

Studenți în competiție de proiecte la IDMSC 2025 de la Universitatea Politehnică Timișoara

1. Studenți în competiție de proiecte la IDMSC 2025 de la Universitatea Politehnică Timișoara



Biblioteca UPT a găzduit vineri, 20 iunie 2025, cea de-a XI-a ediție a Concursului Studentesc Interactive Digital Media Student Contest 2025 (IDMSC 2025), organizat, în format hibrid, de Universitatea Politehnică Timișoara, prin Centrul Multimedia și Departamentul ID/IFR și Educație digitală. Evenimentul a reunit studenți la nivel de licență, master și doctorat de la mai multe universități din țară, dar și din străinătate, de la instituții de învățământ superior partenere în cadrul alianței E³UDRES².

Concursul studentesc, devenit deja tradițional, are ca principal obiectiv stimularea creativității și a spiritului de competiție în domeniul multimedia. Studenții au avut ocazia să își prezinte cele mai interesante proiecte, dar și să interacționeze direct cu reprezentanți ai mediului economic, posibili angajatori ai participanților. Juriul a fost format din specialiști din universitate și din companiile care oferă premiile.

În deschiderea evenimentului, rectorul Universității Politehnică Timișoara, conf.univ.dr.ing. Florin Drăgan, a mulțumit reprezentanților companiilor, care și-au făcut timp pentru a susține această competiție, subliniind și oportunitatea pe care participanții o au, de a fi evaluați direct de către posibili angajatori, prof.univ.dr.ing. Radu Vasu, inițiatorul concursului, a vorbit despre tradiția acestuia în UPT, prof.univ.dr.ing. Cătălin Căleanu, decanul Facultății de Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale, i-a felicitat pe studenți pentru munca depusă, iar Andrei-Sebastian Nicula, câștigătorul de anul trecut, i-a încurajat pe participanții din acest an.

Au urmat prezentările firmelor partenere, a celor mai noi proiecte pe care le derulează, iar reprezentanții acestora au subliniat și faptul că susținerea universităților în organizarea unor competiții de acest gen este reciproc avantajoasă, iar ideile provenite din astfel de competiții sunt o sursă de inspirație și pentru companii.

Ulterior au urmat prezentările proiectelor studentești, individual sau pe echipe, pe cele șase secțiuni ale concursului:

Dezvoltare Web – în care competitorii și-au demonstrat abilitățile tehnice de dezvoltare a unei aplicații web, pe o temă de actualitate;

Dezvoltare pentru Dispozitive Mobile – aplicații mobile care utilizează orice arhitectură de calcul (stand-alone, client-server, peer-to-peer, etc), inclusiv aplicații de realitate augmentată și virtuală;

Design Grafic și Producție Audio-Video – design și grafică publicitară aparținând unuia din următoarele genuri de producții audio-video: videoclipuri, spoturi publicitare, generice/promo/trailer, animații video, materiale video, timelapse, efecte speciale;

Internet of Things – prototipuri și concepte de sisteme și dispozitive informatice interconectate, care colectează date și comunică între ele în moduri complexe, de multe ori fără intervenția omului;

eXtended Reality – aplicații AR/VR/XR/MR – Realitate virtuală (VR), realitate augmentată (AR) și realitate mixtă (MR), realizate în diverse tehnologii imersive dedicate;

Patrimoniu digital – aplicații digitale (web, mobile, AR/VR/XR) care promovează patrimoniul cultural/artistic/științific.

În urma jurizării proiectelor prezentate de studenți, câștigătorii secțiunilor ediției 2025 a concursului Interactive Digital Media Student Contest sunt următorii:

Dezvoltare Web – proiectul PaletteLab, prezentat de masteranda Ana-Maria-Andreea Căniceanu de la ETcTI, UPT, o aplicație web inteligentă, concepută pentru corecții de culoare, care generează palete de culori în trei tipuri de conversii, pentru web, digital și print, și proiectul BurnoutGuard – Sistem Inteligent de Detecție a Epuizării Profesionale, un proiect prezentat de Sandra Nemoianu (masterandă, Universitatea Aurel Vlaicu, Arad) & Adile Nemoianu (doctorand, MPT, UPT), o aplicație inteligentă, concepută pentru a detecta și preveni epuizarea profesională, oferind recomandări personalizate și calculând nivelul optim de pauze și ore de lucru pentru a menține echilibrul și bunăstarea angajaților.

Internet of Things – Sistemul Automatizat de Reciclare, prezentat de studenta Alexandrina Tudosiev de la Automatică și Calculatoare, UPT, un tomberon inteligent care simplifică procesul de reciclare! Utilizatorii pot introduce până la patru tipuri de deșeuri, iar sistemul, echipat cu senzori, detectează automat tipul de deșeu și rotește tomberoanele interne pentru colectarea corespunzătoare.

Dezvoltare pentru Dispozitive Mobile – proiectul Krizzle, o aplicație prin care poți organiza interactiv diferite liste, de la jocuri, cumpărături, proiecte, prezentat online de studenta Noëlle Jamöck și dezvoltat de Noëlle, împreună cu Michaela Topalovic, Marco Hubert, Stefanie Plankensteiner & Seonghyeon Kim de la Universitatea de Științe Aplicate din St. Pölten, Austria.

eXtended Reality – BellLabs VR Expo, un proiect prezentat de masterandul Cătălin Savoiu de la Tehnologii Multimedia, ETcTI, UPT, care a integrat clădirea Nokia, unde se află Muzeul de Telefoane, fiecare aparat din muzeu fiind scanat 3D și inclus în aplicație, oferind o reproducere digitală detaliată.

Patrimoniu digital – proiectul „Nostalgia” – An Augmented Reality App for Cultural Heritage & Tourism, o aplicație care schimbă complet modul în care învățăm despre patrimoniul cultural, permițând utilizatorilor să exploreze 14 categorii de minuni ale lumii, de la “ancient wonders” la “modern wonders”, într-un mod complet imersiv, în care pot vedea monumentele în Realitate Augmentată (AR), atât în forma lor actuală, cât și așa cum arătau acum mii de ani, proiect prezentat de masteranda Loretta-Briana Bocșa de la Software Engineering, AC, UPT.

