

1.- DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

<p>Nombre de la asignatura: Negocios electrónicos</p> <p>Carrera: Licenciatura en Informática</p> <p>Clave de la asignatura: IDS-0607</p> <p>Horas teoría-horas práctica- Créditos: 1-2-4</p>

2. - UBICACIÓN

a) RELACION CON OTRAS ASIGNATURAS DEL PLAN DE ESTUDIO

ANTERIORES		POSTERIORES	
ASIGNATURAS	TEMAS	ASIGNATURAS	TEMAS
Diseño Web Programación Web Programación Avanzada II Tópicos selectos de programación	Todos		

b) APORTACIÓN DE LA ASIGNATURA AL PERFIL DEL EGRESADO

Proporciona al estudiante los conocimientos para la realización de negocios via Internet.

3. OBJETIVO(S) GENERAL(ES) DEL CURSO:

Al término de la materia el estudiante podrá integrar sus conocimientos para procesos de negocios utilizando el internet.

4. TEMARIO

No.	NOMBRE DE LA UNIDAD	SUBTEMAS
I	Introducción	1.1 Concepto de e-business 1.2 Evolución hacia la e-organización 1.3 Visión tecnológica de una e-organización 1.4 Planeación de una estrategia de e-business
II	Tecnologías de acceso	2.1 Redes ópticas 2.2 xDSL 2.3 Redes de cable 2.4 Satélites de comunicaciones 2.5 LMDS 2.6 Redes WLAN 2.7 Comunicaciones móviles 2.8 WiMax 2.9 Redes corporativas 2.10 Redes IP
III	Plataforma Tecnológica	3.1 Sistemas operativos 3.2 Servidores 3.2.1 De correo electrónico 3.2.2 De ficheros 3.2.3 DNS

		3.2.4 Web 3.3 Bases de datos 3.4 Seguridad
IV	Aplicaciones y servicios	4.1 Arquitecturas 4.2 Tecnologías 4.3 Tecnologías del cliente 4.4 Tecnologías de servidor 4.5 Comunicación entre cliente y servidor
V	Herramientas	5.1 Datawarehouse 5.2 Data mining 5.3 Web minig 5.4 ERP 5.5 CRM 5.6 WorkFlow 5.7 CTI 5.8 Sistemas de información geográfica 5.9 Tecnologías de localización
VI	Portales WEB	6.1 Portales centrados en el usuario 6.2 Servicios ofrecidos por un portal WEB
VII	Gestión y mantenimiento	7.1 Objetivos de la gestión de red 7.2 Estándares 7.3 SNMP 7.4 Monitorización remota
VIII	E-commerce	8.1 Comercio electrónico 8.2 Proceso de compra en la red 8.3 Medios de pago electrónicos 8.4 Seguridad 8.4 Estándares de comercio electrónico 8.5 B2B 8.6 B2C

5. - APRENDIZAJES REQUERIDOS

- Conocimientos de redes
- Fundamentos de bases de datos
- Habilidades en el uso de la computadora
- Experiencia utilizado el Word Wide Web
- Conocimientos sobre diseño y programación WEB
- Programación avanzada I, Programación avanzada II, Tópicos selectos de programación

6.- SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

- Trabajos en equipo
- Fomentar la investigación en medios impresos e Internet.
- Analizar los elementos existentes para los negocios electrónicos.

7. - SUGERENCIAS DE EVALUACIÓN

- Exámenes teórico-prácticos
- Uso de un portal de Internet para apoyo didáctico de la materia, el cual cuente por lo menos con un foro, preguntas frecuentes, material de apoyo y correo electrónico.
- Utilizar software didáctico y software de apoyo.
- Presentar proyectos finales
- Desarrollar de manera conjunta ejemplos de cada uno de los temas.
- Utilizar el aprendizaje basado en problemas, trabajando en grupos pequeños, para sintetizar y construir el conocimiento necesario para resolver problemas relacionados con situaciones reales.
- Propiciar que el estudiante experimente con diferentes programas encontrados en revistas, Internet y libros de la especialidad, que lo lleven a descubrir nuevos conocimientos.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Desarrollo de un proyecto con aplicación real.

