

**SÍLABO
COMERCIO ELECTRÓNICO****ÁREA CURRICULAR: SISTEMAS DE INFORMACIÓN****I. DATOS GENERALES**

1.1	Departamento Académico	:	Ingeniería y Arquitectura
1.2	Semestre Académico	:	2019-II
1.3	Código de la asignatura	:	090205E1040
1.4	Ciclo	:	Electivo
1.5	Créditos	:	04
1.6	Horas semanales totales	:	8
	Horas lectivas (Total, Teoría, Práctica)	:	4 (T=4, P=0, L=0)
	Horas de trabajo independiente	:	4
1.7	Condición de la asignatura	:	Electiva de especialidad
1.8	Requisito(s)	:	134 créditos aprobados
1.9	Docentes	:	Ing. Christian Acuña Flores, ALM

II. SUMILLA

Esta asignatura es de naturaleza especializada, contribuye a que el estudiante sea capaz de comprender el impacto de los sistemas de información en el entorno de los negocios, mediante la aplicación de soluciones de comercio electrónico.

La asignatura cubre los siguientes temas: Introducción a E-Commerce, Análisis del Entorno en E-Commerce, Modelo de Negocios para E-Commerce y Proyecto de E-Commerce

III. COMPETENCIAS Y SUS COMPONENTES COMPRENDIDOS EN LA ASIGNATURA**3.1 Competencia**

- Analiza un problema e identifica y define los requerimientos apropiados para la solución.
- Diseña, implementa y evalúa un sistema basado en computadoras, procesos, componentes o programa que satisfagan las necesidades requeridas.
- Trabaja con efectividad en equipos para lograr una meta común.
- Comprende los aspectos y responsabilidades en lo profesional, ético, legal, de seguridad y social.
- Analiza el impacto local y global de la computación en los individuos, organizaciones y la sociedad.
- Comprende los procesos que soportan la entrega y la administración de los sistemas de información dentro de un entorno específico de aplicación.

3.2 Componentes**Capacidades**

- Comprende los conceptos asociados con E-Commerce, analizando estrategias aplicadas en casos reales.
- Conoce los diversos aspectos del entorno de negocios relacionados con E-Commerce.
- Diseña y desarrolla un modelo de negocios para E-Commerce, aplicando consideraciones técnicas y de negocios.
- Desarrolla un proyecto con base en una idea de negocio enfocada en E-Commerce.

Actitudes y valores

- Puntualidad
- Respeto a la persona
- Compromiso
- Colaboración y trabajo en equipo
- Búsqueda de la excelencia

IV. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

UNIDAD I : INTRODUCCIÓN A E-COMMERCE					
CAPACIDAD: Comprende los conceptos asociados con E-Commerce, analizando estrategias aplicadas en casos reales					
SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS	
				L	T.I.
1	E-Commerce. Diferencia entre E-Commerce y E-Business. Características del E-Commerce. Tipos de E-Commerce. Breve historia del E-Commerce. Caso: Uberization of E-Commerce. Investigación: Social E-Commerce.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende el sílabo y se compromete a cumplir con las reglas del curso - Comprende el concepto de E-Commerce - Diferencia claramente entre E-Commrce y E-Business - Describe las características y tipos de E-Commerce - Describe la evolución del E-Commerce 	Lectivas (L): - Desarrollo del tema - 3h - Desarrollo de caso - 1h De trabajo Independiente (T.I.): · Desarrollo de la investigación semanal -4h	4	4
2	Conceptos de modelo de negocio en E-Commerce. Elementos clave de un modelo de negocio. Recolección de capital. Caso: Your business idea – Value proposition and revenue model. Investigación: Crowdfunding.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende el concepto de modelo de negocio en E-Commerce - Describe los elementos clave de un modelo de negocio - Clasifica las diversas formas de recolección de capital de acuerdo a sus características 	Lectivas (L): - Desarrollo del tema - 3h - Desarrollo de caso - 1h De trabajo Independiente (T.I.): · Desarrollo de la investigación semanal -4h	4	4
3	Principales modelos de negocio Business to Consumer (B2C). Principales modelos de negocio Business to Business (B2B). Caso: Mobility as a Service (MaaS). Investigación: On-demand services.	<ul style="list-style-type: none"> - Identifica los principales modelos de negocio B2C - Identifica los principales modelos de negocio B2B 	Lectivas (L): - Desarrollo del tema - 3h - Desarrollo de caso - 1h De trabajo Independiente (T.I.): · Desarrollo de la investigación semanal -4h	4	4
4	Ventaja competitiva sostenible. Barreras contra la erosión. Caso: Your business idea. Investigación: Your business idea analysis – Barriers to erosion.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende la importancia de la ventaja competitiva sostenible - Menciona las barreras contra la erosión 	Lectivas (L): - Desarrollo del tema – 3h - Desarrollo del caso - 1h De trabajo Independiente (T.I.): · Desarrollo de la investigación semanal -4h	4	4

