

Comercio electrónico

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Competencias	<p>1.- Dirigir proyectos de tecnologías de información (T.I.) para contribuir a la productividad y logro de los objetivos estratégicos de las organizaciones utilizando las metodologías apropiadas.</p> <p>2.- Evaluar sistemas de tecnologías de información (T.I.) para establecer acciones de mejora e innovación en las organizaciones mediante el uso de metodologías para auditoría.</p>
2. Cuatrimestre	Noveno
3. Horas Teóricas	18
4. Horas Prácticas	27
5. Horas Totales	45
6. Horas Totales por Semana Cuatrimestre	3
7. Objetivo de aprendizaje	Uso de comercio electrónico como herramienta de comercialización, competitividad y productividad para las organizaciones.

Unidades de Aprendizaje	Horas		
	Teóricas	Prácticas	Totales
I. Conceptos de comercio electrónico	5	6	11
II. Medios de pago	4	6	10
III. ASCE (Arquitectura de un Sistema de Comercio electrónico)	3	6	9
IV. Ejemplos de ASCE	3	6	9
V. Futuro del comercio electrónico	3	3	6
Totales	18	27	45

ELABORÓ:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009



Comercio electrónico

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de aprendizaje	Conceptos de comercio electrónico
2. Horas Teóricas	5
3. Horas Prácticas	6
4. Horas Totales	11
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno comprenderá los conceptos esenciales empleados en sistemas de comercio electrónico.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Origen del término comercio electrónico	Describir conceptos de los orígenes del comercio electrónico.	Distinguir conceptos de compras en línea y comercio electrónico.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Definiciones del comercio electrónico	Conocer diversas opiniones sobre el comercio electrónico.	Asimilar los diversos criterios de autores sobre comercio electrónico.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Categorías del Comercio Electrónico	Describir y conocer las diversas categorías del comercio electrónico.	Determinar la mejor categoría para implementar comercio electrónico.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Tecnologías que emplea el comercio electrónico	Conocer las diversas tecnologías que se emplean en el comercio electrónico.	Analizar y determinar cuál será una de las mejores tecnologías para implementar comercio electrónico.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza

ELABORO:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009




Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Ventajas y desventajas del comercio electrónico	Conocer y determinar las diversas ventajas y desventajas de implementar un sistema de comercio electrónico.	Construir una análisis FODA sobre la implementación de un sistema de comercio electrónico en una organización	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Riesgos del comercio electrónico	Conocer los diversos riesgos que se corren al implementar un sistema de comercio electrónico.	Realizar un análisis de riesgos en la implementación de sistemas de comercio electrónico.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Usos del comercio electrónico	Analizar los diversos usos del comercio electrónico.	Realizar una aplicación sencilla implementando técnicas del comercio electrónico.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Tipos de relaciones en el comercio electrónico	Conocer los diversos tipos de relaciones.	Elegir una relación de comercio electrónico y su implementación en una aplicación.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Marco conceptual del comercio electrónico	Conocer el marco conceptual del comercio electrónico.	Analizar el marco conceptual del comercio electrónico.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Cambios en las empresas	Conocer los cambios más importantes en las empresas.	Analizar los cambios importantes en las empresas.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza

ELABORÓ:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009



Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Efectos del comercio electrónico	Conocer los diversos efectos del comercio electrónico.	Aplicar 3 efectos importantes del comercio electrónico.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Internet como un medio de mercadeo	Conocer las diversas maneras de comercializar en internet.	Crear una aplicación simple en internet que muestre la forma de comercializar un producto.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza

ELABORO:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC	
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009	

Comercio electrónico

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>Elaborará un reporte que incluya:</p> <p>-----</p> <p>- Conceptos básicos del comercio electrónico, así como las diversas formas de realizar comercio en internet.</p> <p>- Crear una aplicación en internet que emule la forma de realizar comercio electrónico de un producto.</p>	<p>1.-Identificar conceptos básicos de comercio electrónico.</p> <p>2.-Conocer las diversas forma de mercadeo vía internet.</p> <p>3.-Comprender la forma de comercializar en internet.</p> <p>4.- Simular con una aplicación en internet la forma de comercializar un producto.</p>	<p>Ejercicios prácticos</p> <p>Lista de verificación</p>

ELABORO:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009



Comercio electrónico

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Solución de problemas Equipos colaborativos Aprendizaje auxiliado por las tecnologías de la información	Pizarrón Videos Computadoras personales con software especializado en comercio electrónico. Cañón proyector

