	• Înțelegerea principalelor tendințe ale managementului inovării și inovării digitale, a metodelor și tehnicilor de inovare și de inovare digitală. • Dezvoltarea și aplicarea de strategii de inovare. • Realizarea de produse și servicii inovative. • Formarea și aplicarea abilităților, competențelor și aptitudinilor specifice managementului inovării.
----------------------------------	---

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
1.Introducere în managementul inovării. Importanța inovării și contextele specifice de inovare.	Prelegerea, conversația euristică, problematizarea.	2 ore
2.Economia bazată pe cunoaștere și sistemele naționale pentru inovare.	Prelegerea, conversația euristică, problematizarea.	2 ore
3.Trenduri specifice inovației și metode specifice pentru studiul viitorului.	Prelegerea, conversația euristică, problematizarea.	2 ore
4.Adopția de piață și difuzia tehnologiei.	Prelegerea, conversația euristică, problematizarea.	2 ore
5.Tipologia inovării (inovarea de produs vs inovarea de proces; inovarea radicală vs inovarea incrementală; inovarea arhitecturală vs inovarea restrânsă; inovarea și curba S).	Prelegerea, conversația euristică, problematizarea.	2 ore
6.Competiția specifică produselor inovative, modularitate și competiția platformelor digitale.	Prelegerea, conversația euristică, problematizarea.	2 ore
7.Strategii de intrare și de ieșire de pe piață pentru produsele digitale.	Prelegerea, conversația euristică, problematizarea.	2 ore
8.Marketing-ul produselor digitale inovative.	Prelegerea, conversația euristică, problematizarea.	2 ore
9.Mecanismele inovării disruptive.	Prelegerea, conversația euristică, problematizarea.	2 ore
10.Inovarea serviciilor digitale și tranziția spre modele de afaceri bazate pe servicii digitale.	Prelegerea, conversația euristică, problematizarea.	2 ore
11.Inovarea valorii propuse și inovarea modelelor de afaceri digitale.	Prelegerea, conversația euristică, problematizarea.	2 ore
12. Inovarea organizațională și inovarea deschisă bazată pe ecosistem.	Prelegerea, conversația euristică, problematizarea.	2 ore
13. Managementul proprietății intelectuale.	Prelegerea, conversația euristică, problematizarea.	2 ore
14. Etică în managementul inovării.	Prelegerea, conversația euristică, problematizarea.	2 ore

Bibliografie

1. Andersen, M., Pedersen, T. (2022), *Data-Driven Innovation. Why the Data-Driven Model Will Be Key to Future Success*, Routledge
2. Carayannis, E. (2013), *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation, and Entrepreneurship*, Springer Reference
3. Coron, C., Gilbert, P. (2020), *Technological Change*, Wiley
4. Daim, T., Meissner, D. (2020) *Innovation Management in the Intelligent World*, Springer
5. Deschamps, J.P. (2014). *Innovation Governance*: John Wiley & Sons
6. Ende, J. (2021), *Innovation Management*, Macmillan International
7. Espindola, D., Wright, M. (2021), *The Exponential Era. Strategies to Stay Ahead of the Curve in an Era of Chaotic Changes and Disruptive Forces*, Wiley
8. Galvan, R., Murray, J., Markides, C. (2008), *Strategy, Innovation and Change. Challenges for Management*: Oxford University Press
9. Genenning, S. (2020), *Realizing Digitization – Enabled Innovation*, Springer Gabler
10. Harrington, J., Voehl, F. (2020), *Total Innovative Management Excellence. The Future of Innovation*, CRC Press
11. Harrington, J., Benraouane, S. (), *Managing Innovative Projects and Programs*, Routledge
12. Joao, L. (2019), *Open Innovation Business Modeling. Gamification and Design Thinking Applications*, Springer
13. Kennard, M. (2021), *Innovation and Entrepreneurship*, Routledge
14. Kesavan, P. (2021), *Enablers of Organisational Learning, Knowledge Management, and Innovation*, Springer