Design Grafic și Producție Audio-Video – proiectul Enigma, o producție video captivantă, inspirată din viața reală, o experiență vizuală și auditivă memorabilă, prezentat de studenții Andi-Octavian Bivolaru, Ion Geru & Cosmin Maroiu de la Tehnologii Multimedia, ETcTI, UPT.

Marele Premiu al competiției din acest an a fost cucerit de studentul Alexandru-Mihai Zvîncă, de la Automatică și Calculatoare, UPT, care a prezentat TreeHelper – Wood Transport Authorization and Monitoring System, un sistem de monitorizare a transporturilor de lemn care utilizează camere amplasate pe drumurile forestiere care detectează camioanele cu lemn. Sistemul identifică automat plăcuțele de înmatriculare, iar dacă transportul este considerat ilegal, printr-o verificare într-o bază de date, autoritățile sunt alertate instantaneu printr-un SMS.

2. Studentii în competiție de proiecte la IDMSC 2025 de la Universitatea Politehnică Timișoara



Biblioteca UPT a găzduit vineri, 20 iunie 2025, cea de-a XI-a ediție a Concursului Studentesc Interactive Digital Media Student Contest 2025 (IDMSC 2025), organizat, în format hibrid, de Universitatea Politehnică Timișoara, prin Centrul Multimedia și Departamentul ID/IFR și Educație digitală. Evenimentul a reunit studenți la nivel de licență, master și doctorat de la mai multe universități din țară, dar și din străinătate, de la instituții de învățământ superior partenere în cadrul alianței E³UDRES².

Concursul studentesc, devenit deja tradițional, are ca principal obiectiv stimularea creativității și a spiritului de competiție în domeniul multimedia. Studenții au avut ocazia să își prezinte cele mai interesante proiecte, dar și să interacționeze direct cu reprezentanți ai mediului economic, posibili angajatori ai participanților. Juriul a fost format din specialiști din universitate și din companiile care oferă premiile.

În deschiderea evenimentului, rectorul Universității Politehnică Timișoara, conf.univ.dr.ing. Florin Drăgan, a mulțumit reprezentanților companiilor, care și-au făcut timp pentru a susține această competiție, subliniind și oportunitatea pe care participanții o au, de a fi evaluați direct de către posibili angajatori, prof.univ.dr.ing. Radu Vasu, inițiatorul concursului, a vorbit despre tradiția acestuia în UPT, prof.univ.dr.ing. Cătălin Căleanu, decanul Facultății de Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale, i-a felicitat pe studenți pentru munca depusă, iar Andrei-Sebastian Nicula, câștigătorul de anul trecut, i-a încurajat pe participanții din acest an.

Au urmat prezentările firmelor partenere, a celor mai noi proiecte pe care le derulează, iar reprezentanții acestora au subliniat și faptul că susținerea universităților în organizarea unor competiții de acest gen este reciproc avantajoasă, iar ideile provenite din astfel de competiții sunt o sursă de inspirație și pentru companii.

Ulterior au urmat prezentările proiectelor studentești, individual sau pe echipe, pe cele șase secțiuni ale concursului:

Dezvoltare Web – în care competitorii și-au demonstrat abilitățile tehnice de dezvoltare a unei aplicații web, pe o temă de actualitate;

Dezvoltare pentru Dispozitive Mobile – aplicații mobile care utilizează orice arhitectură de calcul (stand-alone, client-server, peer-to-peer, etc), inclusiv aplicații de realitate augmentată și virtuală;

Design Grafic și Producție Audio-Video – design și grafică publicitară aparținând unuia din următoarele genuri de producții audio-video: videoclipuri, spoturi publicitare, generice/promo/trailer, animații video, materiale video, timelapse, efecte speciale;

Internet of Things – prototipuri și concepte de sisteme și dispozitive informatice interconectate, care colectează date și comunică între ele în moduri complexe, de multe ori fără intervenția omului;

eXtended Reality – aplicații AR/VR/XR/MR – Realitate virtuală (VR), realitate augmentată (AR) și realitate mixtă (MR), realizate în diverse tehnologii imersive dedicate;

Patrimoniu digital – aplicații digitale (web, mobile, AR/VR/XR) care promovează patrimoniul cultural/artistic/științific.

În urma jurizării proiectelor prezentate de studenți, câștigătorii secțiunilor ediției 2025 a concursului Interactive Digital Media Student Contest sunt următorii:

Dezvoltare Web – proiectul PaletteLab, prezentat de masteranda Ana-Maria-Andreea Căiniceanu de la ETcTI, UPT, o aplicație web inteligentă, concepută pentru corecții de culoare, care generează palete de culori în trei tipuri de conversii, pentru web, digital și print, și proiectul BurnoutGuard – Sistem Inteligent de Detecție a Epuizării Profesionale, un proiect prezentat de Sandra Nemoianu (masterandă, Universitatea Aurel Vlaicu, Arad) & Adile Nemoianu (doctorand, MPT, UPT), o aplicație inteligentă, concepută pentru a detecta și preveni epuizarea profesională, oferind recomandări personalizate și calculând nivelul optim de pauze și ore de lucru pentru a menține echilibrul și bunăstarea angajaților.

Internet of Things – Sistemul Automatizat de Reciclare, prezentat de studenta Alexandrina Tudosiev de la Automatică și Calculatoare, UPT, un tomberon inteligent care simplifică procesul de reciclare! Utilizatorii pot introduce până la patru tipuri de deșeuri, iar sistemul, echipat cu senzori, detectează automat tipul de deșeu și rotește tomberoanele interne pentru colectarea corespunzătoare.

Dezvoltare pentru Dispozitive Mobile – proiectul Krizzle, o aplicație prin care poți organiza interactiv diferite liste, de la jocuri, cumpărături, proiecte, prezentat online de studenta Noëlle Jamöck și dezvoltat de Noëlle, împreună cu Michaela Topalovic, Marco Hubert, Stefanie Plankensteiner & Seonghyeon Kim de la Universitatea de Științe Aplicate din St. Pölten, Austria.

eXtended Reality – BellLabs VR Expo, un proiect prezentat de masterandul Cătălin Savoiu de la Tehnologii Multimedia, ETcTI, UPT, care a integrat clădirea Nokia, unde se află Muzeul de Telefoane, fiecare aparat din muzeu fiind scanat 3D și inclus în aplicație, oferind o reproducere digitală detaliată.

