

Topici

- Subiect:

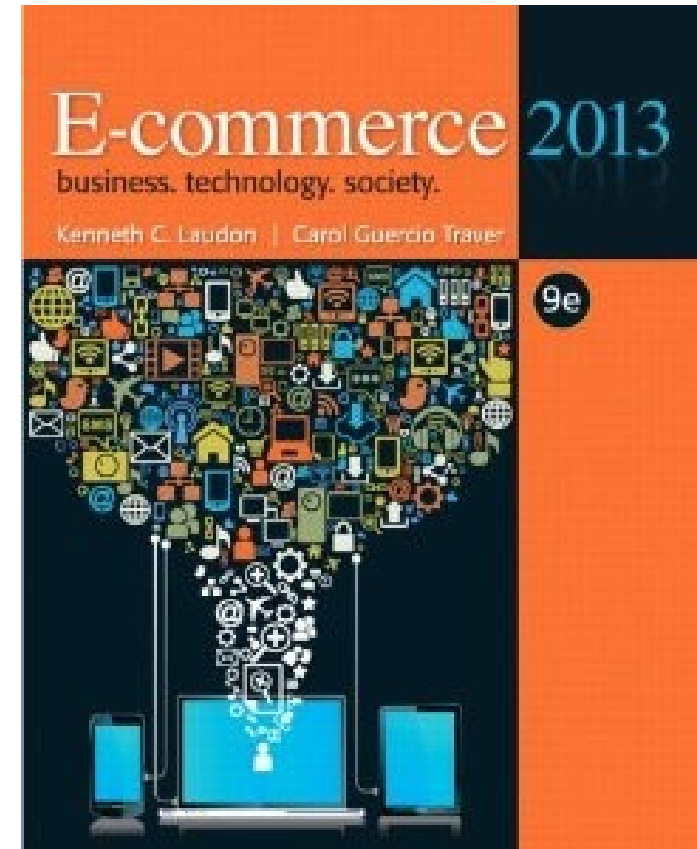
- Concepte de baza
- Modele de afaceri
- Elemente de marketing
- Sisteme de recomandare
- Teoria jocurilor
- Negociere
- Licitatii
- Sisteme de incredere si reputatie
- Sisteme de plata electronica

- Cunostinte de baza necesare:

- introducere in retele de calculatoare, programare orientata pe obiect, dezvoltarea aplicatiilor distribuite in retele, baze de date

Manual

- Kenneth Laudon, Carol Guercio Traver, *E-Commerce: Business, Technology, Society*, Prentice Hall, 9th edition, 2013



Alta carte posibil utila

- Maria Fasli, *Agent Technology for E-Commerce*, Wiley, 2007



Nota curs

- Laborator: 40%
 - Multime de teme orientate pe intelegerea si folosirea practica a conceptelor, metodelor si tehnologiilor prezentate la curs
- Teorie (examen): 30%
 - Intrebari din curs
- Problema (examen): 30%
 - Se refera la aplicarea conceptelor, metodelor si algoritmilor prezentati la curs
- Constrangeri
 - Minim 5 la fiecare dintre cele trei parti (laborator, teorie, problema).
 - Picarea uneia dintre cele 3 parti => picarea intregului examen => **pentru restanta se redau toate probele !**
 - **Nu ignorati laboratorul (prezenta si activitate). Picarea laboratorului conduce automat la refacerea lui in anul universitar urmator !**

Nota proiect

- Organizare
 - In echipa (normal pentru 2 persoane, tema comuna).
 - Nu copiatii (cod sau text) !
- Nota
 - Nota separata
 - Prezentare intermediara: 20%
 - Prezentare finala: 80%