

FIȘA DISCIPLINEI

1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Dunărea de Jos, din Galați
1.2 Facultatea	Economie și Administrarea Afacerilor
1.3 Departamentul	Administrarea Afacerilor
1.4 Domeniul de studii	Cibernetică, Statistică și Informatică Economică
1.5 Ciclul de studii	Licență
1.6 Specializarea / Programul de studii	Informatică Economică

2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	Afaceri electronice						
2.2 Titularul activităților de curs							
2.3 Titularul activităților de seminar							
2.4 Anul de studii	III	2.5 Semestrul	1	2.6 Tipul de evaluare	V	2.7 Regimul disciplinei	Ob.

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	5	din care: 3.2 curs	2	3.3 laborator/proiect	2/1
3.4 Total ore din planul de învățământ	70	din care: 3.5 curs	28	3.6 laborator/proiect	28/14
Distribuția fondului de timp					ore
Studii după suport de curs, bibliografie și notițe					24
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate					25
Pregătire seminarii/laboratoare, teme, portofoliu cu proiect și programe					28
Tutoriat					20
Examinări					8
Alte activități.....					
3.7 Total ore studiu individual		105			
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	• Nu este cazul

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	• Studenții se vor prezenta la prelegeri, seminarii/laboratoare cu telefoanele mobile închise. • Prezența la seminar/laborator este obligatorie.
5.2. de desfășurare a seminarului/laboratorului	• Termenul predării lucrării de seminar este stabilit de titular de comun acord cu studenții. Nu se acceptă cererile de amânare decât pe motive obiectiv întemeiate. • Pentru predarea cu întârziere a portofoliului sau a lucrărilor de seminar/laborator, acestea vor fi depunctate cu 0.5 pct./zi de întârziere.



6. Competențele specifice acumulate

Competențe profesionale	• C4.1Definirea cerintelor de parcurgere a etapelor ciclului de dezvoltare pentru a obtine componente software performante, folosind tehnologii moderne • C4.3 Rezolvarea de probleme bine definite din economie prin aplicarea de proceduri integrabile in sisteme software complexe • C4.5 Dezvoltarea activitatilor specifice ciclului de realizare software, urmarind aspectele cantitative, calitative si de eficienta economica
Competențe transversale	CT3 • Identificarea oportunităților de formare continuă și valorificarea eficientă a resurselor și tehnicilor de învățare pentru propria dezvoltare.

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor specifice acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	Să familiarizeze studenții cu principalele noțiuni legate de comerț electronic.
7.2 Obiectivele specifice	• Să utilizeze instrumente specifice de proiectare Web • Să selecteze corect soluția și instrumentele de dezvoltare a unui site interactiv; • Să dezvolte abilități de proiectare și programare specifice site-urilor interactive;

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
Cap I – Internetul – infrastructura comerțului electronic (4 ore) 1.1. Internetul - scurt istoric 1.2. Internetul - mediu de afaceri 1.3. Internetul și rețeaua internațională 1.4. Avantajele utilizării rețelelor informaționale 1.5. Avantajele www ca mijloc comercial Cap II – Cadrul conceptual al comerțului electronic (6 ore) 2.1. Economie digitală și comerț electronic 2.2. Caracterizarea comerțului electronic 2.3. Aplicațiile wap a comerțului electronic 2.4. Banii electronici 2.5. Avantaje și dezavantaje ale comerțului electronic față de comerțul clasic 2.6. Implicații ale politicului în comerțul electronic Cap III – Organizarea tipologia și dezvoltarea comerțului electronic (10 ore) 3.1. Modele de afaceri pe internet 3.1.1 Magazinul electronic (e-shop)	prelegere	