15. Machado, C., Davim, P. (2022), *Organizational Innovation in the Digital Age*, Springer
16. McKelvy, B., Kaminska, R., Salmador, M., Escoffier, N. (2021), *Management in the Age of Digital Business Complexity*, Routledge
17. Meunier, F. (2020), *Dual Innovation Systems. Concepts, Tools and Methods*, Wiley
18. Pithan, D. (2022), *Corporate Research Laboratories and the History of Innovation*, Routledge
19. Rangone, A. (2020), *Managing Corporate Innovation. Determinants, Critical Issues and Success Factors*, Springer
20. Schilling, M.A. (2020), *Strategic Management of Technological Innovation, Sixth edition*: McGraw-Hill
21. Shane, S. (2008), *Handbook of Technology and Innovation Management*: Wiley
22. Sniukas, M. (2020), *Business Model Innovation as a Dynamic Capability*, Springer
23. Taplin, R., (2014), *Intellectual Property Valuation and Innovation. Towards global harmonisation*, Routledge
24. Trott, P. (2021), *Innovation Management and New Product Development*, Pearson Education Limited
25. Uzunidis, D., Kasmir, F., Adatto, L. (2021), *Innovation Economics, Engineering and Management Handbook*, Wiley
26. Vries, M. (2021), *Innovation Research in Technology and Engineering Management*, Routledge
27. Wheelen, T.J., Hunger, J.D., Hoffman, A.N., Bamford, C.E. (2018), *Strategic Management and Business Policy. Globalization, Innovation and Sustainability, fifteenth edition*: Pearson Education Limited
28. White, M.A., Bruton, G.D. (2011), *The Management of Technology and Innovation. A strategic Approach, second edition*: South-Western Cengage Learning
29. Woszczyna K. (2021), *Management Theory, Innovation and Organisation*, Routledge
30. Zhou, J., Rouse, E. (2021), *Handbook of Research on Creativity and Innovation*, Edward Elgar Publishing

8.2 Seminar / laborator	Metode de predare	Observații
1.Sesiune de lucru aplicată – identificarea nevoilor și cercetare de piață	Studiul de caz, exercițiul, metode creative, simularea	2 ore
2.Sesiune de lucru aplicată – conturarea produsului	Studiul de caz, exercițiul, metode creative, simularea	2 ore
3.Sesiune de lucru aplicată – sincronizare produs – nevoi de piață	Studiul de caz, exercițiul, metode creative, simularea	2 ore
4.Sesiune de lucru aplicată – prototipare	Studiul de caz, exercițiul, metode creative, simularea	2 ore
5.Sesiune de lucru aplicată – prototipare	Studiul de caz, exercițiul, metode creative, simularea	2 ore
6.Sesiune de lucru aplicată – testare	Studiul de caz, exercițiul, metode creative, simularea	2 ore
7.Sesiune de lucru aplicată - validare	Studiul de caz, exercițiul, metode creative, simularea	2 ore