Patrimoniu digital – proiectul „Nostalgia” – An Augmented Reality App for Cultural Heritage & Tourism, o aplicație care schimbă complet modul în care învățăm despre patrimoniul cultural, permițând utilizatorilor să exploreze 14 categorii de minuni ale lumii, de la “ancient wonders” la “modern wonders”, într-un mod complet imersiv, în care pot vedea monumentele în Realitate Augmentată (AR), atât în forma lor actuală, cât și așa cum arătau acum mii de ani, proiect prezentat de masteranda Loretta-Briana Bocșa de la Software Engineering, AC, UPT.

Design Grafic și Producție Audio-Video – proiectul Enigma, o producție video captivantă, inspirată din viața reală, o experiență vizuală și auditivă memorabilă, prezentat de studenții Andi-Octavian Bivolaru, Ion Geru & Cosmin Maroiu de la Tehnologii Multimedia, ETcTI, UPT.

Marele Premiu al competiției din acest an a fost cucerit de studentul Alexandru-Mihai Zvîncă, de la Automatică și Calculatoare, UPT, care a prezentat TreeHelper – Wood Transport Authorization and Monitoring System, un sistem de monitorizare a transporturilor de lemn care utilizează camere amplasate pe drumurile forestiere care detectează camioanele cu lemn. Sistemul identifică automat plăcuțele de înmatriculare, iar dacă transportul este considerat ilegal, printr-o verificare într-o bază de date, autoritățile sunt alertate instantaneu printr-un SMS.

3. [Studenti în competiție de proiecte la IDMSC 2025 de la Universitatea Politehnică Timișoara](#)



Banatul Azi
Libertatea începe în vest!

Biblioteca UPT a găzduit vineri cea de-a XI-a ediție a Concursului Studentesc Interactive Digital Media Student Contest 2025 (IDMSC 2025), organizat, în format hibrid, de Universitatea Politehnică Timișoara, prin Centrul Multimedia

și Departamentul ID/IFR și Educație digitală.

Evenimentul a reunit studenți la nivel de licență, master și doctorat de la mai multe universități din țară, dar și din străinătate, de la instituții de învățământ superior partenere în cadrul alianței E³UDRES².

Concursul studentesc, devenit deja tradițional, are ca principal obiectiv stimularea creativității și a spiritului de competiție în domeniul multimedia. Studenții au avut ocazia să își prezinte cele mai interesante proiecte, dar și să interacționeze direct cu reprezentanți ai mediului economic, posibili angajatori ai participanților. Juriul a fost format din specialiști din universitate și din companiile care oferă premii.

În deschiderea evenimentului, rectorul Universității Politehnică Timișoara, conf. univ. dr. ing. Florin Drăgan, a mulțumit reprezentanților companiilor, care și-au făcut timp pentru a susține această competiție, subliniind și oportunitatea pe care participanții o au, de a fi evaluați direct de către posibili angajatori, prof. univ. dr. ing. Radu Vasii, inițiatorul concursului, a vorbit despre tradiția acestuia în UPT, prof. univ. dr. ing. Cătălin Căleanu, decanul Facultății de Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale, i-a felicitat pe studenți pentru munca depusă, iar Andrei-Sebastian Nicula, câștigătorul de anul trecut, i-a încurajat pe participanții din acest an.

Au urmat prezentările firmelor partenere, a celor mai noi proiecte pe care le derulează, iar reprezentanții acestora au subliniat și faptul că susținerea universităților în organizarea unor competiții de acest gen este reciproc avantajoasă, iar ideile provenite din astfel de competiții sunt o sursă de inspirație și pentru companii.

Ulterior au urmat prezentările proiectelor studențești, individual sau pe echipe, pe cele șase secțiuni ale concursului:

- ☑ Dezvoltare Web – în care competitorii și-au demonstrat abilitățile tehnice de dezvoltare a unei aplicații web, pe o temă de actualitate;
- ☑ Dezvoltare pentru Dispozitive Mobile – aplicații mobile care utilizează orice arhitectură de calcul (stand-alone, client-server, peer-to-peer, etc), inclusiv aplicații de realitate augmentată și virtuală;
- ☑ Design Grafic și Producție Audio-Video – design și grafică publicitară aparținând unuia din următoarele genuri de producții audio-video: videoclipuri, spoturi publicitare, generice/promo/trailer, animații video, materiale video, timelapse, efecte speciale;
- ☑ Internet of Things – prototipuri și concepte de sisteme și dispozitive informatice interconectate, care colectează date și comunică între ele în moduri complexe, de multe ori fără intervenția omului;
- ☑ eXtended Reality – aplicații AR/VR/XR/MR – Realitate virtuală (VR), realitate augmentată (AR) și realitate mixtă (MR), realizate în diverse tehnologii imersive dedicate;

☒ Patrimoniu digital – aplicații digitale (web, mobile, AR/VR/XR) care promovează patrimoniul cultural/artistic/științific.

În urma jurizării proiectelor prezentate de studenți, câștigătorii secțiunilor ediției 2025 a concursului Interactive Digital Media Student Contest sunt următorii:

☒ Dezvoltare Web – proiectul PaletteLab, prezentat de masteranda Ana-Maria-Andreea Căiniceanu de la ETcTI, UPT, o aplicație web inteligentă, concepută pentru corecții de culoare, care generează palete de culori în trei tipuri de conversii, pentru web, digital și print, și proiectul BurnoutGuard – Sistem Inteligent de Detecție a Epuizării Profesionale, un proiect prezentat de Sandra Nemoianu (masterandă, Universitatea Aurel Vlaicu, Arad) & Adile Nemoianu (doctorand, MPT, UPT), o aplicație inteligentă, concepută pentru a detecta și preveni epuizarea profesională, oferind recomandări personalizate și calculând nivelul optim de pauze și ore de lucru pentru a menține echilibrul și bunăstarea angajaților.

☒ Internet of Things – Sistemul Automatizat de Reciclare, prezentat de studenta Alexandrina Tudosiev de la Automatică și Calculatoare, UPT, un tomberon inteligent care simplifică procesul de reciclare! Utilizatorii pot introduce până la patru tipuri de deșeuri, iar sistemul, echipat cu senzori, detectează automat tipul de deșeu și rotește tomberoanele interne pentru colectarea corespunzătoare.

