

## FIȘA DISCIPLINEI

### 1. Date despre program

1.1 Instituția de învățământ superior	Universitatea Transilvania din Brașov
1.2 Facultatea	Inginerie Electrică și Știința Calculatoarelor
1.3 Departamentul	Automatică și Tehnologia Informației
1.4 Domeniul de studii de ..... <sup>1)</sup>	Calculatoare și Tehnologia Informației
1.5 Ciclu de studii <sup>2)</sup>	Licență
1.6 Programul de studii/ Calificarea	Tehnologia Informației

### 2. Date despre disciplină

2.1 Denumirea disciplinei	<b>Comert electronic (e-Commerce)</b> (cod TI0710)							
2.2 Titularul activităților de curs	Conf. dr. ing. Liviu PERNIU							
2.3 Titularul activităților de seminar/ laborator/ proiect	Conf. dr. ing. Liviu PERNIU							
2.4 Anul de studiu	4	2.5 Semestrul	8	2.6 Tipul de evaluare	E	2.7 Regimul disciplinei	Conținut <sup>2)</sup>	DS
							Obligativitate <sup>3)</sup>	DO

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

3.1 Număr de ore pe săptămână	4	din care: 3.2 curs	2	3.3 seminar/ laborator/ proiect	0/2/0
3.4 Total ore din planul de învățământ	40	din care: 3.5 curs	20	3.6 seminar/ laborator/ proiect	20
Distribuția fondului de timp					ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe					15
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					5
Pregătire seminarii/ laboratoare/ proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri					15
Tutoriat					10
Examinări					3
Alte activități.....					2
<b>3.7 Total ore studiu individual</b>	50				
<b>3.8 Total ore pe semestru</b>	90				
<b>3.9 Numărul de credite<sup>5)</sup></b>	3				

### 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	• videoproiector
5.2 de desfășurare a seminarului/ laboratorului/ proiectului	• rețea de calculatoare • programe specializate • îndrumar de laborator

### 6. Competențe specifice acumulate

Competențe profesionale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• C3 Soluționarea problemelor folosind instrumentele științei și ingineriei calculatoarelor;</li> <li>• C6 Utilizarea sistemelor inteligente.</li> </ul>
Competențe transversale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nu este cazul.</li> </ul>

### 7. Obiectivele disciplinei (reieșind din competențele specifice acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scopul cursului este de a forma aptitudinile necesare unei acțiuni eficiente în contextul noii economii a societății informaționale</li> </ul>
---------------------------------------	---

7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> <li>• elucidarea mecanismelor de funcționare a economiei bazate pe cunoaștere;</li> <li>• oferirea de instrumente pentru construcția optimă a siturilor firmelor virtuale;</li> <li>• clarificarea modalităților de protecție a consumatorilor precum și a drepturilor de proprietate intelectuală.</li> </ul>
---------------------------	---

## 8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Număr de ore	Observații
1. Prezentarea principiilor generale de realizare a aplicațiilor de tip comerț electronic folosind instrumente și medii ajutătoare de lucru bazate pe șabloane	Exersarea folosirii indexului de termeni. Metoda conversației/dialogurilor. Utilizarea de înregistrări video și prezentări.	2 ore	
2. Arhitectura instrumentelor ajutătoare de elaborarea a site-urilor de comerț electronic		2 ore	
3. Arhitectura aplicațiilor elaborate în cadrul instrumentelor ajutătoare (arhitectura MVC)		2 ore	
4. Elaborarea și modificarea paginilor unui magazin virtual inițial		2 ore	
5. Elaborarea și modificarea logicii aplicației folosind instrumente ajutătoare de lucru		2 ore	
6. Elaborarea componentelor de acces la date și a celor de tip EJB		2 ore	
7. Efectuarea plăților, transmiterea de mesaje		2 ore	
8. Utilizarea serviciilor Web în cadrul aplicațiilor. Utilizarea și modificarea caracteristicilor Web 2.0		2 ore	
9. Elaborarea de aplicații cu arhitectură orientată pe servicii		2 ore	
10. Elemente de analiză și proiectare orientată pe servicii - Arhitectura bazată pe componente		2 ore	
<b>Bibliografie</b> Hernan Cunico, Nicolai Nielsen, Sanjeev Sharma, Best Practices and Tools for Creating WebSphere Commerce Sites, 2005, IBM Press Roland Doemer, Peters Ezers, Patrik Gustavsson, Charles May, Grant Shull, Building e-commerce Solutions with Net.Commerce: A Project Guidebook, 1999, IBM Press Rufus Credle, Aileen Guan, Martin Gerlach, Sanjeev Sharma, Xiao Qing Wang, WebSphere Commerce High Availability and Performance Solutions, 2008, IBM Press Rufus Credle, Sankar Ganesh Kalla, Yi LY Luo, Carmen Raileanu, Mark Barbara, Marco Deluca, Mark Kershaw, WebSphere Commerce Best Practices in Web 2.0 Store, 2009, IBM Press John Ganci, Paul Chik, Hernan Cunico, Al Hamid, Peter Kovari, e-Commerce Patterns Using WebSphere Commerce Suite, 2000, IBM Press Martin Keen, Kulvir Singh Bhogal, Sunil Dube, Rashmi Kaushik, Geert Van De Putte, Albert Wong, Sravan Yallapragada, Case Study: SOA Retail Business Pattern, 2008, IBM Press			
8.2 Seminar/ laborator/ proiect	Metode de predare-învățare	Număr de ore	Observații
1. Instalarea și utilizarea mediului de lucru	Exerciții de determinare a valorilor și credințelor formate	2 ore	
2. Introducere în mediul de dezvoltare WebSphere Commerce		2 ore	
3. Elaborarea unei vederi noi ce poate fi folosită ca pagină de pornire în cadrul unui magazin virtual		2 ore	
4. Elaborarea unei comenzi de tip controler în cadrul unui magazin virtual		2 ore	
5. Elaborarea unei componente EJB în mediul pus la dispoziție		2 ore	
6. Modul de elaborare a unui serviciu Web conceput pentru înregistrarea unui utilizator		2 ore	
7. Modul de adăugare a caracteristicilor Web 2.0 unui		2 ore	