Bibliografie

1. Andersen, M., Pedersen, T. (2022), *Data-Driven Innovation. Why the Data-Driven Model Will Be Key to Future Success*, Routledge
2. Carayannis, E. (2013), *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation, and Entrepreneurship*, Springer Reference
3. Coron, C., Gilbert, P. (2020), *Technological Change*, Wiley
4. Daim, T., Meissner, D. (2020) *Innovation Management in the Intelligent World*, Springer
5. Deschamps, J.P. (2014). *Innovation Governance*: John Wiley & Sons
6. Ende, J. (2021), *Innovation Management*, Macmillan International
7. Espindola, D., Wright, M. (2021), *The Exponential Era. Strategies to Stay Ahead of the Curve in an Era of Chaotic Changes and Disruptive Forces*, Wiley
8. Galvan, R., Murray, J., Markides, C. (2008), *Strategy, Innovation and Change. Challenges for Management*: Oxford University Press
9. Genenning, S. (2020), *Realizing Digitization – Enabled Innovation*, Springer Gabler
10. Harrington, J., Voehl, F. (2020), *Total Innovative Management Excellence. The Future of Innovation*, CRC Press
11. Harrington, J., Benraouane, S. (), *Managing Innovative Projects and Programs*, Routledge
12. Joao, L. (2019), *Open Innovation Business Modeling. Gamification and Design Thinking Applications*, Springer
13. Kennard, M. (2021), *Innovation and Entrepreneurship*, Routledge
14. Kesavan, P. (2021), *Enablers of Organisational Learning, Knowledge Management, and Innovation*, Springer
15. Machado, C., Davim, P. (2022), *Organizational Innovation in the Digital Age*, Springer
16. McKelvy, B., Kaminska, R., Salmador, M., Escoffier, N. (2021), *Management in the Age of Digital Business Complexity*, Routledge
17. Meunier, F. (2020), *Dual Innovation Systems. Concepts, Tools and Methods*, Wiley
18. Pithan, D. (2022), *Corporate Research Laboratories and the History of Innovation*, Routledge
19. Rangone, A. (2020), *Managing Corporate Innovation. Determinants, Critical Issues and Success Factors*, Springer
20. Schilling, M.A. (2020), *Strategic Management of Technological Innovation, Sixth edition*: McGraw-Hill
21. Shane, S. (2008), *Handbook of Technology and Innovation Management*: Wiley
22. Sniukas, M. (2020), *Business Model Innovation as a Dynamic Capability*, Springer

23. Taplin, R., (2014), *Intellectual Property Valuation and Innovation. Towards global harmonisation*, Routledge
24. Trott, P. (2021), *Innovation Management and New Product Development*, Pearson Education Limited
25. Uzunidis, D., Kasmi, F., Adatto, L. (2021), *Innovation Economics, Engineering and Management Handbook*, Wiley
26. Vries, M. (2021), *Innovation Research in Technology and Engineering Management*, Routledge
27. Wheelen, T.J., Hunger, J.D., Hoffman, A.N., Bamford, C.E. (2018), *Strategic Management and Business Policy. Globalization, Innovation and Sustainability, fifteents edition*: Pearson Education Limited
28. White, M.A., Bruton, G.D. (2011), *The Management of Technology and Innovation. A strategic Approach, second edition*: South-Western Cengage Learning
29. Woszczyna K. (2021), *Management Theory, Innovation and Organisation*, Routledge
30. Zhou, J., Rouse, E. (2021), *Handbook of Research on Creativity and Innovation*, Edward Elgar Publishing

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

- Conținutul acestei discipline este corelat cu nevoile de inovare și cercetare-dezvoltare identificate în domeniul IT&C.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Însușirea informațiilor primite la curs. Raționamente proprii, gândire critică și creativă pe teme cursului.	Examen.	20%
	Raționamente proprii, gândire critică și creativă pe teme cursului.	Intervenții în cadrul cursurilor.	10%
10.5 Seminar/laborator	Realizarea unui plan de activități pentru dezvoltarea unui produs digital inovativ.	Proiect.	20%
	Realizarea unui produs digital inovativ în decursul semestrului în echipă.	Demonstrație tehnică.	50%
10.6 Standard minim de performanță			
• Obținerea notei minime 5 pentru promovare.			

11. Etichete ODD (Obiective de Dezvoltare Durabilă / Sustainable Development Goals)²

Nu se aplică.

Data completării:
8 aprilie 2025

Semnătura titularului de curs

Lector univ. dr. Alexandru Roja



Semnătura titularului de seminar

Lector univ. dr. Alexandru Roja



² Păstrați doar etichetele care, în conformitate cu [Procedura de aplicare a etichetelor ODD în procesul academic](#), se potrivesc disciplinei și ștergeți-le pe celelalte, inclusiv eticheta generală pentru *Dezvoltare durabilă* - dacă nu se aplică. Dacă nicio etichetă nu descrie disciplina, ștergeți-le pe toate și scrieți "Nu se aplică".

Data avizării în departament:

...

Semnătura directorului de departament

Conf.dr. Adrian STERCA