☒ Dezvoltare pentru Dispozitive Mobile – proiectul Krizzle, o aplicație prin care poți organiza interactiv diferite liste, de la jocuri, cumpărături, proiecte, prezentat online de studenta Noëlle Jamöck și dezvoltat de Noëlle, împreună cu Michaela Topalovic, Marco Hubert, Stefanie Plankensteiner & Seonghyeon Kim de la Universitatea de Științe Aplicate din St. Pölten, Austria.

☒ eXtended Reality – BellLabs VR Expo, un proiect prezentat de masterandul Cătălin Savoii de la Tehnologii Multimedia, ETcTI, UPT, care a integrat clădirea Nokia, unde se află Muzeul de Telefoane, fiecare aparat din muzeu fiind scanat 3D și inclus în aplicație, oferind o reproducere digitală detaliată.

☒ Patrimoniu digital – proiectul „Nostalgia” – An Augmented Reality App for Cultural Heritage & Tourism, o aplicație care schimbă complet modul în care învățăm despre patrimoniul cultural, permițând utilizatorilor să exploreze 14 categorii de minuni ale lumii, de la "ancient wonders" la "modern wonders", într-un mod complet imersiv, în care pot vedea monumentele în Realitate Augmentată (AR), atât în forma lor actuală, cât și așa cum arătau acum mii de ani, proiect prezentat de masteranda Loretta-Briana Bocșa de la Software Engineering, AC, UPT.

☒ Design Grafic și Producție Audio-Video – proiectul Enigma, o producție video captivantă, inspirată din viața reală, o experiență vizuală și auditivă memorabilă, prezentat de studenții Andi-Octavian Bivolaru, Ion Geru & Cosmin Maroiu de la Tehnologii Multimedia, ETcTI, UPT.

Marele Premiu al competiției din acest an a fost cucerit de studentul Alexandru- Mihai Zvîncă, de la Automatică și Calculatoare, UPT, care a prezentat TreeHelper – Wood Transport Authorization and Monitoring System, un

sistem de monitorizare a transporturilor de lemn care utilizează camere amplasate pe drumurile forestiere care detectează camioanele cu lemn. Sistemul identifică automat plăcuțele de înmatriculare, iar dacă transportul este considerat ilegal, printr-o verificare într-o bază de date, autoritățile sunt alertate instantaneu printr-un SMS.

4. [Studenti in competitie de proiecte la IDMSC 2025 de la Universitatea Politehnica Timisoara](#)



Digital Media Student Contest 2025 (IDMSC 2025), organizat, în format hibrid, de Universitatea Politehnica Timișoara, prin Centrul Multimedia și Departamentul ID/IFR și Educație digitală. Evenimentul a reunit studenți la nivel de licență, master și doctorat de la mai multe universități din țară, dar și din străinătate, de la instituții de învățământ superior partenere în cadrul alianței E³UDRES².

Concursul studențesc, devenit deja tradițional, are ca principal obiectiv stimularea creativității și a spiritului de competiție în domeniul multimedia. Studenții au avut ocazia să își prezinte cele mai interesante proiecte, dar și să interacționeze direct cu reprezentanți ai mediului economic, posibili angajatori ai participanților. Juriul a fost format din specialiști din universitate și din companiile care oferă premiile.

În deschiderea evenimentului, rectorul Universității Politehnica Timișoara, conf.univ.dr.ing. Florin Drăgan, a mulțumit reprezentanților companiilor, care și-au făcut timp pentru a susține această competiție, subliniind și oportunitatea pe care participanții o au, de a fi evaluați direct de către posibili angajatori, prof.univ.dr.ing. Radu Vasiu, inițiatorul concursului, a vorbit despre tradiția acestuia în UPT, prof.univ.dr.ing. Cătălin Căleanu, decanul Facultății de Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale, i-a felicitat pe studenți pentru munca depusă, iar Andrei-Sebastian Nicula, câștigătorul de anul trecut, i-a încurajat pe participanții din acest an.

Au urmat prezentările firmelor partenere, a celor mai noi proiecte pe care le derulează, iar reprezentanții acestora au subliniat și faptul că susținerea universităților în organizarea unor competiții de acest gen este reciproc avantajoasă, iar ideile provenite din astfel de competiții sunt o sursă de inspirație și pentru companii.

Ulterior au urmat prezentările proiectelor studențești, individual sau pe echipe, pe cele șase secțiuni ale concursului:

Dezvoltare Web – în care competitorii și-au demonstrat abilitățile tehnice de dezvoltare a unei aplicații web, pe o temă de actualitate;

Dezvoltare pentru Dispozitive Mobile – aplicații mobile care utilizează orice arhitectură de calcul (stand-alone, client-server, peer-to-peer, etc), inclusiv aplicații de realitate augmentată și virtuală;

Design Grafic și Producție Audio-Video – design și grafică publicitară aparținând unuia din următoarele genuri de producții audio-video: videoclipuri, spoturi publicitare, generice/promo/trailer, animații video, materiale video, timelapse, efecte speciale;

Internet of Things – prototipuri și concepte de sisteme și dispozitive informatice interconectate, care colectează date și comunică între ele în moduri complexe, de multe ori fără intervenția omului;

eXtended Reality – aplicații AR/VR/XR/MR – Realitate virtuală (VR), realitate augmentată (AR) și realitate mixtă (MR), realizate în diverse tehnologii imersive dedicate;

Patrimoniu digital – aplicații digitale (web, mobile, AR/VR/XR) care promovează patrimoniul cultural/artistic/științific.

În urma jurizării proiectelor prezentate de studenți, câștigătorii secțiunilor ediției 2025 a concursului Interactive Digital Media Student Contest sunt următorii:

Dezvoltare Web – proiectul PaletteLab, prezentat de masteranda Ana-Maria-Andreea Căiniceanu de la ETcTI, UPT, o aplicație web inteligentă, concepută pentru corecții de culoare, care generează palete de culori în trei tipuri de conversii, pentru web, digital și print, și proiectul BurnoutGuard – Sistem Inteligent de Detecție a Epuizării Profesionale, un proiect prezentat de Sandra Nemoianu (masterandă, Universitatea Aurel Vlaicu, Arad) & Adile Nemoianu (doctorand, MPT, UPT), o aplicație inteligentă, concepută pentru a detecta și preveni epuizarea profesională, oferind recomandări personalizate și calculând nivelul optim de pauze și ore de lucru pentru a menține echilibrul și bunăstarea angajaților.

