UNIVERSIDAD NUEVA ESPARTA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMATICA
ESCUELA DE COMPUTACIÓN

DISEÑO CURRICULAR
COMPLEMENTARIA IV
(e-Commerce)

CÓDIGO DE LA ESCUELA: 10-0762-2		**PENSUM:** Abril 1997
ASIGNATURA: Complementaria IV		**CÓDIGO DE ASIGNATURA: 10-0144**
SEMESTRE: 10	**UNIDADES CREDITOS:** 2	**TOTAL HORAS/SEMESTRE:** 32

PRELACIÓN	ELABORACIÓN	REVISADO POR
-	Prof. Oscar Floreani	Prof.: Yani Capuzzi
-	Fecha: Enero 2002	Fecha: Enero 2004

OBJETIVO GENERAL

Al culminar el curso los participantes serán capaces de manejar conceptos, técnicas y estrategias relacionados con el comercio electrónico a fin de diseñar y proponer un “Ciber-Almacén”.

UNIDAD I: CONCEPTOS Y HERRAMIENTAS BÁSICAS DEL E-COMMERCE

1 Objetivos de la Unidad:

1.1 Objetivo Terminal:
Al finalizar la Unidad I, el participante revisará y ampliará los conceptos básicos que lo introducirán al mundo del Comercio Electrónico.

1.2 Objetivos Específicos:
- 1.2.1 Definir el concepto de e-Commerce.
- 1.2.2 Establecer las características del e-Commerce.
- 1.2.3 Determinar las ventajas y desventajas del e-Commerce.
- 1.2.4 Establecer la situación actual del Comercio Electrónico.

2 Contenidos:

Concepto y características del Comercio Electrónico. Ventajas y desventajas del Comercio Electrónico, herramientas que involucran procesos para el Comercio Electrónico. Situación actual del Comercio Electrónico en Venezuela y el Mundo.

3 Estrategias Metodológicas:

Exposición del docente.
Diálogo.
Interacción Docentes-Estudiantes.

UNIDAD II: APLICACIÓN DE FRONT PAGE EDITOR EN LA ELABORACIÓN DE CIBERALMACENES

1 Objetivos de la Unidad:

1.1 Objetivo Terminal:

Al finalizar la Unidad II, el participante podrá estar nivelado para poder realizar la creación del Ciber-Almacén por medio del uso de la herramienta Front Page.

1.2 Objetivos Específicos:

1.2.1 Desarrollar herramientas básicas que permitan al usuario la creación del Ciber-Almacén.

1.2.2 Recolectar información electrónica para el desarrollo del Ciber-Almacén.

1.2.3 Diseñar y diagramar el proyecto del Ciber-Almacén.

2 Contenidos:

Front Page Editor como herramienta para el desarrollo del Ciber Almacén. Uso de diferentes funciones del Front Page Editor que facilita la elaboración del Ciber Almacén.

3 Estrategias Metodológicas:

Exposición del Docente.
Prácticas en el Laboratorio de Computación.
Interacción Docentes-Estudiantes.

UNIDAD III: EL PROYECTO DE COMERCIO ELECTRÓNICO

1 Objetivos de la Unidad:

1.1 Objetivo Terminal:

Al finalizar la Unidad IV el participante será capaz de llevar a cabo un proyecto relacionado con el Comercio Electrónico.

1.2 Objetivos Específicos:

1.2.1 Conocer los conceptos de diseño de un Ciber-Almacén.

1.2.2 Identificar la estrategia del Proyecto de Negocio (B2B, B2C, C2B, C2C).

1.2.3 Identificar los recursos para el diseño en la Web.

1.2.4 Establecer los elementos para desarrollar un Web.

2 Contenidos:

HTML e integración de Base de Datos: diseño, estrategias de la página, organización y estructura, marketing estratégico, internacionalización, inteligencia competitiva, derechos de autor.

3 Estrategias Metodológicas:

Exposición del docente.
Prácticas en el Laboratorio de Computación.
Investigación por parte de los estudiantes.
Exposiciones.
Defensas.

UNIDAD IV: CONSTRUCCIÓN DE UN CIBERALMACÉN

1 Objetivos de la Unidad:

1.1 Objetivo Terminal:

Al finalizar la Unidad VI, el participante será capaz de poder diseñar un Ciber Almacén.

1.2 Objetivos Específicos:

1.2.1. Realizar las Estrategias de Mercadeo que permitan la aceptación y éxito del Ciber Almacén.

1.2.2. Realizar la Estructura Financiera del Ciber Almacén apoyado en el Plan de Mercadeo desarrollado en el punto anterior.

1.2.3. Establecer la estructura de Diseño del Ciber Almacén por medio de la utilización del uso repetido del contenido pre-existente.

2 Contenidos:

Instrumentación del Servicio. Web Budget. Presupuesto para el Desarrollo del Web. Planeación. Registro del Dominio. Limitaciones Legales. Propiedades del Sitio y los Materiales. Uso repetido del contenido pre-existente. Seguridad. Encriptación. Amenazas para el sitio web. Respaldo. Protección del contenido del sitio. Comercio Electrónico. Crédito y Cheques. EDI (Intercambio Electrónico de Datos). E-Cash. Tarjeta de Crédito. Servicio de Crédito y Débito Mercantil. Transacciones Seguras por Internet. Fundamentos del Comercio Electrónico. Integración Contable y Financiera.

3 Estrategias Metodológicas:

Exposición del docente.
Prácticas en el Laboratorio de Computación.
Investigación por parte de los estudiantes.
Exposiciones.
Defensas.

4 Evaluación:

El profesor de la asignatura determinará en el Plan de Cronograma las fechas y el tipo de evaluación a realizar. Adoptará en las Pruebas Parciales las normas establecidas en el Reglamento de Evaluación de la Universidad Nueva Esparta.

BIBLIOGRAFÍA:

KIENAN. Soluciones Microsoft para el Comercio Electrónico. Edit. Mc Graw -Hill.

MC KELVEY, Roy. Gráficos para el Hiperespacio. Edit. Mc Graw -Hill.

NEMZOW. Construcción de Ciberalmacenes. Edit. Mc Graw -Hill.

SHELL, Ned. Microsoft Front Page.

JMM/GCDM/AOC/EOA/ADS/BV/ads
Enero 2.002 / Agosto 2003 / Enero 2004