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X	X	X

ELABORÓ:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009



Comercio electrónico
UNIDADES DE APRENDIZAJE


1. Unidad de Aprendizaje	II. Medios de pago
2. Horas Teóricas	4
3. Horas Prácticas	6
4. Horas Totales	10
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	Conocer las diversas formas de realizar pagos electrónicos.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Aspectos generales sobre el pago por Internet	Conocer los aspectos básicos del pago por internet.	Analizar las diversas formas de poder realizar pagos por internet.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Tarjetas de crédito y débito: SSL y SET	Conocer la forma de pago por internet empleando tarjetas bancarias.	Analizar los pagos por internet usando tarjetas bancarias.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Límites del SSL	Conocer los límites de pago usando SSL.	Analizar los límites de pago usando SSL.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Problemas con las autoridades de certificación SET	Conocer los diversos problemas a los que se enfrentan los usuarios al emplear certificación SET.	Simular un problema con certificación SET.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo

ELABORO:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009



Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Tarjetas Chip	Conocer e identificar el tipo de tarjeta Chip.	Realizar análisis FODA de tarjetas Chip.	Trabajo en equipo Creativo Razonamiento
Cybercash	Conocer conceptos básicos de Cybercash.	Realizar una aplicación web que simule pagos tipo Cybercash.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
First Virtual	Conocer conceptos básicos de first virtual.	Realizar una aplicación web que simule pagos tipo first virtual.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
DigiCash	Conocer conceptos básicos de DigiCash.	Realizar una aplicación web que simule pagos tipo DigiCash.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza

ELABORO:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC	
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009	

Comercio electrónico
PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>Elaborará un reporte que incluya: —</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conceptos básicos de los diversos pagos por internet. - Crear una aplicación en internet que simule las diversas formas de pago electrónicos. 	<p>1.-Identificar conceptos básicos de pagos electrónicos.</p> <p>2.- Simular con una aplicación en internet de las diversas formas de pago.</p>	<p>Ejercicios prácticos</p> <p>Lista de verificación</p>

ELABORO:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009



Comercio electrónico

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Solución de problemas Equipos colaborativos Aprendizaje auxiliado por las tecnologías de la información	Pizarrón Videos Computadoras personales con software especializado en comercio electrónico. Cañón proyector

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X	x	x

ELABORO:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009



Comercio electrónico
UNIDADES DE APRENDIZAJE


6. Unidad de Aprendizaje	III. Arquitectura de un Sistema de Comercio Electrónico
7. Horas Teóricas	3
8. Horas Prácticas	6
9. Horas Totales	9
10. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	Analizar la arquitectura de un sistema de comercio electrónico.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Arquitectura funcional	Conocer la arquitectura funcional del comercio electrónico.	Analizar la arquitectura funcional.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Ideas básicas para una arquitectura de comercio electrónico	Analizar las ideas básicas de la arquitectura de comercio electrónico.	Realizar una análisis FODA de la arquitectura de comercio electrónico.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Roles y funciones en una arquitectura de comercio electrónico	Conocer los diversos roles de la arquitectura de comercio electrónico.	Analizar los roles de la arquitectura.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Correspondencia del contenido con las transacciones	Conocer las transacciones y su contenido.	Simular una transacción.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo

ELABORO:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009



Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Modelos confiables	Conocer los diversos modelos confiables.	Analizar y proponer mejoras de los modelos confiables,	Trabajo en equipo Creativo Razonamiento
Los roles en general	Conocer los diversos roles dentro de la arquitectura de comercio electrónico.	Simular roles de la arquitectura,	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Los roles del cliente	Conocer los roles que juega el cliente dentro de la arquitectura.	Simular roles del cliente.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Los roles de la empresa	Conocer los roles de la empresa.	Simular roles de la empresa.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Componentes	Conocer los diversos componentes de la arquitectura.	Analizar los diversos componentes.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje

ELABORÓ:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC	
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009	

Comercio electrónico
PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>Elaborará un reporte que incluya:</p> <p>.....</p> <p>- Conceptos básicos de la arquitectura de comercio electrónico.</p>	<p>1.-Identificar conceptos básicos de la arquitectura.</p> <p>2.- Simular roles y componentes de la arquitectura.</p>	<p>Ejercicios prácticos</p> <p>Lista de verificación</p>

ELABORO:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009



Comercio electrónico

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Solución de problemas Equipos colaborativos Aprendizaje auxiliado por las tecnologías de la información	Pizarrón Videos Computadoras personales con software especializado en comercio electrónico. Cañón proyector

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X	X	X

ELABORÓ:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009



Comercio electrónico
UNIDADES DE APRENDIZAJE

11.Unidad de Aprendizaje	IV. Ejemplos de ASCE.
12.Horas Teóricas	3
13.Horas Prácticas	6
14.Horas Totales	9
15.Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	Realizar diversos ejemplos empleando la arquitectura de comercio electrónico.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Conceptos básicos	Realizar una exploración de los conceptos básicos.	Analizar la arquitectura funcional.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Servidor de Web con forma de pedido	Conocer las diversas formas de pedido vía servidor web.	Simular una forma de pedido.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Transacciones Electrónicas Seguras (SET)	Conocer las transacciones seguras SET.	Simular una transacción segura SET.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Arquitectura de comercio "Open Market"	Conocer la arquitectura open Market.	Analizar la arquitectura Open Market.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo

