

1. DATOS INFORMATIVOS

ASIGNATURA: COMERCIO ELECTRÓNICO	CÓDIGO: COMP 21015	NRC: 2730 2708	NIVEL: 2do Nivel	CRÉDITOS: 4	
DEPARTAMENTO: CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN	CARRERAS: COMERCIO EXTERIOR		ÁREA DEL CONOCIMIENTO: GERENCIA		
DOCENTE: ING. Omar Baldeón	PERÍODO ACADÉMICO: Agosto- diciembre 2013 FECHA DE ELABORACION: 15 ENERO 2013		SESIONES/SEMANA:		EJE DE FORMACIÓN: : PROFESION AL
			TEÓRICAS: 3 H	LABORATORIO: 1 H	
PRE-REQUISITOS: COMP10014 COMPUTACIÓN AVANZADA					
CO-REQUISITOS:					
DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA:					
<p>En la era de la información, las necesidades humanas se satisfacen mediante servicios o productos a través del uso de nuevas tecnologías, el estudio de esta materia contribuye a profundizar el conocimiento sobre las actuales Tecnologías de Información y Comunicaciones (TIC's) en el mercado.</p> <p>La materia de Comercio electrónico no es una tendencia es una realidad; porque incluye el uso de las tecnologías WWW en un determinado negocio para realizar transacciones seguras a través del Internet.</p>					
UNIDADES DE COMPETENCIAS A LOGRAR:					
GENÉRICAS:					
1. Conocer las tecnologías WWW necesarias para realizar transacciones seguras a través de internet.					
ESPECÍFICAS:					
1. Conocer las herramientas necesarias para realizar transacciones a través de internet					
2. Conocer las herramientas existentes que permiten realizar actividades de comercio electrónico					
ELEMENTO DE COMPETENCIA:					
La materia de Comercio electrónico permite conocer el uso de las tecnologías WWW en un determinado negocio para realizar transacciones seguras a través del Internet, así como conocer como la mayoría de las corporaciones están redefiniendo sus negocios en términos de Internet y de las nuevas tendencias tecnológicas.					
RESULTADO FINAL DEL APRENDIZAJE:					
Crear un proyecto el cual permita determinar las herramientas necesarias para la implementación de comercio electrónico en un negocio y crear una tienda virtual a fin de promocionar y vender diferentes productos o servicios.					
CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA A LA FORMACIÓN PROFESIONAL:					
Esta asignatura permite conocer las actuales tecnologías que permiten promocionar productos o servicios de un profesional o de una empresa a fin de hacerla conocer ante el mundo. De igual manera da las herramientas necesarias a fin de mantener un nivel competitivo en base a las nuevas tendencias tecnológicas.					

2. SISTEMA DE CONTENIDOS Y PRODUCTOS DEL APRENDIZAJE POR UNIDADES DE ESTUDIO

No.	UNIDADES DE ESTUDIO Y SUS CONTENIDOS	EVIDENCIA DEL APRENDIZAJE Y SISTEMA DE TAREAS
1	Unidad 1: LAS TIC's PARA INTERNET	Producto de unidad: Conoce y diferencia los diferentes modelos de e-commerce.
	1.1 APLICACIONES EN INTERNET 1.1.1 Situación actual 1.1.2 Arquitectura tecnológica para los negocios 1.1.3 Perspectivas y tendencias futuras. 1.2 INTERFAZ DEL NEGOCIO 1.2.1 Portales de negocios 1.2.2 Web sites corporativos 1.2.3 Tiendas virtuales 1.3 E-COMMERCE vs E-BUSINESS 1.3.1 Definiciones 1.3.2 Situación actual 1.4 MODELOS DEL E-COMMERCE 1.4.1 Business to Business 1.4.2 Business to Consumer 1.4.3 Consumer to Consumer	Tarea principal 1.1: Determinar la arquitectura tecnológica para un negocio con características reales según su carrera Tarea principal 1.2: Investigar los principales requerimientos necesarios implementar un sitio web corporativo en Internet. Tarea principal 1.3: De un listado de 20 direcciones diferenciar entre portal de negocio, web site corporativo y tiendas virtuales Tarea principal 1.4: De una lista de 10 direcciones reconocer el modelo de e-commerce que realiza cada una y los involucrados en cada caso
2	Unidad 2: ARQUITECTURA DEL E-COMMERCE	Producto de unidad: Identifica la forma de pago utilizada en una solución de comercio electrónico y especifica las técnicas de marketing a usarse para promocionar esta tienda virtual.
	2.1 OTROS MODELOS 2.1.1 E- Procurement 2.1.2 E-Government 2.1.3 E-Banking 2.2 FORMAS DE PAGO EN INTERNET 2.2.1 Tarjeta de Crédito 2.2.2 Tarjeta prepago 2.2.3 Cheques electrónicos 2.2.4 Depósito Bancario 2.2.5 Débito Bancario	Tarea principal 2.1: Determinar la forma de pago de cada una de las tiendas virtuales.

