

<b>Nombre de la asignatura:</b>	<b>E-business</b>
<b>Clave de la asignatura:</b>	<b>WMD-2302</b>
<b>(Créditos)SATCA<sup>1</sup>:</b>	<b>2-3-5</b>
<b>Carrera:</b>	<b>Ingeniería en Sistemas Computacionales.</b>

## 2. Presentación

### Caracterización de la asignatura.

- La asignatura aporta al perfil del egresado las competencias para desarrollar e implementar propuestas de tecnologías de información innovadoras, eficientes y creadoras de valor, para la transformación de procesos de negocios que contribuyan al desarrollo de organizaciones.
- Proporciona al estudiante un panorama general de los negocios electrónicos y los procesos administrativos, así como los conocimientos y las habilidades tecnológicas para desarrollar propuestas de negocios electrónicos.
- Para el buen desarrollo de esta asignatura se requiere que el estudiante cuente con las competencias en el desarrollo de planes de negocio, en el diseño y programación de páginas web, así como en la creación y aplicación de esquemas de bases de datos, adquiridas en las asignaturas de Desarrollo de emprendedores, Programación de Páginas Web y Taller de Base de Datos.

### Intención didáctica

- La asignatura consta de 4 temas relacionados con los aspectos que se deben considerar al desarrollar negocios electrónicos.
- En la primera unidad, el estudiante conocerá los conceptos generales de los negocios electrónicos y se adentrará en el contexto de impactos, tendencias y análisis del alcance del e-commerce y el e-business en los procesos de la mercadotecnia digital, así como los servicios básicos que proporciona internet, lo cual le permitirá comprender este ambiente y sus diferencias con el comercio electrónico.
- En la segunda unidad, se conocerán las diversas aplicaciones de software que apoyan a los negocios electrónicos.
- En la tercera unidad, se abordan temas relacionados con el diseño e implementación de los componentes de una propuesta de e-commerce para que el estudiante realice un análisis y ubique su proyecto en los modelos y tipos de negocios presentados.

<sup>1</sup> Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

### 3. Participantes en la actualización, el diseño, consolidación y/o seguimiento curricular del programa

Lugar y fecha de elaboración o revisión	Participantes	Observaciones
Tuxtla Gutiérrez, Chiapas; Enero de 2023	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. María Guadalupe Monjaras Velasco</li> <li>2. Jesús Carlos Sánchez Guzmán</li> <li>3. María Candelaria Gutiérrez Gómez</li> <li>4. Brenda Lizet Pérez Chacon</li> <li>5. Ciclalll Cabrera Garcia</li> <li>6. Elfer Isaias Clemente Camacho</li> <li>7. Galdino Belizario Nango Solis</li> </ol>	Actualización del módulo de especialidad.

#### Competencia(s) específica(s) de la asignatura

Desarrolla e implementa propuestas de tecnologías de información innovadoras, eficientes y creadoras de valor, para la transformación de procesos de negocios que contribuyan al desarrollo de organizaciones.

### 5. Competencias previas

- Formula planes de negocio a empresas del ámbito de las tecnologías de la información y comunicaciones o de interés general, considerando modelos económicos exitosos.
- Desarrolla aplicaciones web dinámicas del lado cliente y del servidor, considerando la conectividad a orígenes de datos, la interconectividad entre aplicaciones y cómputo en la nube.
- Crea y aplica esquemas de bases de datos para garantizar la confiabilidad de los datos en aplicaciones para el tratamiento de información

### 6. Temario

UNIDAD	Temas	Subtemas
1	Conceptos generales	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Conceptos generales de e-business</li> <li>1.2 Modelos de e-commerce</li> <li>1.3 Modelos de e-commerce</li> <li>1.4 Mercadotecnia para e-business               <ol style="list-style-type: none"> <li>1.4.1 El mercado y el consumidor online</li> </ol> </li> </ol>