8. - UNIDADES DE APRENDIZAJE

I.- INTRODUCCION

OBJETIVO EDUCACIONAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFIA
Proporcionar al estudiante los conceptos sobre los negocios electrónicos y tecnologías de acceso	Investigar en diferentes fuentes de información que es el e-business y debatir en clase Investigar y discutir las diferentes tecnologías de acceso que existen así como sus ventajas y desventajas.	1,2,3,4,5,6,7,8,9

II.- TECNOLOGIAS DE ACCESO

OBJETIVO EDUCACIONAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFÍA
Proporciona al alumno conocimientos sobre la infraestructura multiservicio que proporcione conectividad a todas las ubicaciones de la organización	Investigar las diferentes infraestructuras de redes que existen, hablar sobre sus ventajas y desventajas y debatirlo en clase. Investigar y exponer en clase los temas relacionados con las redes IP	1,2,3,4,5,6,7,8,9

III.- PLATAFORMA TECNOLÓGICA

OBJETIVO EDUCACIONAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFÍA
El alumno integrará los elementos físicos y	Investigar las diferentes tecnologías existentes para poder implementar un negocio electrónico (HARDWARE, SOFTWARE)	1,2,3,4,5,6,7,8,9

lógicos necesarios para implantar un negocio electrónico.	y exponerlas en clase.	
---	------------------------	--

IV.- APLICACIONES Y SERVICIOS

OBJETIVO EDUCACIONAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFÍA
Permitirá al estudiante identificar las aplicaciones y los servicios que den un valor agregado a su negocio electrónico.	Investigar y discutir en clase las diferentes aplicaciones existentes.	1,2,3,4,5,6,7,8,9

V.- HERRAMIENTAS

OBJETIVO EDUCACIONAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFÍA
Permitirá al estudiante conocer las herramientas necesarias para el manejo de la plataforma tecnológica.	Investigar las herramientas más conocidas y discutir las en clase.	1,2,3,4,5,6,7,8,9

VI.- PORTALES WEB

OBJETIVO EDUCACIONAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFÍA
Permite al estudiante visualizar a los portales Web como un punto de acceso a una organización.	Investigar los factores de éxito y la usabilidad de los portales WEB y discutirlos en clase.	1,2,3,4,5,6,7,8,9

VII- GESTION Y MANTENIMIENTO

OBJETIVO EDUCACIONAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFÍA
Da a conocer al estudiante lo necesario para tomar las medidas oportunas en el manejo de hardware y software para el e-business.	Analizar las ventajas y las desventajas de la gestión y el mantenimiento. Discutirlas en clase.	1,2,3,4,5,6,7,8,9

VIII.- E-COMMERCE

OBJETIVO EDUCACIONAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	BIBLIOGRAFÍA
Permite al estudiante conocer lo necesario para realizar transacciones comerciales basadas en la transmisión de información sobre una red como Internet.	Investigar las ventajas del e-commerce. Investigar sobre empresas que han sabido aplicar el e-commerce y comentarlas en clase como "casos de éxito"	1,2,3,4,5,6,7,8,9

9- PRÁCTICAS SUGERIDAS

- Proyecto de e-business en el que integre los conocimientos adquiridos.

10. - BIBLIOGRAFIA BASICA Y COMPLEMENTARIA.

:

1.- La tecnología e-business

Autor David Roldán Martínez, José Manuel Huidobro Moya, Jose Manuel Huidobro

Fecha de publicación: 2005

Thomson Learning Ibero

ISBN 8428329052

2. FUNDAMENTAL INVESTMENTS E-COMMERCE & E-BUSSINES

ISBN: 013042613X. ISBN-13: 9780130426130

3. COMERCIO ELECTRÓNICO: EMPRESARIO TECNOLÓGICO. ASPECTOS ESTRATÉGICOS, EMPRESARIALES Y TECNOLÓGICOS DE LOS NEGOCIOS ELECTRÓNICOS

Borja Salazar (Editorial Desclée de Brouwer)

ISBN: 8433016113. ISBN-13: 9788433016119

4. FUNDAMENTOS DEL COMERCIO ELECTRÓNICO

Matt Haig (Ed. Gedisa)

ISBN: 8474329167. ISBN-13: 9788474329162

5. NEGOCIOS RENTABLES A TRAVÉS DE INTERNET. NET GAIN

Arthur G. Armstrong; John Hagel III (Paidos)

ISBN: 8449306981. ISBN-13: 9788449306983

6. MERCADOS ELECTRÓNICOS

Diego Gómez Cáceres; Luis María Corbalán Sánchez (Esic Editorial)

ISBN: 8473562755. ISBN-13: 9788473562751

7. INTERNET, COMERCIO COLABORATIVO Y MCOMERCIO: NUEVOS MODELOS DE NEGOCIO

LASO BALLESTEROS, I. / IGLESIAS MELENDEZ, M (Mundi-Prensa)

ISBN: 84-8476-058-8. (2002).

8. E-BUSINESS EN LA PRÁCTICA. CÓMO TENER ÉXITO EN EL COMERCIO E LECTRÓNICO

GLOOR, P. (Mundi-Prensa)

ISBN: 84-8476-006-5. (2001).

9. MARKETING EN INTERNET Y E-BUSINESS

Enrique de la Rica Pérez (Ed. Anaya Multimedia)

ISBN: 84-415-1034-2.