Internet of Things – Sistemul Automatizat de Reciclare, prezentat de studenta Alexandrina Tudosiev de la Automatică și Calculatoare, UPT, un tomberon inteligent care simplifică procesul de reciclare! Utilizatorii pot introduce până la patru tipuri de deșeuri, iar sistemul, echipat cu senzori, detectează automat tipul de deșeu și rotește tomberoanele interne pentru colectarea corespunzătoare.

Dezvoltare pentru Dispozitive Mobile – proiectul Krizzle, o aplicație prin care poți organiza interactiv diferite liste, de la jocuri, cumpărături, proiecte, prezentat online de studenta Noëlle Jamöck și dezvoltat de Noëlle, împreună cu Michaela Topalovic, Marco Hubert, Stefanie Plankensteiner & Seonghyeon Kim de la Universitatea de Științe Aplicate din St. Pölten, Austria.

eXtended Reality – BellLabs VR Expo, un proiect prezentat de masterandul Cătălin Savoiu de la Tehnologii Multimedia, ETcTI, UPT, care a integrat clădirea Nokia, unde se află Muzeul de Telefoane, fiecare aparat din muzeu fiind scanat 3D și inclus în aplicație, oferind o reproducere digitală detaliată.

Patrimoniu digital – proiectul „Nostalgia” – An Augmented Reality App for Cultural Heritage & Tourism, o aplicație care schimbă complet modul în care învățăm despre patrimoniul cultural, permițând utilizatorilor să exploreze 14 categorii de minuni ale lumii, de la „ancient wonders” la „modern wonders”, într-un mod complet imersiv, în care pot vedea monumentele în Realitate Augmentată (AR), atât în forma lor actuală, cât și așa cum arătau acum mii de ani, proiect prezentat de masteranda Loretta-Briana Bocșa de la Software Engineering, AC, UPT.

Design Grafic și Producție Audio-Video – proiectul Enigma, o producție video captivantă, inspirată din viața reală, o experiență vizuală și auditivă memorabilă, prezentat de studenții Andi-Octavian Bivolaru, Ion Geru & Cosmin Maroiu de la Tehnologii Multimedia, ETcTI, UPT.

Marele Premiu al competiției din acest an a fost cucerit de studentul Alexandru-Mihai Zvîncă, de la Automatică și Calculatoare, UPT, care a prezentat TreeHelper – Wood Transport Authorization and Monitoring System, un sistem de monitorizare a transporturilor de lemn care utilizează camere amplasate pe drumurile forestiere care detectează camioanele cu lemn. Sistemul identifică automat plăcuțele de înmatriculare, iar dacă transportul este considerat ilegal, printr-o verificare într-o bază de date, autoritățile sunt alertate instantaneu printr-un SMS.

Universitatea Politehnica Timișoara (www.upt.ro), cea mai veche instituție de învățământ superior din vestul țării, a fost înființată prin Decretul Regal semnat de Regele Ferdinand la 11 noiembrie 1920. Universitate de cercetare avansată și educație, UPT este astăzi una dintre școlile românești cu tradiție, recunoscută în plan național și internațional, atât prin activitatea generațiilor de cadre didactice și cea a unor academicieni prestigioși, cât și prin cei peste 140.000 de absolvenți care au dus renumele acesteia peste tot în lume. Având și o bază materială de invidiat, cele 10 facultăți ale universității asigură programe de studii pentru aproximativ 13.500 studenți.

Dimensiunea internațională a Universității Politehnica Timișoara este evidențiată și prin faptul că este parte a consorțiului european de universități E³UDRES² – Engaged and Entrepreneurial European University as Driver for European Smart and Sustainable Regions, inițiativă sprijinită de Comisia Europeană prin programul Erasmus+. E³UDRES² reunește universități europene de top pentru a colabora în dezvoltarea regiunilor inteligente și sustenabile prin educație inovatoare, cercetare aplicată și cooperare transdisciplinară. Mai multe informații sunt disponibile pe site-ul oficial: <https://www.eudres.eu/>.

5. [Încă un concurs important organizat cu brio de UPT](#)



Studenți din toată țara s-au reunit sub cupola UPT pentru a participa la o competiție devenită de tradiție în domeniul multimedia. Biblioteca UPT a găzduit vineri, 20 iunie 2025, cea de-a XI-a ediție a Concursului Studențesc Interactive Digital Media Student Contest 2025 (IDMSC 2025), organizat, în format hibrid, de Universitatea Politehnica Timișoara, prin Centrul Multimedia și Departamentul ID/IFR și Educație digitală.

Evenimentul a reunit studenți la nivel de licență, master și doctorat de la mai multe universități din țară, dar și din străinătate, de la instituții de învățământ superior partenere în cadrul alianței E³UDRES².

Concursul studențesc, devenit deja tradițional, are ca principal obiectiv stimularea creativității și a spiritului de competiție în domeniul multimedia. Studenții au avut ocazia să își prezinte cele mai interesante proiecte, dar și

să interacționeze direct cu reprezentanți ai mediului economic, posibili angajatori ai participanților. Juriul a fost format din specialiști din universitate și din companiile care oferă premiile.

În deschiderea evenimentului, rectorul Universității Politehnica Timișoara, conf.univ.dr.ing. Florin Drăgan, a mulțumit reprezentanților companiilor, care și-au făcut timp pentru a susține această competiție, subliniind și oportunitatea pe care participanții o au, de a fi evaluați direct de către posibili angajatori, prof.univ.dr.ing. Radu Vasiiu, inițiatorul concursului, a vorbit despre tradiția acestuia în UPT, prof.univ.dr.ing. Cătălin Căleanu, decanul Facultății de Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale, i-a felicitat pe studenți pentru munca depusă, iar Andrei-Sebastian Nicula, câștigătorul de anul trecut, i-a încurajat pe participanții din acest an.

Au urmat prezentările firmelor partenere, a celor mai noi proiecte pe care le derulează, iar reprezentanții acestora au subliniat și faptul că susținerea universităților în organizarea unor competiții de acest gen este reciproc avantajoasă, iar ideile provenite din astfel de competiții sunt o sursă de inspirație și pentru companii.