<sup>1</sup> Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

		<ul style="list-style-type: none"> <li>1.4.2 Cliente, competencias, promoción y publicidad, políticas de precios</li> <li>1.4.3 Logística electrónica</li> <li>1.4.4 Aspectos legales de la e-business</li> <li>1.5 Legislación del e-business</li> <li>1.6 Ética del comercio electrónico</li> <li>1.7 Seguridad en el e-business</li> </ul>
2	Plataformas para e-business.	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Administración basada en la Relación con los Clientes (CRM) <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. Fundamentos de CRM</li> <li>1.2. Etapas del CRM</li> <li>1.3. Evaluación de CRM</li> <li>1.4. Tecnologías comerciales de CRM</li> </ul> </li> <li>2. Administración de la Cadena de Suministros (SCM) <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1. Fundamentos de SCM</li> <li>2.2. Métodos de logística</li> <li>2.3. Etapas de adopción de SCM</li> <li>2.4. Tecnologías comerciales de SCM</li> </ul> </li> <li>Fundamentos de ERP´s <ul style="list-style-type: none"> <li>3.1. Etapas de adopción de los ERP's</li> <li>3.2. Evaluación de los ERP´s</li> <li>3.3. Tecnologías comerciales de ERP´s</li> </ul> </li> </ul>
3	Desarrollo de aplicaciones de e-business	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Diseño de los elementos de sitios de negocios electrónicos <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. Catálogo de artículos</li> <li>1.2. Procesos de pago</li> <li>1.3. Carrito de compras</li> <li>1.4. Comercialización</li> <li>1.5. Cálculo de impuestos</li> </ul> </li> <li>2. Atención a clientes</li> <li>3. Diseño de Bases de Datos para negocios electrónicos</li> <li>4. Registro y autenticación de clientes</li> </ul>
4	Tecnologías emergentes de e-business	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Seguridad</li> <li>2. Análisis de Datos</li> <li>3. Inteligencia Artificial</li> </ul>

## 7. Actividades de aprendizaje de los temas

<b>Nombre de tema 1 Conceptos Generales</b>	
Competencias	Actividades de aprendizaje

<sup>1</sup> Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

<p><b>Específica(s):</b></p> <p>Identifica y analiza los elementos que integran los negocios electrónicos para proponer soluciones a los procesos estratégicos de la empresa.</p> <p><b>Genéricas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de abstracción, análisis y síntesis</li> <li>• Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas</li> <li>• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica</li> <li>• Capacidad de generar nuevas ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investiga en diferentes fuentes sobre los servicios de internet e-business, creando una infografía informativa.</li> <li>• Realiza una presentación electrónica acerca de los negocios y/u organizaciones que han tenido éxito como negocios electrónicos o hayan aplicado los e-business, compartiéndolo con el grupo.</li> <li>• Visitar sitios de negocios electrónicos para identificar de acuerdo con sus características, el modelo de negocio implementado y presentar informe.</li> </ul>
<b>Nombre de tema 2 Plataformas para e-business</b>	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p><b>Específica(s):</b></p> <p>Identifica los elementos que integran las aplicaciones de CRM, SCM y ERP en el desarrollo de soluciones de software que reflejen la importancia de la relación con los clientes, la logística en la administración, planeación de los suministros de la organización.</p> <p><b>Genéricas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de abstracción, análisis y síntesis</li> <li>• Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas</li> <li>• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica</li> <li>• Capacidad de generar nuevas ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar los procesos estratégicos en las organizaciones en base a un caso de estudio, presenta informe por grupos de trabajo.</li> <li>• Analizar los esquemas de promoción, mercadeo y ventas que se utilizan al implementar un negocio electrónico, realizar una presentación y reporte.</li> <li>• Aplica con una propuesta de negocio alguna estrategia de la mercadotecnia, presentando un reporte por equipos de trabajo.</li> <li>• Investigar diferentes alternativas de aplicaciones CRM, SCM y ERP, destacando y comparando sus características</li> </ul>
<b>Nombre de tema 3 Sistemas de pago electrónico</b>	
Competencias	Actividades de aprendizaje
<p><b>Específica(s):</b></p> <p>Diseña e implementa los componentes que integran una aplicación de comercio</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseña e implementa los componentes de una aplicación de comercio electrónico: carrito de compras, catálogo de artículos, procesos de pago, autenticación y cálculo de impuestos.</li> </ul>

<p>electrónico para la incorporación en los procesos de negocio de las organizaciones.</p> <p><b>Genéricas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de abstracción, análisis y síntesis</li> <li>• Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas</li> <li>• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica</li> <li>• Capacidad de generar nuevas ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analiza y presenta las funciones de SSL y métodos de encriptación de las Facturas Electrónicas.</li> <li>• Investiga y compara los diferentes tipos de sistemas de pagos electrónicos.</li> </ul>
--	--