magazin virtual standard			
8. Personalizarea instrumentelor de lucru		2 ore	
9. Etapele necesare modificării paginii Gift Center parcurgând procesul de adăugare a unei imagini personalizate pe pagina View Wedding Registry		2 ore	
10. Evaluarea sumativă		2 ore	
Bibliografie			
Hernan Cunico, Nicolai Nielsen, Sanjeev Sharma, Best Practices and Tools for Creating WebSphere Commerce Sites, 2005, IBM Press			
Roland Doemer, Peters Ezers, Patrik Gustavsson, Charles May, Grant Shull, Building e-commerce Solutions with Net.Commerce: A Project Guidebook, 1999, IBM Press			
Rufus Credle, Aileen Guan, Martin Gerlach, Sanjeev Sharma, Xiao Qing Wang, WebSphere Commerce High Availability and Performance Solutions, 2008, IBM Press			
Rufus Credle, Sankar Ganesh Kalla, Yi LY Luo, Carmen Raileanu, Mark Barbara, Marco Deluca, Mark Kershaw, WebSphere Commerce Best Practices in Web 2.0 Store, 2009, IBM Press			
John Ganci, Paul Chik, Hernan Cunico, Al Hamid, Peter Kovari, e-Commerce Patterns Using WebSphere Commerce Suite, 2000, IBM Press			
Martin Keen, Kulvir Singh Bhogal, Sunil Dube, Rashmi Kaushik, Geert Van De Putte, Albert Wong, Sravan Yallapragada, Case Study: SOA Retail Business Pattern, 2008, IBM Press			

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

Conținuturile disciplinei aparțin domeniului tehnologiei informaționale și comunicaționale în analiza, sinteza și evaluarea unei acțiuni eficiente în contextul noii economii a societății informaționale . Angajatori reprezentativi: Siemens, IBM, LMS, Pentalog.
--

### 10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Calitatea evaluării realizate prin analiza, sinteza, generalizarea datelor obținute prin investigare proprie;	Evaluare sumativa (metoda de evaluare prin examen scris) – test tradițional de cunoștințe teoretice	70%
10.5 Seminar/ laborator/ proiect	Calitatea judecăților formate, gândirea logică, flexibilitatea.	Evaluare formativă – testare pe parcursul desfășurării laboratoarelor (la sfârșitul fiecărui laborator). Aplicație practică	20%
		Evaluare sumativă – evaluare prin probă practică – pe calculator. Test final	10%
10.6 Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none"> <li>Media finală la examen se calculează numai în situația în care nota obținută la proba teoretică și nota obținută la proba practică (conform baremurilor specificate) sunt de minim 5.</li> <li>Realizarea de aplicații de comerț electronic folosind instrumente ajutătoare și șabloane predefinite pentru a ușura elaborarea de aplicații eCommerce standardizate, conforme din punct de vedere al protocoalelor de comunicație și normelor de securitate.</li> </ul>			

Data completării

01.10.2016

Semnătura titularului de curs

.....

Semnătura titularului de seminar/  
laborator/ proiect

.....

Data avizării în departament

01.10.2016

Semnătura directorului de departament

.....

#### Notă:

- 1) Domeniul de studii - *se alege una din variantele*: Licență/ Masterat/ Doctorat (**se completează conform cu Nomenclatorul domeniilor și al specializărilor/ programelor de studii universitare în vigoare**) ;
- 2) Ciclul de studii - *se alege una din variantele*: Licență/ Master/ Doctorat;
- 3) Regimul disciplinei (conținut) - *se alege una din variantele*: **DF** (disciplină fundamentală)/ **DD** (disciplină din domeniu)/ **DS** (disciplină de specialitate)/ **DC** (disciplină complementară) - *pentru nivelul de licență*; **DAP**

(disciplină de aprofundare)/ **DSI** (disciplină de sinteză)/ **DCA** (disciplină de cunoaștere avansată) - *pentru nivelul de masterat*;

- 4) Regimul disciplinei (obligativitate) - *se alege una din variantele*: **DI** (disciplină obligatorie)/ **DO** (disciplină opțională)/ **DFac** (disciplină facultativă);
- 5) Un credit este echivalent cu 25 – 30 de ore de studiu (activități didactice și studiu individual).