

# TEMA 4: COMERCIO ELECTRÓNICO (e-COMMERCE)

## Definición

El comercio es la automatización del intercambio de información, asociada a la compra y el pago de bienes y servicios, mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la comunicación (TIC).

## Elementos que intervienen en el comercio electrónico

- Un comprador: Dueño de una tarjeta electrónica que le permite realizar transacciones.
- Una empresa: Que ofrece sus productos.
- Una entidad: Que proporciona un medio de pago.
- Una autoridad: Que identifique la identidad de las partes (Un notario electrónico).
- Una compañía logística: Que se ocupe del transporte y la entrega de productos.

## Tipos de transacciones en el comercio electrónico

- B2B: Transacciones comerciales entre empresas, se realizan cuando una empresa le proporciona a otra un servicio de forma directa. Ejem: American Express, Volvo, Deloitte, etc.
- B2C: Transacciones entre empresas y usuarios particulares, se realizan cuando una empresa le ofrece sus servicios directamente a los usuarios. Ejem: Spotify, Amazon, MediaMark, etc.
- C2C: Transacciones entre clientes, se realizan cuando se realiza una comercialización de productos entre particulares. Ejem: Ebay, Wallapop, Mercadolibre, etc.

## Seguridad en transacciones electrónicas

- La seguridad puede ser propia o de un tercero.
- Access Control Systems (ACS) / Sistemas de control de acceso: Un usuario debe proporcionar una clave para autorizar una transacción cuando este hace uso de una tarjeta bancaria.
- Pasarela de pago:
  - Es un servicio web proporcionado por algún proveedor.
  - Cifran información sensible, como los dígitos de las tarjetas de crédito, para garantizar que la información "pasa" de forma segura desde un cliente hacia un vendedor. Luego el vendedor utilizará otra pasarela de pago cuya información es pasada a su propio banco, este reenvía la información de la transacción al banco del cliente a la espera de una autorización. El pago del cliente recibe la autorización del cliente a su pedido, luego este mismo banco envía una respuesta a través de la pasarela que tiene abierta con el banco del vendedor, esta puede ser "aprobado" o "rechazado".
  - Ejemplos: PayPal, Amazon Pay, Redsys, etc.

## Modelo 3D para transacciones

- Dominio del emisor: Comprador (dueño de la tarjeta) y su banco (que emite la tarjeta).
- Interoperabilidad: Una entidad proporciona un mecanismo intermedio como medio de pago.
- Dominio del negocio: El vendedor y el banco de la empresa vendedora.

## Obstáculos en el desarrollo del comercio electrónico

- El rechazo a este nuevo canal de venta, generalmente por la falta de confianza en Internet.
- No hay contacto físico con los productos antes de recibirlos.
- Preocupación por la seguridad de las transacciones.
- Miedo y/o desconocimiento de las posibilidades que ofrece Internet y/o las nuevas tecnologías.
- Proliferación de las estafas y fraudes, como en el caso del phishing, que supone la obtención de credenciales a través de páginas falsas.
- Cuestiones relacionadas con la privacidad y la protección de datos personales.
- Regulación insuficiente en algunos países.
- Plazos de entrega elevados y coste del transporte.