

**FIȘA DISCIPLINEI****1. Date despre program**

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea "Alexandru Ioan Cuza" din Iași
1.2 Facultatea	Facultatea de Filosofie și Științe Social Politice
1.3 Departamentul	DEPARTAMENTUL DE ȘTIINTE ALE COMUNICĂRII ȘI RELATII PUBLICE
1.4 Domeniul de studii	Științe ale comunicării
1.5 Ciclul de studii	Masterat
1.6 Programul de studii / Calificarea	Comunicare strategică în mediul digital

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Construcția comunităților digitale						
2.2 Titularul activităților de curs	Conf. Dr. IOAN ALEXANDRU GRADINARU						
2.3 Titularul activităților de seminar	Conf. Dr. IOAN ALEXANDRU GRADINARU						
2.4 An de studiu	I	2.5 Semestrul	II	2.6 Tip de evaluare*	E	2.7 Regimul disciplinei**	Op

*E – Examen / C – Colocviu / V – Verificare

**OB – Obligatoriu / OP – Opțional / F – Facultativ

3. Timpul total estimat (ore pe semestru și activități didactice)

3.1 Număr de ore pe săptămână	3	3.2 curs	2	3.3 seminar/laborator	1
3.4 Total ore din planul de învățământ	42	3.5 curs	28	3.6 seminar/laborator	14
Distribuția fondului de timp					ore
Studiu după manual, suport de curs, bibliografie și altele					55
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					23
Pregătire seminare/laboratoare, teme, referate, portofolii și eseuri					20
Tutoriat					6
Examinări					4
Alte activități					0
3.7 Total ore studiu individual*					108
3.8 Total ore pe semestru					150
3.9 Numărul de credite					6

4. Precondiții - De curriculum (dacă este cazul)

--

5. Condiții (dacă este cazul)

5.1 De desfășurare a cursului	Sala să fie dotată cu videoproiector.
5.2 De desfășurare a seminarului/ laboratorului	Sala să fie dotată cu videoproiector.

6. Obiective

Definirea conceptelor, teoriilor și paradigmelor legate de comunitățile digitale. Cunoașterea evoluției comunităților digitale și înțelegerea principalelor etape în dezvoltarea relațiilor dintre membrii lor. Înțelegerea efectelor sociale, politice și economice ale apariției comunităților digitale. La finalizarea cu succes a acestei discipline, studenții vor fi capabili să:
Înțeleagă în detaliu apariția și funcționarea comunităților digitale
Înțeleagă rolul algoritmilor în evoluția acestor comunități
Cunoască etapele dezvoltării unei comunități noi

7. Competențe/Rezultate ale învățării

• Dezvoltă strategii de comunicare; • Dezvoltă planul pentru comunitatea online; • Elaborează strategia mediatică; • Utilizează software pentru sistemele de gestionare de conținut; • Gestionează proiecte de dezvoltare de conținut;
--

8. Conținut

8.1 Curs	Metode de predare	Observații (ore și referințe bibliografice)
Introducere. Ce sunt comunitățile?	• Expunerea problematizată • Conversația euristică • Studii de caz • Investigații realizate de studenți • Exerciții	2 ore; [6] / [12] / [17]
Tipuri de comunități online	• Expunerea problematizată • Conversația euristică • Studii de caz • Investigații realizate de studenți • Exerciții	2 ore: [5] / [6] / [21]
Platforme pentru comunitățile digitale	• Expunerea problematizată • Conversația euristică • Studii de caz • Investigații realizate de studenți • Exerciții	2 ore: [4] / [9] / [14] / [18]