Ulterior au urmat prezentările proiectelor studențești, individual sau pe echipe, pe cele șase secțiuni ale concursului:

- Dezvoltare Web – în care competitorii și-au demonstrat abilitățile tehnice de dezvoltare a unei aplicații web, pe o temă de actualitate;
- Dezvoltare pentru Dispozitive Mobile – aplicații mobile care utilizează orice arhitectură de calcul (stand-alone, client-server, peer-to-peer, etc), inclusiv aplicații de realitate augmentată și virtuală;
- Design Grafic și Producție Audio-Video – design și grafică publicitară aparținând unuia din următoarele genuri de producții audio-video: videoclipuri, spoturi publicitare, generice/promo/trailer, animații video, materiale video, timelapse, efecte speciale;
- Internet of Things – prototipuri și concepte de sisteme și dispozitive informatice interconectate, care colectează date și comunică între ele în moduri complexe, de multe ori fără intervenția omului;
- eXtended Reality – aplicații AR/VR/XR/MR – Realitate virtuală (VR), realitate augmentată (AR) și realitate mixtă (MR), realizate în diverse tehnologii imersive dedicate;
- Patrimoniu digital – aplicații digitale (web, mobile, AR/VR/XR) care promovează patrimoniul cultural/artistic/științific.

În urma jurizării proiectelor prezentate de studenți, câștigătorii secțiunilor ediției 2025 a concursului Interactive Digital Media Student Contest sunt următorii:

- Dezvoltare Web – proiectul PaletteLab, prezentat de masteranda Ana-Maria-Andreea Căiniceanu de la ETcTI, UPT, o aplicație web inteligentă, concepută pentru corecții de culoare, care generează palete de culori în trei tipuri de conversii, pentru web, digital și print, și proiectul BurnoutGuard – Sistem Inteligent de Detecție a Epuizării Profesionale, un proiect prezentat de Sandra Nemoianu (masterandă, Universitatea Aurel Vlaicu, Arad) & Adile Nemoianu (doctorand, MPT, UPT), o aplicație inteligentă, concepută pentru a detecta și preveni epuizarea profesională, oferind recomandări personalizate și calculând nivelul optim de pauze și ore de lucru pentru a menține echilibrul și bunăstarea angajaților.
- Internet of Things – Sistemul Automatizat de Reciclare, prezentat de studenta Alexandrina Tudosiev de la Automatică și Calculatoare, UPT, un tomberon inteligent care simplifică procesul de reciclare! Utilizatorii pot

introduce până la patru tipuri de deșeuri, iar sistemul, echipat cu senzori, detectează automat tipul de deșeu și rotește tomberoanele interne pentru colectarea corespunzătoare.

- Dezvoltare pentru Dispozitive Mobile – proiectul Krizzle, o aplicație prin care poți organiza interactiv diferite liste, de la jocuri, cumpărături, proiecte, prezentat online de studenta Noëlle Jamöck și dezvoltat de Noëlle, împreună cu Michaela Topalovic, Marco Hubert, Stefanie Plankensteiner & Seonghyeon Kim de la Universitatea de Științe Aplicate din St. Pölten, Austria.
- eXtended Reality – BellLabs VR Expo, un proiect prezentat de masterandul Cătălin Savoie de la Tehnologii Multimedia, ETcTI, UPT, care a integrat clădirea Nokia, unde se află Muzeul de Telefoane, fiecare aparat din muzeu fiind scanat 3D și inclus în aplicație, oferind o reproducere digitală detaliată.
- Patrimoniu digital – proiectul „Nostalgia” – An Augmented Reality App for Cultural Heritage & Tourism, o aplicație care schimbă complet modul în care învățăm despre patrimoniul cultural, permițând utilizatorilor să exploreze 14 categorii de minuni ale lumii, de la „ancient wonders” la „modern wonders”, într-un mod complet imersiv, în care pot vedea monumentele în Realitate Augmentată (AR), atât în forma lor actuală, cât și așa cum arătau acum mii de ani, proiect prezentat de masteranda Loretta-Briana Bocșa de la Software Engineering, AC, UPT.
- Design Grafic și Producție Audio-Video – proiectul Enigma, o producție video captivantă, inspirată din viața reală, o experiență vizuală și auditivă memorabilă, prezentat de studenții Andi-Octavian Bivolaru, Ion Geru & Cosmin Maroiu de la Tehnologii Multimedia, ETcTI, UPT.

Marele Premiu al competiției din acest an a fost cucerit de studentul Alexandru-Mihai Zvîncă, de la Automatică și Calculatoare, UPT, care a prezentat TreeHelper – Wood Transport Authorization and Monitoring System, un sistem de monitorizare a transporturilor de lemn care utilizează camere amplasate pe drumurile forestiere care detectează camioanele cu lemn. Sistemul identifică automat plăcuțele de înmatriculare, iar dacă transportul este considerat ilegal, printr-o verificare într-o bază de date, autoritățile sunt alertate instantaneu printr-un SMS.

6. [Studenți în competiție de proiecte la IDMSC 2025 de la Universitatea Politehnica Timișoara](#)



Biblioteca UPT a găzduit vineri, 20 iunie 2025, cea de-a XI-a ediție a Concursului Studențesc Interactive Digital Media Student Contest 2025 (IDMSC 2025), organizat, în format hibrid, de Universitatea Politehnica Timișoara, prin Centrul Multimedia și Departamentul ID/IFR și Educație digitală.

Evenimentul a reunit studenți la nivel de licență, master și doctorat de la mai multe universități din țară, dar și din străinătate, de la instituții de învățământ superior partenere în cadrul alianței E³UDRES².

Concursul studențesc, devenit deja tradițional, are ca principal obiectiv stimularea creativității și a spiritului de competiție în domeniul multimedia. Studenții au avut ocazia să își prezinte cele mai interesante proiecte, dar și să interacționeze direct cu reprezentanți ai mediului economic, posibili angajatori ai participanților. Juriul a fost format din specialiști din universitate și din companiile care oferă premii.

În deschiderea evenimentului, rectorul Universității Politehnica Timișoara, conf.univ.dr.ing. Florin Drăgan, a mulțumit reprezentanților companiilor, care și-au făcut timp pentru a susține această competiție, subliniind și oportunitatea pe care participanții o au, de a fi evaluați direct de către posibili angajatori, prof.univ.dr.ing. Radu Vasiliu, inițiatorul concursului, a vorbit despre tradiția acestuia în UPT, prof.univ.dr.ing. Cătălin Căleanu, decanul Facultății de Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale, i-a felicitat pe studenți pentru munca depusă, iar Andrei-Sebastian Nicula, câștigătorul de anul trecut, i-a încurajat pe participanții din acest an.