ELABORO:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009



Temas	Saber	Saber hacer	Ser
SecureLink	Conocer los diversos conceptos de SecureLink.	Realizar una simulación empleando SecureLink.	Trabajo en equipo Creativo Razonamiento
Arquitectura Compra Abierta en Internet (OBI)	Conocer conceptos básicos de OBI.	Simular una compra con OBI.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Flujo de la Transacción en el modelo OBI	Conocer el flujo de transacción OBI.	Analizar el flujo de transacción OBI.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Arquitectura Ecash	Conocer los conceptos básicos de la arquitectura Ecash.	Analizar la arquitectura Ecash.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Resumen	Conocer los diversos conceptos que se incluyen en los temas abordados en esta unidad.	Realizar los diversos ejercicios.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje

ELABORÓ:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009



Comercio electrónico
PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>Elaborará un reporte que incluya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conceptos básicos de la arquitectura de comercio electrónico. 	<p>1.-Identificar conceptos básicos de la arquitectura.</p> <p>2.- Simular compras con OBI.</p>	<p>Ejercicios prácticos</p> <p>Lista de verificación</p>

ELABORO:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009



Comercio electrónico

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Solución de problemas Equipos colaborativos Aprendizaje auxiliado por las tecnologías de la información	Pizarrón Videos Computadoras personales con software especializado en comercio electrónico. Cañón proyector

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X	x	x

ELABORÓ:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009



Comercio electrónico
UNIDADES DE APRENDIZAJE


16.Unidad de Aprendizaje	V. Futuro del comercio electrónico.
17.Horas Teóricas	3
18.Horas Prácticas	3
19.Horas Totales	6
20.Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	Analizar el futuro del comercio electrónico a nivel mundial.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Perspectivas	Conocer las diversas perspectivas del comercio electrónico a nivel mundial.	Realizar un análisis FODA de las 5 mejores perspectivas a nivel mundial del comercio electrónico.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Bola de cristal	Conocer las diversas visiones que se tienen sobre el comercio electrónico a corto , mediano y largo plazo.	Analizar visiones sobre el comercio electrónico a nivel mundial.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Desafíos y soluciones.	Conocer los diversos desafíos y cuáles han sido las soluciones empleadas dentro del comercio electrónico.	Proponer desafíos y soluciones a problemas actuales en materia de comercio electrónico.	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo Razonamiento deductivo Orden y limpieza
Proyecto final	Plantear proyecto final que solucione un problema de comercio electrónico.	Generar un programa web que simule un portal de comercio electrónico, empleando	Trabajo en equipo Capacidad de auto aprendizaje Creativo

ELABORO:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009



Temas	Saber	Saber hacer	Ser
		los términos y conceptos analizados a lo largo de la materia.	

ELABORO:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC	
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009	

Comercio electrónico
PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>Elaborará un reporte que incluya:</p> <p>-----</p> <p>- Conceptos básicos del futuro del comercio electrónico, ventajas desventajas y lo que se espera de este a mediano, a corto y largo plazo.</p>	<p>1.- Crear un portal web que simule la comercialización de productos vía web.</p>	<p>Ejercicios prácticos</p> <p>Lista de verificación</p>

ELABORO:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009



Comercio electrónico

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Solución de problemas Equipos colaborativos Aprendizaje auxiliado por las tecnologías de la información	Pizarrón Videos Computadoras personales con software especializado en comercio electrónico. Cañón proyector

ESPACIO FORMATIVO

Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X	x	x

ELABORO:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009



Comercio electrónico

CAPACIDADES DERIVADAS DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Capacidad	Criterios de Desempeño
Reportar los resultados de los conceptos básicos del comercio electrónico para presentar las áreas de mejora encontradas basadas en estándares de calidad.	Realiza proyecto final simulando un portal web con implementación de comercio electrónico, que le permita comercializar algún producto en específico.

ELABORO:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009



Comercio electrónico

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Autor	Año	Título del Documento	Ciudad	País	Editorial
Ana Belén Alonso Conde	2010	<i>Comercio electrónico: antecedentes, fundamentos y estado actual.</i>	Valencia	España	Mc-Graw Hill
Daniel S. J.	2009	<i>Dan Janal's Guide to Marketing on the Internet: Getting People to Visit, Buy and Become Customers for Life.</i>	USA	USA	Prentice Hall
Steve Roberts, Robert W. Bly, Michelle Feit	2011	<i>Complete Guide to Internet Direct Mail : The Complete Guide to Successful E- Campaigns.</i>	USA	USA	Prentice Hall

ELABORO:	Mtro. Raúl Zapata Perusquia	REVISÓ:	Cuerpo Académico del PE de TIC
APROBÓ:	Mtro. Juan Pablo Cabrera Ángeles	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2009