Etape ale construirii unei comunități	• Expunerea problematizată • Conversația euristică • Studii de caz • Investigații realizate de studenți • Exerciții	2 ore; [1] / [6] / [11]
Conținuturi și moderarea lor. Transformarea cunoașterii	• Expunerea problematizată • Conversația euristică • Studii de caz • Investigații realizate de studenți • Exerciții	2 ore; [15]
Strategii persuasive de atragere a membrilor	• Expunerea problematizată • Conversația euristică • Studii de caz • Investigații realizate de studenți • Exerciții	2 ore; [6]/ [17]
Dezvoltarea identității unei comunități digitale	• Expunerea problematizată • Conversația euristică • Studii de caz • Investigații realizate de studenți • Exerciții	2 ore; [7] / [22] / [26]
Impactul algoritmilor social media	• Expunerea problematizată • Conversația euristică • Studii de caz • Investigații realizate de studenți • Exerciții	2 ore; [2] / [8] / [20]
Problema securității datelor	• Expunerea problematizată • Conversația euristică • Studii de caz • Investigații realizate de studenți • Exerciții	2 ore; [1] / [6]/ [10]
Comunități profesionale în mediul digital	• Expunerea problematizată • Conversația euristică • Studii de caz • Investigații realizate de studenți • Exerciții	2 ore; [6] / [19]
Comunități construite în jurul jocurilor. Gamificarea	• Expunerea problematizată • Conversația euristică • Studii de caz • Investigații realizate de studenți • Exerciții	2 ore; [3]/ [25]
Comunități politice. Problema camerelor de ecou	• Expunerea problematizată • Conversația euristică • Studii de caz	2 ore; [17] / 2[3]

	•Investigații realizate de studenți • Exerciții	
Activismul online prin prisma noilor comunități	• Expunerea problematizată • Conversația euristică • Studii de caz •Investigații realizate de studenți • Exerciții	2 ore; [6]
Limite etice ale funcționării comunităților digitale	• Expunerea problematizată • Conversația euristică • Studii de caz •Investigații realizate de studenți • Exerciții	2 ore; [19] / [23]

Bibliografie

Albrechtslund, Anders. "Online social networking as participatory surveillance." *First Monday* (2008).

Balaji, T. K., Chandra Sekhara Rao Annavarapu, and Annushree Bablani. "Machine learning algorithms for social media analysis: A survey." *Computer Science Review* 40 (2021): 100395.

Bista, Sanat Kumar, et al. "Using gamification in an online community." 8th International Conference on Collaborative Computing: Networking, Applications and Worksharing (CollaborateCom). IEEE, 2012.

Bonina, Carla, et al. "Digital platforms for development: Foundations and research agenda." *Information Systems Journal* 31.6 (2021): 869-902.

Boyd, Danah M., and Nicole B. Ellison. "Social network sites: Definition, history, and scholarship." *Journal of computer-mediated Communication* 13.1 (2007): 210-230.

Buss, Anna, and Nancy Strauss. *Online Community Handbook: Building your business and brand on the Web*. New Riders, 2009.

Carter Olson, Candi. "# BringBackOurGirls: digital communities supporting real-world change and influencing mainstream media agendas." *Feminist media studies* 16.5 (2016): 772-787.

Grewal, Rajdeep, Gary L. Lilien, and Girish Mallapragada. "Location, location, location: How network embeddedness affects project success in open source systems." *Management science* 52.7 (2006): 1043-1056.

Hanneman, Robert A., and Mark Riddle. "Introduction to social network methods." 12 Jan. 2005

Hargittai, Eszter. "Facebook privacy settings: Who cares?." *First Monday* (2010).

Hargittai, Eszter. "Whose space? Differences among users and non-users of social network sites." *Journal of computer-mediated communication* 13.1 (2007): 276-297.

Haythornthwaite, Caroline. "Social networks and online community." *The Oxford handbook of Internet psychology* (2007): 121-137.

Jenkins, Henry, and Mark Deuze. "Convergence culture." *Convergence* 14.1 (2008): 5-12.

Johnson, Noor, et al. "The use of digital platforms for community-based monitoring." *BioScience* 71.5 (2021): 452-466.

Kolbitsch, Josef, and Hermann A. Maurer. "The transformation of the Web: How emerging communities shape the information we consume." *J. Univers. Comput. Sci.* 12.2 (2006): 187-213.

Lakhani, Karim R., and Eric Von Hippel. *How open source software works: "free" user-to-user assistance*. Gabler Verlag, 2004.

Latour, Bruno. *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oup Oxford, 2007.

Nicholson, Brian, Petter Nielsen, and Johan Saebo. "Digital platforms for development." *Information Systems Journal* 31.6 (2021).

Peterson-Salahuddin, Chelsea, and Nicholas Diakopoulos. "Negotiated autonomy: The role of social media algorithms in editorial decision making." *Media and Communication* 8.3 (2020).

Petrescu, Maria, and Anjala S. Krishen. "The dilemma of social media algorithms and analytics." *Journal*

of Marketing Analytics 8 (2020): 187-188.

Preece, Jenny, and Diane Maloney-Krichmar. "Online communities: focusing on sociability and usability." Handbook of human-computer interaction (2003): 596-620.