	<p>2.2.6 E-cash 2.2.7 Otras formas de pago</p> <p>2.3 MARCO LEGAL PARA COMERCIO ELECTRÓNICO</p> <p>2.3.1 Marco legal nacional 2.3.2 Marco legal internacional</p>	<p>Tarea principal 2.2: Investigar y relacionar la ley de Comercio electrónico y su reglamento con el marco legal internacional.</p>
3	<p>Unidad 3: PROYECTO DE E-COMMERCE</p>	<p>Producto de unidad: Instala una tienda virtual aplicando técnicas de seguridad informática para una solución de comercio electrónico.</p>
	<p>3.1. SEGURIDADES PARA COMERCIO ELECTRÓNICO</p> <p>3.1.1. Certificados digitales 3.1.2. Firmas digitales 3.1.3. Protocolo SSL 3.1.4. Delitos Informáticos</p> <p>2.4 MARKETING POR INTERNET</p> <p>2.4.1 TECNICAS DE MARKETING OFF-LINE 2.4.2 TECNICAS DE MARKETING ON-LINE</p> <p>3.2. PLAN DE PROYECTO E-COMMERCE</p>	<p>Tarea principal 3.1: Establecer un ejemplo real para cada uno de los tipos de delitos informáticos más relevantes.</p> <p>Tarea principal 3.2: En base a los tipos de cifrado por sustitución y transposición crear 2 ejemplos a fin de cifrar un mensaje de 5 palabras mediante cada caso</p> <p>Tarea principal 3.3: Crear una promoción publicitaria de una tienda virtual utilizando técnicas de marketing off-line y on-line.</p> <p>Tarea principal 3.4: Investigar e instalar un CMS (Content Manager System/Administrador de contenidos) bajo licencia libre.</p>

3. RESULTADOS Y CONTRIBUCIONES A LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES:

LOGRO O RESULTADOS DE APRENDIZAJE	NIVELES DE LOGRO			El estudiante debe
	A Alta	B Media	C Baja	
A. Diseñar sistemas, componentes o procesos bajo restricciones realistas.	x			Utilizar un software que le permitirá configurar y personalizar un sitio web empresarial.
B. Trabajar como un equipo multidisciplinario.		x		En grupos de trabajos crear un método manual para cifrar datos
C. Comprender la responsabilidad ética y profesional.		x		Conocer la ley de comercio electrónico a fin de ver las obligaciones y responsabilidades del portador de firmas digitales

VICERRECTORADO ACADÉMICO

Unidad de Desarrollo Educativo

D. Comunicarse efectivamente.	x			Comunicación correcta en términos técnicos
E. Comprometerse con el aprendizaje continuo.		x		Conocer que la tecnología tiene un avance continuo por lo cual debe actualizar constantemente el software usado
F. Usar técnicas, habilidades y herramientas prácticas para la ingeniería.	x			Utilizar software para simular servidores web, y utilizar software para certificados y firmas digitales.

4. FORMAS Y PONDERACIÓN DE LA EVALUACIÓN

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	1er Parcial	2do Parcial	3er Parcial
Tareas	5	5	5
Investigación			
Lecciones			
Pruebas	5	5	
Laboratorios/informes			
Evaluación conjunta	6	6	6
Producto de unidad	4	4	4
Defensa del Resultado final del aprendizaje y documento	-	-	5
Total:	20	20	20

5. PROYECCIÓN METODOLÓGICA Y ORGANIZATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA ASIGNATURA

Se emplearán variados métodos de enseñanza para generar un aprendizaje de constante actividad, para lo que se propone la siguiente estructura:

- Se diagnosticará conocimientos y habilidades adquiridas al iniciar el periodo académico.
- Con la ayuda del diagnóstico se indagará lo que conoce el estudiante, como lo relaciona, que puede hacer con la ayuda de otros, qué puede hacer solo, qué ha logrado y qué le falta para alcanzar su aprendizaje significativo.
- Plantear interrogantes a los estudiantes para que den sus criterios y puedan asimilar la situación problemática.
- Se buscará que el aprendizaje se base en el análisis y solución de problemas; usando información en forma significativa; favoreciendo la retención; la comprensión; el uso o aplicación de la información, los conceptos, las ideas, los principios y las habilidades en la resolución de problemas de redes eléctricas.
- La metodología de la clase va a tener un sentido de compromiso entre las partes, en donde cada uno deberá aportar con ideas, criterios de cómo lograr una clase llevadera y participativa.
- Se realizara trabajos grupales (si el caso lo amerita), en donde el estudiante compruebe todo lo visto en cada sesión a fin de buscar las aplicaciones prácticas de los contenidos revisados.
- Se deberá dar pasos a foros, o debates sobre temas relacionados al área académica.
- Discusión de problemas a través de lluvia de ideas para la solución de problemas.
- La evaluación será frecuente, e integrará todos los contenidos vistos

El empleo de las TIC en los procesos de aprendizaje:

- Para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, se utilizará el laboratorio con acceso a internet y con el siguiente software: Browser como por ejemplo Internet Explorer, Firefox, Safari, etc.
- Se utilizara los siguientes software a fin de realizar diferentes practicas: Joomla, xampp, oscommerce, pgp4win.

6. DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO:

VICERRECTORADO ACADÉMICO

TOTAL HORAS	CONFERENCIAS ORIENTADORAS DEL CONTENIDO	CLASES PRÁCTICAS (Talleres)	LABORATORIOS	CLASES DEBATES	CLASES EVALUACIÓN	Trabajo autónomo del estudiante
64	22	16	14	4	8	96

7. TEXTO GUÍA DE LA ASIGNATURA

TÍTULO	BASE DIGITAL	AUTOR	TIPO DOCUMENTO	AÑO	EDITORIAL
Comercio electrónico	E-LIBRO	Neilson, Jaime	Libro	2009	El Cid Editor apuntes
Las firmas electrónicas y las entidades de certificación	E-LIBRO	Reyes Krafft, Alfredo Alejandro Preciado Briseño, Eduardo	Libro	2009	Universidad Panamericana

8. BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

TÍTULO	BASE DIGITAL	AUTOR	TIPO DOCUMENTO	AÑO	EDITORIAL
Comercio electrónico	E-LIBRO	Neilson, Jaime	Libro	2009	El Cid Editor apuntes
Las firmas electrónicas y las entidades de certificación	E-LIBRO	Reyes Krafft, Alfredo Alejandro Preciado Briseño, Eduardo	Libro	2009	Universidad Panamericana
COMERCIO ELECTRÓNICO LA VENTA POR CATÁLOGO DEL SIGLO XXI.	EBSCO - Academic Search Complete	Sofía Alfonso A., Carmen	Artículo	2010	
ELITO EN EL COMERCIO ELECTRÓNICO	EBSCO - Academic Search Complete	PECOY TAQUE, MARTÍN	Artículo	2011	
Integración de la Web a la empresa	E-LIBRO	Ponce, Ricardo	Libro	2009	El Cid Editor apuntes
Elementos básicos de comercio electrónico	E-LIBRO	Ibrahim, Kaba	Libro	2008	Editorial Universitaria
LA CRIPTOGRAFÍA Y LA PROTECCIÓN A LA INFORMACIÓN DIGITAL.	EBSCO - Fuente Académica Premier	PABÓN CADAVID, JHONNY ANTONIO	Artículo	2010	

9. LECTURAS PRINCIPALES QUE SE ORIENTAN REALIZAR

LIBROS – REVISTAS – SITIOS WEB	TEMÁTICA DE LA LECTURA	PÁGINAS Y OTROS DETALLES
Ley de comercio electrónico, firmas electrónicas y mensajes de datos	Lectura Rápida	
Internet: situación actual y perspectivas (Félix Badia)	Conocimientos básicos sobre Internet	Capítulo I - XII

10. ACUERDOS:



DEL DOCENTE:

- Puntualidad
- Utilizar recursos didácticos

DE LOS ESTUDIANTES:

- Se exige puntualidad, no se permitirá el ingreso de los estudiantes con retraso.
- La copia de exámenes, pruebas, informes, proyectos, capítulos, ensayos, entre otros, será severamente corregida, inclusive podría ser motivo de la pérdida automática del semestre, (código de ética de la universidad).
- Respeto en las relaciones docente- alumno y alumno-alumno será exigido en todo momento, esto será de gran importancia en el desarrollo de las discusiones en clase.