Au urmat prezentările firmelor partenere, a celor mai noi proiecte pe care le derulează, iar reprezentanții acestora au subliniat și faptul că susținerea universităților în organizarea unor competiții de acest gen este reciproc avantajoasă, iar ideile provenite din astfel de competiții sunt o sursă de inspirație și pentru companii.

Ulterior au urmat prezentările proiectelor studențești, individual sau pe echipe, pe cele șase secțiuni ale concursului:

- Dezvoltare Web – în care competitorii și-au demonstrat abilitățile tehnice de dezvoltare a unei aplicații web, pe o temă de actualitate;
- Dezvoltare pentru Dispozitive Mobile – aplicații mobile care utilizează orice arhitectură de calcul (stand-alone, client-server, peer-to-peer, etc), inclusiv aplicații de realitate augmentată și virtuală;
- Design Grafic și Producție Audio-Video – design și grafică publicitară aparținând unuia din următoarele genuri de producții audio-video: videoclipuri, spoturi publicitare, generice/promo/trailer, animații video, materiale video, timelapse, efecte speciale;
- Internet of Things – prototipuri și concepte de sisteme și dispozitive informatice interconectate, care colectează date și comunică între ele în moduri complexe, de multe ori fără intervenția omului;
- eXtended Reality – aplicații AR/VR/XR/MR – Realitate virtuală (VR), realitate augmentată (AR) și realitate mixtă (MR), realizate în diverse tehnologii imersive dedicate;
- Patrimoniu digital – aplicații digitale (web, mobile, AR/VR/XR) care promovează patrimoniul cultural/artistic/științific.

În urma jurizării proiectelor prezentate de studenți, câștigătorii secțiunilor ediției 2025 a concursului Interactive Digital Media Student Contest sunt următorii:

- Dezvoltare Web – proiectul PaletteLab, prezentat de masteranda Ana-Maria-Andreea Căiniceanu de la ETcTI, UPT, o aplicație web inteligentă, concepută pentru corecții de culoare, care generează palete de culori în trei tipuri de conversii, pentru web, digital și print, și proiectul BurnoutGuard – Sistem Inteligent de Detecție a Epuizării Profesionale, un proiect prezentat de Sandra Nemoianu (masterandă, Universitatea Aurel Vlaicu, Arad) & Adile Nemoianu (doctorand, MPT, UPT), o aplicație inteligentă, concepută pentru a detecta și preveni epuizarea profesională, oferind recomandări personalizate și calculând nivelul optim de pauze și ore de lucru pentru a menține echilibrul și bunăstarea angajaților.
- Internet of Things – Sistemul Automatizat de Reciclare, prezentat de studenta Alexandrina Tudosiev de la Automatică și Calculatoare, UPT, un tomberon inteligent care simplifică procesul de reciclare! Utilizatorii pot introduce până la patru tipuri de deșeuri, iar sistemul, echipat cu senzori, detectează automat tipul de deșeu și rotește tomberoanele interne pentru colectarea corespunzătoare.

- Dezvoltare pentru Dispozitive Mobile – proiectul Krizzle, o aplicație prin care poți organiza interactiv diferite liste, de la jocuri, cumpărături, proiecte, prezentat online de studenta Noëlle Jamöck și dezvoltat de Noëlle, împreună cu Michaela Topalovic, Marco Hubert, Stefanie Plankensteiner & Seonghyeon Kim de la Universitatea de Științe Aplicate din St. Pölten, Austria.
- eXtended Reality – BellLabs VR Expo, un proiect prezentat de masterandul Cătălin Savoiu de la Tehnologii Multimedia, ETcTI, UPT, care a integrat clădirea Nokia, unde se află Muzeul de Telefoane, fiecare aparat din muzeu fiind scanat 3D și inclus în aplicație, oferind o reproducere digitală detaliată.
- Patrimoniul digital – proiectul „Nostalgia” – An Augmented Reality App for Cultural Heritage & Tourism, o aplicație care schimbă complet modul în care învățăm despre patrimoniul cultural, permițând utilizatorilor să exploreze 14 categorii de minuni ale lumii, de la „ancient wonders” la „modern wonders”, într-un mod complet imersiv, în care pot vedea monumentele în Realitate Augmentată (AR), atât în forma lor actuală, cât și așa cum arătau acum mii de ani, proiect prezentat de masteranda Loretta-Briana Bocșa de la Software Engineering, AC, UPT.
- Design Grafic și Producție Audio-Video – proiectul Enigma, o producție video captivantă, inspirată din viața reală, o experiență vizuală și auditivă memorabilă, prezentat de studenții Andi-Octavian Bivolaru, Ion Geru & Cosmin Maroiu de la Tehnologii Multimedia, ETcTI, UPT.

Marele Premiu al competiției din acest an a fost cucerit de studentul Alexandru-Mihai Zvîncă, de la Automatică și Calculatoare, UPT, care a prezentat TreeHelper – Wood Transport Authorization and Monitoring System, un sistem de monitorizare a transporturilor de lemn care utilizează camere amplasate pe drumurile forestiere care detectează camioanele cu lemn. Sistemul identifică automat plăcuțele de înmatriculare, iar dacă transportul este considerat ilegal, printr-o verificare într-o bază de date, autoritățile sunt alertate instantaneu printr-un SMS.

7. [Studenți în competiție de proiecte la IDMSC 2025 de la Universitatea Politehnica Timișoara](#)



Biblioteca UPT a găzduit vineri, 20 iunie, cea de-a XI-a ediție a Concursului Studențesc Interactive Digital Media Student Contest 2025 (IDMSC 2025), organizat, în format hibrid, de Universitatea Politehnica Timișoara, prin Centrul Multimedia și Departamentul ID/IFR și Educație digitală. Evenimentul a reunit studenți la nivel de licență, master și doctorat de la mai multe universități din țară, dar și din străinătate, de la instituții de învățământ superior partenere în cadrul alianței E³UDRES².