**Nombre de tema 4: Tecnologías emergentes**

Competencias	Actividades de aprendizaje
<p><b>Específica(s):</b></p> <p>Identificar las tendencias tecnológicas emergentes que influyen en los negocios electrónicos.</p> <p><b>Genéricas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Capacidad de abstracción, análisis y síntesis</li> <li>• Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas</li> <li>• Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica</li> <li>• Capacidad de generar nuevas ideas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigar en fuentes formales, las tendencias de tecnologías de información que apoyan al comercio electrónico y a los negocios electrónicos.</li> <li>• Investigar en fuentes formales, las tendencias de Inteligencia Artificial que pueden utilizarse en propuestas de e-commerce y e-business.</li> <li>• Investigar en fuentes formales, las tendencias de Análisis de Datos que pueden utilizarse en propuestas de e-commerce y e-business.</li> <li>• Investigar en fuentes formales, las tendencias sobre Cyberseguridad que pueden utilizarse en propuestas de e-commerce y e-business</li> </ul>

**8. Práctica(s)**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigar acerca de los dominios, tipos de dominio, proveedores y costos</li> <li>• Registrar un dominio web gratuito</li> <li>• Investigación de tipos de modelos electrónicos</li> <li>• Investigar en organizaciones herramientas como: ERP, Call Center, y Web Center.</li> <li>• Construir un sitio web de comercio electrónico.</li> <li>• Análisis de sitios web e comercio electrónico</li> <li>• Análisis de sitios web e-marketing electrónico</li> <li>• Efectuar una transacción de servicios en línea.</li> <li>• Definir el nombre de dominio para el proyecto final del grupo.</li> <li>• Verificar la disponibilidad del nombre de dominio.</li> </ul>
--

**9. Proyecto de asignatura**

<sup>1</sup> Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

El objetivo del proyecto que planteé el docente que imparta esta asignatura, es demostrar el desarrollo y alcance de la(s) competencia(s) de la asignatura, considerando las siguientes fases:

- **Fundamentación:** marco referencial (teórico, conceptual, contextual, legal) en el cual se fundamenta el proyecto de acuerdo con un diagnóstico realizado, mismo que permite a los estudiantes lograr la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo.
- **Planeación:** con base en el diagnóstico en esta fase se realiza el diseño del proyecto por parte de los estudiantes con asesoría del docente; implica planificar un proceso: de intervención empresarial, social o comunitario, el diseño de un modelo, entre otros, según el tipo de proyecto, las actividades a realizar los recursos requeridos y el cronograma de trabajo.
- **Ejecución:** consiste en el desarrollo de la planeación del proyecto realizada por parte de los estudiantes con asesoría del docente, es decir en la intervención (social, empresarial), o construcción del modelo propuesto según el tipo de proyecto, es la fase de mayor duración que implica el desempeño de las competencias genéricas y específicas a desarrollar.
- **Evaluación:** es la fase final que aplica un juicio de valor en el contexto laboral-profesión, social e investigativo, ésta se debe realizar a través del reconocimiento de logros y aspectos a mejorar se estará promoviendo el concepto de “evaluación para la mejora continua”, la metacognición, el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.

## 10. Evaluación por competencias

- Evaluación basada en Proyecto

## 11. Fuentes de información

- Acosta Roca, F. (2011). INCOTERMS: términos de compra-venta internacional. México: Isef.
- Burgos, D. (2007). Comercio electrónico, publicidad y marketing en Internet. México: Mc Graw Hill.
- Chase, L. (2007). Comercio electrónico: tácticas aprobadas para hacer negocios en internet. México: Limusa-Wiley.
- De Miguel Asensio, P. A. (2005). Derecho de comercio electrónico. México: Porrúa.
- Llanea González, P. (2004). E-commerce E-contratos: modelos de contratos, cláusulas y

<sup>1</sup> Sistema de Asignación y Transferencia de Créditos Académicos

- Radhakrishna, R., &Radhamani, G. (2007). WEB services security ans e-business. Pennsylvania: Hershey.
- O'briend, J., Marakas, G. (2006). Sistemas de Información Gerencial: Mc Graw Hill.
- Universidad Nacional de Colombia, sede Manizales.(2013).Modelo de Negocios en la Web.

Recuperado

de:

<http://www.virtual.unal.edu.co/cursos/sedes/manizales/4060038/lecciones/modulo%201/capitulo%202/modelos.htm>