Rafaeli, Sheizaf, and Yaron Ariel. "Online motivational factors: Incentives for participation and contribution in Wikipedia." Psychological aspects of cyberspace: Theory, research, applications 2.08 (2008): 243-267.

Shirky, Clay. Cognitive surplus: How technology makes consumers into collaborators. Penguin, 2010.

Stanoevska-Slabeva, Katarina, and Beat F. Schmid. "A typology of online communities and community supporting platforms." Proceedings of the 34th Annual Hawaii International Conference on System Sciences. IEEE, 2001.

Steinkuehler, Constance. "The mangle of play." Games and culture 1.3 (2006): 199-213.

Thomas, Douglas, and John Seely Brown. A new culture of learning: Cultivating the imagination for a world of constant change. Vol. 219. Lexington, KY: CreateSpace, 2011.

8.2 Seminar / Laborator	Metode de predare	Observații (ore și referințe bibliografice)
Seminar introductiv	• Explicația • Conversația euristică • Dezbateră • Expunerea problematizată • Studiul de caz • Simularea	2 ore; [6]
Online și offline. Dinamica socială a comunităților	• Explicația • Conversația euristică • Dezbateră • Expunerea problematizată • Studiul de caz • Simularea	2 ore: [17]/ [20]
AI, algoritmi social media și participarea	• Explicația • Conversația euristică • Dezbateră • Expunerea problematizată • Studiul de caz • Simularea	2 ore: [2] / [19]
Efecte ale noilor comunități asupra economiei. Monetarizarea	• Explicația • Conversația euristică • Dezbateră • Expunerea problematizată • Studiul de caz • Simularea	2 ore; [6]
Forme ale conflictului în comunitățile digitale	• Explicația • Conversația euristică • Dezbateră • Expunerea problematizată • Studiul de caz • Simularea	2 ore; [19]
Dimensiuni ale gamificării	• Explicația • Conversația euristică	2 ore; [3]

	• Dezbaterea • Expunerea problematizată • Studiul de caz • Simularea	
Este adevărul necesar pentru construirea unor comunități incluzive?	• Explicația • Conversația euristică • Dezbaterea • Expunerea problematizată • Studiul de caz • Simularea	2 ore; [20] / [26]

Bibliografie
Identică cu bibliografia cursului.

9. Coroborarea conținutului disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității, asociațiilor profesionale și angajatorilor reprezentativi din domeniul aferent programului

Conținutul prelegerilor și activitățile de seminar sunt concepute în scopul familiarizării studenților cu subtilitățile funcționării comunităților digitale. Studenții vor fi motivați să-și însușească un set de cunoștințe, priceperi și abilități care le sporesc gradul de angajabilitate pe o piață competitivă.

10. Evaluare

10.1 Evaluare continuă		Pondere (min. 30%)	50	
Curs	Forma de evaluare			
	Pondere		0	
	Nepromovarea Evaluării continue determină nepromovarea Evaluării finale			
	Metode de evaluare			
		Detalii	Pondere	cu reexaminare
Seminar / Laborator	Forma de evaluare		Verificare mixtă	
	Pondere		100	
	Nepromovarea Evaluării continue determină nepromovarea Evaluării finale		Da	
	Metode de evaluare			
		Detalii	Pondere	cu reexaminare
		Portofoliu	40	Nu
		Prezentare orală proiect seminar	30	Nu
		Verificare orală periodică	30	Nu

10.2 Evaluare finală	Pondere (max. 70%)	50
	Forma de evaluare	Verificare scrisă finală

10.3 Mențiuni (situații speciale în evaluare)

10.4 Standard minim de performanță

Participarea activă la cel puțin 5 cursuri și 4 seminarii. Studenții au obligația de a realiza o prezentare de seminar, de a construi portofoliul și de a-l prezenta la data indicată de cadrul didactic. Studenții au obligația de a se prezenta la examenul scris. Promovarea disciplinei este condiționată de obținerea notei cinci la fiecare dintre cele două componente (curs și seminar).

Data completării, 22.09.2025	Titular de curs, Conf. Dr. IOAN ALEXANDRU GRADINARU	Titular de seminar, Conf. Dr. IOAN ALEXANDRU GRADINARU
---	--	---

Data avizării în departament, 25.09.2025	Director de departament, Conf. Dr. DANIEL-RARES OBADA
---	--