

1. Aplicabilitatea AR (Augmented Reality) în retail-ul clasic;
2. Avantaje și dezavantaje ale utilizării blogurilor ca instrument de marketing (vezi fenomenul “blogola”);
3. Conținut media online (streaming media) – contra cost sau gratuit în România? (vezi cazul Voyo versus Vplay);
4. Deficiențele și vulnerabilitățile modelelor de afaceri de tipul Groupon sau Living Social;
5. Dileme etice/morale în comerțul electronic;
6. Evoluția comerțului electronic de la mCommerce (mobile commerce) la uCommerce (ubiquitous commerce);
7. Funcționalitatea comercială a tehnologiilor NFC - Near Field Communication (aplicabilitate pentru România);
8. Implicațiile crizei economice asupra comerțului electronic;
9. Influența mediei sociale asupra individului;
10. Influența mediei sociale asupra organizației;
11. Instrumentele de auto-reglementare în comerțul electronic din România – o soluție pentru creșterea încrederii cumpărătorului online?
12. Internet liber sau controlat? (vezi inițiativa recentă ITU-ONU, dar și ACTA, SOPA, PIPA)
13. IoT (Internet of Things – Internet-ul Obiectelor) și comerțul;
14. Modelul “bricks & mortar” versus modelele “clicks & clicks” și „bricks & clicks” (mai poate fi în viitor un retailer de succes cel bazat exclusiv pe modelul tradițional de comerț, excluzând orice formă de prezență în mediul online?);
15. Oportunitățile de afaceri ale lumilor virtuale;
16. Relația între valorile culturale locale și uzabilitate în design-ul și conținutul site-urilor web (culturability);
17. Revoluția SoLoMo (Social-Local-Mobile) în e-tail și retail;
18. sCommerce = fCommerce?
19. Utilizarea tehnologiilor web 2.0 în procesul învățării – experiența personală.
20. VR (Virtual Reality) - viitorul comerțului electronic?
21. Cum se poate transforma comerțul electronic prin utilizarea mediei sociale ?
22. Va reuși Amazon să transforme definitiv piața cărților ?
23. A pierdut Apple lupta cu pirateria de pe piața muzicală ?
24. Promovarea afacerilor este mai eficientă în media socială sau prin afișarea de Add-onuri ? De ce ?
25. Poate mediul online să ducă la dispariția televiziunii în format clasic?
26. Consumatorul tradițional vs. consumatorul digital
27. Cum modelul firmei Zipcar a transformat modul de a face comerț ? (vezi The Mesh de Lisa Gansky)
28. Consumatorul mobil, mit sau realitate ?
29. Front office banking vs. Online banking
30. Siturile de partajare video ajută sau distrug industria cinematografică ?
31. Confidentialitatea datelor în cadrul rețelelor sociale
32. Rețelele sociale și dreptul la viața privată
33. Bitcoin – monedă speculativă sau moneda viitorului?
34. Black Friday în mediul online - adaptat sau nu realității românești?
35. Taxarea conținutului online –model de business viabil pentru presa scrisă din România?
36. Emotional eCommerce – o nouă etapă în evoluția comerțului electronic
37. Utilizarea dronelor pentru livrări – soluție fezabilă pentru e-taileri?
38. Valorificarea codurilor QR în comerțul și marketingul mobil