



UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO
FACULTAD DE CONTADURÍA Y CIENCIAS ADMINISTRATIVAS
PLAN DE ESTUDIO DE LA LIC. EN INFORMÁTICA ADMINISTRATIVA
Programa de la Asignatura



Desarrollo de Sitios Comerciales

Clave:	Semestre: 8	Área o campo de conocimiento: Informática		No. Créditos: 4
Carácter: Obligatorio		Horas		Horas al semestre
Tipo: Teórico - Práctico		Teoría:	Práctica:	
		40	24	
Modalidad: Curso		Duración del programa: Semestral		
Fecha de última revisión:		26 de mayo del 2021		

<p>Seriación: Si () No (X) Obligatoria () Indicativa ()</p> <p>Asignatura antecedente: Ninguna Asignatura subsecuente: Ninguna</p> <p>Fundamentación:</p> <p>La importancia que proporciona esta asignatura al estudiante, es el ofrecer los conocimientos teórico-práctico sobre el comercio electrónico y la relación que existe con los negocios tradicionales y sus múltiples beneficios que se obtienen a través de ellas.</p> <p>La importancia que proporciona esta asignatura al estudiante es el ofrecer los conocimientos teórico-prácticos para la creación y desarrollo de sitios comerciales útiles para las empresas.</p> <p>Objetivo general:</p> <p>El alumno comprenderá la importancia del uso estratégico de las TIC en los negocios electrónicos, los pasos para su puesta en marcha, así como la protección de los mismos</p>
--

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
I	Introducción al Comercio Electrónico I.1 Internet en la actualidad I.2 Servicios en Internet I.3 Lenguajes en la actualidad	12	0
II	Sistemas de Comercio electrónico II.1 Definición de ecommerce II.2 Tipos de ecommerce II.2.1 B2C II.2.2 B2B II.2.3 B2E	12	4

	II.2.4 B2B2C II.3 Modelos de negocios electrónicos II.3.1 Principales Modelos de negocios electrónicos II.3.2 Modelos de ingresos II.3.3 Modelo Canvas (Business Model Canvas) II.4 Análisis de casos de Sistemas de Comercio Electrónico		
III	Construcción de sistemas de Comercio electrónico III.1 Creación de una presencia en internet III.2 Catálogo de productos III.3 Carrito de compras III.4 Sistemas de pago y envío	16	20
Total de horas		64	

Bibliografía Básica:

1. COBO Romani, Cristóbal, y Hugo Pardo Kuklinski, Planeta web 2.0: inteligencia colectiva o medios fastfood, México, D.F.: FLACSO, 2008, 162 pp.
2. FERREYRA Cortés, Gonzalo, Office 2007: paso a paso, México, D.F.: Alfaomega, 2008, 669 pp.
3. FERREYRA Cortés, Gonzalo, Informática paso a paso, México, D.F.: Alfaomega, 2006, 502 pp.
4. GARCÍA Aretio, Lorenzo, De la Educación a distancia a la Educación Virtual, Barcelona: Ariel, 2007, 303 pp.
5. GARCÍA Míñquez, Jorde, Gestión de proyectos informáticos: métodos, herramientas y casos, Barcelona, 2007, 216 pp.
6. NORTON, Peter, Introducción a la computación, 6ª. Ed., México, Mc. Graw Hill Interamericana, 2006, 656 pp.
7. REQUENA Santos, Félix (editor), Análisis de redes sociales: orígenes, teorías y aplicaciones, Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas, 2003, 497 pp.
8. ROJAS Orduña, Octavio Isaac, (coordinador y coautor) y otros, Web 2.0, Madrid: Esic, 2007, 326 pp.
9. RUIZ PÉREZ, Germán, Educación Virtual y eLearning, Madrid: A una Fundación, 2003, 245 pp.
10. VILLAREAL de la Garza, Sonia, Introducción a la computación: teoría y manejo de paquetes, 2ª. Ed., México: Mc. GrawHill, 2007, 532pp

Bibliografía Complementaria:

1. COBO Romani, Cristóbal, y Hugo Pardo Kuklinski, Planeta web 2.0: inteligencia colectiva o medios fastfood, México, D.F.: FLACSO, 2008, 162 pp.
2. FERREYRA Cortés, Gonzalo, Office 2007: paso a paso, México, D.F.: Alfaomega, 2008, 669 pp.
3. FERREYRA Cortés, Gonzalo, Informática paso a paso, México, D.F.: Alfaomega, 2006, 502 pp.
4. GARCÍA Aretio, Lorenzo, De la Educación a distancia a la Educación Virtual, Barcelona: Ariel, 2007, 303 pp.
5. GARCÍA Míñquez, Jorde, Gestión de proyectos informáticos: métodos, herramientas y casos, Barcelona, 2007, 216 pp.
6. NORTON, Peter, Introducción a la computación, 6ª. Ed., México, Mc. Graw Hill Interamericana, 2006, 656 pp.
7. REQUENA Santos, Félix (editor), Análisis de redes sociales: orígenes, teorías y aplicaciones, Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas, 2003, 497 pp.

8. ROJAS Orduña, Octavio Isaac, (coordinador y coautor) y otros, Web 2.0, Madrid: Esic, 2007, 326 pp.
9. RUIZ PÉREZ, Germán, Educación Virtual y eLearning, Madrid: A una Fundación, 2003, 245 pp.
10. VILLAREAL de la Garza, Sonia, Introducción a la computación: teoría y manejo de paquetes, 2ª. Ed., México: Mc. GrawHill,2007, 532pp

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje de los Alumnos:	
Exposición oral	(X)	Exámenes parciales	(X)
Exposición audiovisual	(X)	Examen final escrito	(X)
Ejercicios dentro de clase	(X)	Trabajos y tareas fuera del aula	(X)
Ejercicios fuera del aula	()	Exposición de seminarios por alumnos	()
Seminarios	(X)	Participación en clase	(X)
Lecturas obligatorias	(X)	Asistencia	(X)
Trabajos de investigación	(X)	Seminario	()
Prácticas de taller o laboratorio	()	Otras	()
Prácticas de campo	()		
Otras	()		

Perfil profesiográfico:

Estudios requeridos:
Licenciatura en Informática Administrativa, Licenciatura en Informática o Ingenierías afines, preferentemente con estudios de posgrado

Experiencia profesional deseable:
Experiencia mínima de tres años en empresas relacionadas con el área o su equivalente

Otros requerimientos:
Dos años como mínimo de experiencia en el ámbito docente a nivel licenciatura