3.1.2 Magazinul universal electronic (e-mall) 3.1.3 Achiziția publică electronică (e-procurement) 3.1.4 .Licitația electronică (e-auction) 3.1.5 Comunitatea virtuală (virtual community) 3.1.6 Furnizarea de servicii pentru comerțul electronic(e-sevice providing) 3.1.7 Brokeraj de informații 3.1.8 Piața unui terț (3rd party marketplace) 3.1.9 Platforme de colaborare 3.2. Tipuri de site-uri utilizate în comerțul electronic 3.3. Organizarea informației 3.4. Protecția informațiilor 3.5.Modele de efectuare a plăților în comerțul electronic Cap IV - Comerțul electronic în România (4 ore) 4.1 Evoluția și situația actuală a comerțului electronic în România 4.2 Avantajele și dezavantajele comerțului electronic în România 4.3 Magazine virtuale în România 4.4 Aspecte ale dezvoltării comerțului electronic în România Cap V – Evaluarea performanțelor unei afaceri on – line (2 ore) 5.1. Riscul în comerțul electronic 5.2. Aplicațiile marketingului în e-commerce 5.3. Protecția consumatorului Cap VI Aspecte legislative care reglementează comerțul electronic (2 ore) 6.1. Reglementări în domeniul comerțului electronic în lume 6.2. Reglementări ale uniunii europene 6.3. Reglementări ale comerțului electronic în România		
Bibliografie: 1. Bob Boiko, <u>Content Management Bible (Bible)</u>, Published by Prentice Hall, 2003 2. Buraga, S.(coord.), Alboiaie, L., Alboiaie, S., Dumitriu, S., Gârdea, M., Gorea, D., Tanciu, S.(2006), <i>Tendințe actuale în proiectarea și dezvoltarea aplicațiilor Web</i>, Editura Matrix Rom București 3. Dave Chaffey, E-business and e-commerce management, Prentice Hall, 2004 4. Jeremy Wright-Blog Marketing- The Revolutionary New Method to Increase Sales, Growth and Profits, 2006 5. Ștefan Ioan Nițchi (Coordonator), Raluca Arba, Lucia Rusu, s.a. <i>Sisteme inteligente de asistare a deciziilor</i>, Ed. Risoprint, Cluj-Napoca, 2010 6. Traian, A., Dezvoltarea aplicațiilor WEB folosind XHTML, PHP si MySQL Editura Polirom – 2005		
8. 2 Seminar/laborator	Metode de predare	Observații



HTML Structura documentelor WEB, marcatori și roluri. Identificarea standardelor DOM	Exemple, teme pregătite de studenți, exerciții	4 seminarii/ laboratoare
CSS	Exemple, teme pregătite de studenți, exerciții	6 seminar/ laborator
Formulare interactive	Exemple, teme pregătite de studenți, exerciții	4 seminarii/ laboratoare
Joomla-alternativă CMS open source	Analiza comparata a etapelor de proiectare folosind CMS	4 seminarii/ laboratoare
SEO	Exemple, teme pregătite de studenți, exerciții	3 seminarii/ laboratoare
8.3.Proiect	Dezvoltarea unei aplicații	14 ore

Bibliografie

1. R.Darnell, *Total despre HTML 4*, Editura Teora, 2001,
2. Graeme M., *PHP/MySQL Tutorial* [www. hotwired.com /webmonkey databases](http://www.hotwired.com/webmonkey/databases)
3. McCarty, *PHP 4*, Editura Teora
4. Stanca L., *Suportul tehnologic al afacerilor electronice*, Editura Presa Universitară Clujeană, 2007

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

- În vederea schițării conținuturilor, alegerii metodelor de predare/învățare titularii disciplinei au organizat o întâlnire cu: reprezentanții parcului de soft, specializați în domeniu dar și cu reprezentanți ai firmelor de soft din țară și străinătate specializate în dezvoltarea aplicațiilor WEB. La discuțiile legate de stabilirea conținuturilor formative ale disciplinelor au participat și atât cadre didactice, titulare în alte departamente sau în alte instituții de învățământ superior cât și specialiști din domeniu. Întâlnirea a vizat identificarea nevoilor și așteptărilor angajatorilor din domeniu și coordonarea cu alte programe similare din cadrul altor instituții de învățământ superior.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere în nota finală
10.4 Curs	• Cunoașterea standardelor, conceptelor, metodelor și procedeele utilizate în comerț electronic. • Capacitatea de utilizare adecvată a conceptelor, metodelor și procedeele specifice • Înțelegerea importanței interactivității în site-urile WEB cu scop comercial; • Construirea tipurilor de soluții de proiectare și promovare a afacerilor virtuale.	Examen scris, accesul la examen fiind condiționat de prezentarea la ultimul seminar/laborator a portofoliului de proiecte și teme. Pentru a lua în considerare punctajul obținut pe portofoliul de lucrări, studentul trebuie să obțină cel puțin jumătate din punctajul anunțat la proba scrisă.	30%
10.5 Seminar/laborator	• Însușirea și înțelegerea problematicei tratate la curs și seminar; • Capacitatea de a explica și utiliza corect standardele, metodele, modelele prezentate • Capacitatea de a construi tipurile de soluții de interactivitate studiate, adaptate la situații concrete.	Prezentarea unui portofoliu de de proiecte și teme elaborate pe parcursul semestrului este o cerință de acces la examinarea finală. Portofoliul se predă în seminarul/laboratorul din ultima săptămână de activitate didactică.	70%
10.6 Standard minim de performanță			
• Cunoașterea specificului comerțului electronic; • Identificarea structurii și a componentelor specifice aplicațiilor Web interactive.			