Concursul studențesc, devenit deja tradițional, are ca principal obiectiv stimularea creativității și a spiritului de competiție în domeniul multimedia. Studenții au avut ocazia să își prezinte cele mai interesante proiecte, dar și să interacționeze direct cu reprezentanți ai mediului economic, posibili angajatori ai participanților. Juriul a fost format din specialiști din universitate și din companiile care oferă premiile.

În deschiderea evenimentului, rectorul Universității Politehnica Timișoara, conf.univ.dr.ing. Florin Drăgan, a mulțumit reprezentanților companiilor, care și-au făcut timp pentru a susține această competiție, subliniind și oportunitatea pe care participanții o au, de a fi evaluați direct de către posibili angajatori, prof.univ.dr.ing. Radu

Vasiu, inițiatorul concursului, a vorbit despre tradiția acestuia în UPT, prof.univ.dr.ing. Cătălin Căleanu, decanul Facultății de Electronică, Telecomunicații și Tehnologii Informaționale, i-a felicitat pe studenți pentru munca depusă, iar Andrei-Sebastian Nicula, câștigătorul de anul trecut, i-a încurajat pe participanții din acest an.

Au urmat prezentările firmelor partenere, a celor mai noi proiecte pe care le derulează, iar reprezentanții acestora au subliniat și faptul că susținerea universităților în organizarea unor competiții de acest gen este reciproc avantajoasă, iar ideile provenite din astfel de competiții sunt o sursă de inspirație și pentru companii.

Ulterior au urmat prezentările proiectelor studențești, individual sau pe echipe, pe cele șase secțiuni ale concursului:

Dezvoltare Web – în care competitorii și-au demonstrat abilitățile tehnice de dezvoltare a unei aplicații web, pe o temă de actualitate;

Dezvoltare pentru Dispozitive Mobile – aplicații mobile care utilizează orice arhitectură de calcul (stand-alone, client-server, peer-to-peer, etc), inclusiv aplicații de realitate augmentată și virtuală;

Design Grafic și Producție Audio-Video – design și grafică publicitară aparținând unuia din următoarele genuri de producții audio-video: videoclipuri, spoturi publicitare, generice/promo/trailer, animații video, materiale video, timelapse, efecte speciale;

Internet of Things – prototipuri și concepte de sisteme și dispozitive informatice interconectate, care colectează date și comunică între ele în moduri complexe, de multe ori fără intervenția omului;

eXtended Reality – aplicații AR/VR/XR/MR – Realitate virtuală (VR), realitate augmentată (AR) și realitate mixtă (MR), realizate în diverse tehnologii imersive dedicate;

Patrimoniu digital – aplicații digitale (web, mobile, AR/VR/XR) care promovează patrimoniul cultural/artistic/științific.

În urma jurizării proiectelor prezentate de studenți, câștigătorii secțiunilor ediției 2025 a concursului Interactive Digital Media Student Contest sunt următorii:

Dezvoltare Web – proiectul PaletteLab, prezentat de masteranda Ana-Maria-Andreea Căniceanu de la ETcTI, UPT, o aplicație web inteligentă, concepută pentru corecții de culoare, care generează palete de culori în trei tipuri de conversii, pentru web, digital și print, și proiectul BurnoutGuard – Sistem Inteligent de Detecție a Epuizării Profesionale, un proiect prezentat de Sandra Nemoianu (masterandă, Universitatea Aurel Vlaicu, Arad) & Adile Nemoianu (doctorand, MPT, UPT), o aplicație inteligentă, concepută pentru a detecta și preveni epuizarea profesională, oferind recomandări personalizate și calculând nivelul optim de pauze și ore de lucru pentru a menține echilibrul și bunăstarea angajaților.

Internet of Things – Sistemul Automatizat de Reciclare, prezentat de studenta Alexandrina Tudosiev de la Automatică și Calculatoare, UPT, un tomberon inteligent care simplifică procesul de reciclare! Utilizatorii pot introduce până la patru tipuri de deșeuri, iar sistemul, echipat cu senzori, detectează automat tipul de deșeu și rotește tomberoanele interne pentru colectarea corespunzătoare.

Dezvoltare pentru Dispozitive Mobile – proiectul Krizzle, o aplicație prin care poți organiza interactiv diferite liste, de la jocuri, cumpărături, proiecte, prezentat online de studenta Noëlle Jamöck și dezvoltat de Noëlle, împreună

cu Michaela Topalovic, Marco Hubert, Stefanie Plankensteiner & Seonghyeon Kim de la Universitatea de Științe Aplicate din St. Pölten, Austria.

eXtended Reality – BellLabs VR Expo, un proiect prezentat de masterandul Cătălin Savoiu de la Tehnologii Multimedia, ETcTI, UPT, care a integrat clădirea Nokia, unde se află Muzeul de Telefoane, fiecare aparat din muzeu fiind scanat 3D și inclus în aplicație, oferind o reproducere digitală detaliată.

Patrimoniul digital – proiectul „Nostalgia” – An Augmented Reality App for Cultural Heritage & Tourism, o aplicație care schimbă complet modul în care învățăm despre patrimoniul cultural, permițând utilizatorilor să exploreze 14 categorii de minuni ale lumii, de la “ancient wonders” la “modern wonders”, într-un mod complet imersiv, în care pot vedea monumentele în Realitate Augmentată (AR), atât în forma lor actuală, cât și așa cum arătau acum mii de ani, proiect prezentat de masteranda Loretta-Briana Bocșa de la Software Engineering, AC, UPT.

Design Grafic și Producție Audio-Video – proiectul Enigma, o producție video captivantă, inspirată din viața reală, o experiență vizuală și auditivă memorabilă, prezentat de studenții Andi-Octavian Bivolaru, Ion Geru & Cosmin Maroiu de la Tehnologii Multimedia, ETcTI, UPT.

Marele Premiu al competiției din acest an a fost cucerit de studentul Alexandru-Mihai Zvîncă, de la Automatică și Calculatoare, UPT, care a prezentat TreeHelper – Wood Transport Authorization and Monitoring System, un sistem de monitorizare a transporturilor de lemn care utilizează camere amplasate pe drumurile forestiere care detectează camioanele cu lemn. Sistemul identifică automat plăcuțele de înmatriculare, iar dacă transportul este considerat ilegal, printr-o verificare într-o bază de date, autoritățile sunt alertate instantaneu printr-un SMS.