

Diseño de un producto para el mercado o servicio: Criptomonedas.

Solis Garcia Jorge¹

¹ materia Evaluación y Control de Calidad de Comercio Electrónico,
Instituto Politécnico Nacional (UPIICSA),

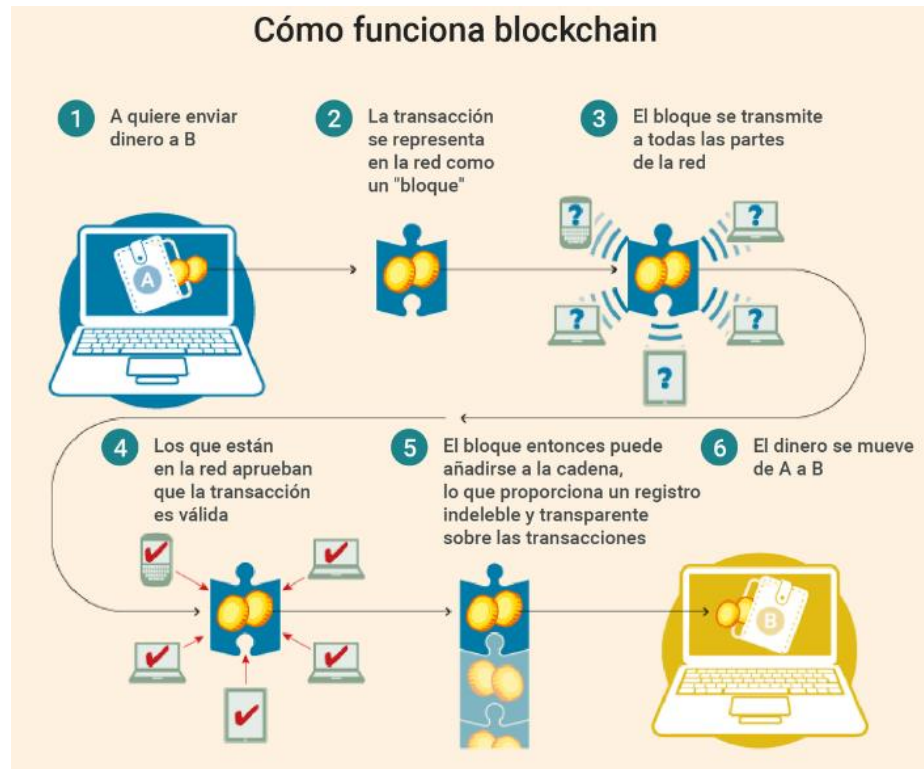
Av. Té 950, Granjas México, 08400, Iztacalco, Ciudad de México, México
profe.gilberto.ramirez@gmail.com | gramirezfl@ipn.mx

Resumen. Blockchain es la tecnología que surge junto a las criptomonedas con un espectro de posibilidades cada vez más amplio. Si bien las criptomonedas fueron planteadas como un método de pago punto a punto, respaldado por una red de procesamiento descentralizada y una solución lógica al problema del doble gasto, se descubre años después que su tecnología puede servir para desarrollar no solo dinero digital, sino todo tipo de aplicaciones.

Inicialmente, la primera gran aplicación en revolucionar el ecosistema fue la de los contratos inteligentes desarrollados en Ethereum. Estas direcciones de blockchain programadas para actuar de forma automática e inteligente cuando se les transmite un comando están siendo utilizadas por sectores empresariales de todo tipo: el manufacturero, el energético, de transporte, financiero, lúdico, de entretenimiento, y hasta por desarrolladores de Internet de las Cosas.

Al ser Bitcoin una tecnología de código abierto, muchos desarrolladores informáticos replicaron el protocolo de esta red para, con algunas modificaciones, desarrollar nuevas plataformas con aplicaciones y usos específicos

.Palabras Clave: Blockchain es la tecnología que surge junto a las criptomonedas con un espectro de posibilidades cada vez más amplio.



1 Introducción

Contexto de la criptomoneda ¿qué es y para qué sirve? ¿Qué implicaciones tiene en la operación de las organizaciones?

Una criptomoneda, criptodivisa (del inglés cryptocurrency) o criptoactivo es un medio digital de intercambio que utiliza criptografía fuerte para asegurar las transacciones financieras, controlar la creación de unidades adicionales y verificar la transferencia de activos. Las criptomonedas son un tipo de divisa

¿Para qué sirven las criptomonedas?

Gracias a las criptomonedas es posible hacer pagos. Cada vez hay más plataformas que nos permiten hacer pagos con las mismas, al menos con Bitcoin, por lo que estamos viendo como su uso se va expandiendo. ¿Se usan sólo para pagos online? Muchas páginas web admiten el pago con Bitcoin, y hay algunas tiendas físicas que también te proporcionan esa opción.

Por ejemplo, en la página web de viajes Destinia es posible pagar tus reservas utilizando Bitcoin si así lo deseas. No son los únicos. El fabricante de ordenadores Dell, en su tienda online en Estados Unidos acepta también que hagas pagos con Bitcoin. Y otro gigante como Microsoft también los acepta. Es posible comprar contenidos digitales en su tienda pagando con las famosas Bitcoin.

También hay tiendas físicas que empiezan a sumarse a este movimiento, aunque su crecimiento es mucho más lento. En Madrid y Barcelona han surgido algunos comercios que las aceptan, pero no es algo que se esté expandiendo a gran velocidad. Aún son muy pocos los negocios en los que es posible usarlas. Además, para poder pagar en una tienda física con Bitcoin u otra moneda virtual, es necesario tener una cuenta con ellas

Más información en: <https://www.profesionalreview.com/2017/06/07/que-son-y-para-que-sirven-las-criptomonedas/>

1.1 Objetivos

General: Diseñar una criptomoneda como un modelo de negocio integrado por objetos computacionales

.

Particulares:

- Definir llave pública.
- Definir una triple llave que combine emisor-receptor time stamp en maya
- Definir algoritmo que use de semilla la dirección de correo del emisor y genere una llave..
- Estructurar un modelo de negocio con tres objetos: comprador, productor y vendedor.

2 Desarrollo

ISO 20000 Gestionando la Calidad de sus Servicios TI

Los sistemas de tecnología de la información desempeñan un papel crítico en la práctica totalidad de las empresas. Estos sistemas necesitan una supervisión constante por parte de profesionales para mantenerlos actualizados y en condiciones de funcionamiento. No obstante, imagine las consecuencias si su departamento de tecnología de la información fuese incapaz de proporcionar los servicios que necesita.

La Organización Internacional de Estandarización (ISO), a través de las normas recogidas en ISO / IEC 20000, establece una implementación efectiva y un

planteamiento estructurado para desarrollar servicios de tecnología de la información fiables en lo referente a la gestión de servicios de TI.

La certificación permite demostrar de manera independiente que los servicios ofrecidos cumplen con las mejores prácticas.

La Norma ISO 20000 consta de:

- 13 procesos definidos.
- Un proceso de planificación e implementación de servicios
- Requisitos de un sistema de gestión.
- Ciclo de mejora continua (PDCA).

Ley Fintech

México es el primer país que estrena una Ley para Regular las Instituciones de Tecnología Financiera (Fintech). Tras ser publicada el pasado 9 de marzo en el Diario Oficial de la Federación, lo que sigue es el desarrollo de las leyes secundarias que la acompañarán y detallarán. ¿Pero de qué manera regulará el mundo de las criptomonedas? Aquí lo vamos a explicar a detalle.

Completar en orden los objetivos particulares.

La Ley Fintech no se mete de forma directa con las criptomonedas, sino con aquellas instituciones que las operan. A nivel general, aborda cuatro rubros del sistema financiero del país: los activos virtuales (como las monedas digitales), la asesoría financiera, el fondeo colectivo (crowdfunding) y los pagos electrónicos.

2.1 Fragmentos de código

Cuando sea necesario comentar archivos de código debe estar el enlace al repositorio de github.

Entrada. La posición económica de cada empresa se describe mediante un balance general con la siguiente estructura:

<https://github.com/polizona/mercado>

```
{ "burro": { "emisor": bancoburro@polizona.com,  
  "Receptor": profe@polizona.com,  
  "fecha": "20/02/2019",  
  "hora": " 07:53:31"},  
  "mensaje"
```

3 Conclusiones y trabajos futuros

Es interesante terminar nuestro artículo mostrando las conclusiones o ideas más importantes y los trabajos futuros que se desarrollarán a partir de éstas.

Referencias

1. Baldonado, M.; Chang, C.-C.K.; Gravano, L.; Paepcke, A.: The Stanford Digital Library Metadata Architecture. *Proceedings of the 3rd International Conference on Web Information System and Technologies* (WEBIST 2007), pp.108–121 (1998)
2. Bruce, K.B.; Cardelli, L.; Pierce, B.C.: Comparing Object Encodings. Abadi, M.; Ito, T. (Eds): Springer-Verlag, pp. 415–438 (1997)
3. van Leeuwen, J.: Plability in Actions Videogames. Gamasutra Game Developer. <http://gamasutra.net/playability.html>. Accedido el 13 de Febrero de 2008