UNIDAD II : ANÁLISIS DEL ENTORNO EN E-COMMERCE

CAPACIDAD:

Conoce los diversos aspectos del entorno de negocios relacionados con E-Commerce

SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS	
				L	T.I.
5	Economía global. Modelo de 5 fuerzas de Porter. Modelo del ambiente externo. Caso: The economic and strategic challenges of Netflix. Investigación: Your business idea analysis – External environment model.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende el impacto de la economía global en los negocios - Aplica el modelo de 5 fuerzas de Porter en su idea de negocio - Aplica el modelo del ambiente externo en su idea de negocio 	Lectivas (L): <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del tema – 3h - Desarrollo del caso - 1h De trabajo Independiente (T.I): <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la investigación semanal -4h 	4	4
6	Business model canvas. Lean canvas. Caso: Lean canvas for your project. Investigación: Your business idea analysis – Business model canvas.	<ul style="list-style-type: none"> - Aplica el business model canvas en su idea de negocio - Aplica el lean canvas en su idea de negocio 	Lectivas (L): <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del tema – 3h - Desarrollo del caso - 1h De trabajo Independiente (T.I): <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la investigación semanal -4h 	4	4
7	Análisis de ideas de negocio. Investigación: Your business idea analysis – Mid-Term deliverable	<ul style="list-style-type: none"> - Analiza la viabilidad y características de su idea de negocio mediante la aplicación de todos los temas tratados en clase 	Lectivas (L): <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del tema – 0h - Desarrollo del caso - 4h De trabajo Independiente (T.I): <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la investigación semanal -4h 	4	4
8	Examen parcial.				

UNIDAD III : MODELO DE NEGOCIOS PARA E-COMMERCE					
CAPACIDAD: Diseña y desarrolla un modelo de negocios para E-Commerce, aplicando consideraciones técnicas y de negocios					
SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS	
				L	T.I.
9	Innnovación. Value proposition canvas. Caso: Value proposition canvas for your project. Investigación: Waze.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende la importancia de la innovación para los negocios - Aplica el value proposition canvas en su idea de negocio 	Lectivas (L): <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del tema – 3h - Desarrollo del caso - 1h De trabajo Independiente (T.I.): <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la investigación semanal -4h 	4	4
10	Demografía y grupos generacionales en el mercado. Caso: Millenials and their buying behavior. Investigación: Trivago.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende la importancia de los factores demográficos en los negocios - Clasifica a los potenciales clientes según la generación a la que pertenecen - Describe las características propias de cada generación 	Lectivas (L): <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del tema – 3h - Desarrollo del caso - 1h De trabajo Independiente (T.I.): <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la investigación semanal -4h 	4	4
11	UI. UX. Caso: Lean UX communication strategies for success in large organizations. Investigación: 10 UI design guidelines applied.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende los conceptos de UI y UX, así como su uso - Aplica los conceptos de UI y UX en su idea de negocio 	Lectivas (L): <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del tema – 3h - Desarrollo del caso - 1h De trabajo Independiente (T.I.): <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la investigación semanal -4h 	4	4
12	CX. Content marketing matrix. Website development lifecycle. Caso: Your business idea website or app sketch. Investigación: CX comparison.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende el concepto de CX - Identifica los componentes de la content marketing matrix - Describe el website development lifecycle 	Lectivas (L): <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del tema - 3h - Desarrollo del caso - 1h De trabajo Independiente (T.I.): <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la investigación semanal -4h 	4	4
13	Planificación y construcción de presencia en E-Commerce. Caso: Your business idea and presence analysis. Investigación: Your business idea analysis – Content marketing matrix.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprende la importancia de la planificación en los negocios - Identifica los aspectos clave de la planificación de la presencia en E-Commerce - Identifica los aspectos clave de la construcción de la presencia en E-Commerce 	Lectivas (L): <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del tema - 3h - Desarrollo del caso - 1h De trabajo Independiente (T.I.): <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de la investigación semanal -4h 	4	4

UNIDAD IV : PROYECTO DE E-COMMERCE					
CAPACIDAD: Desarrolla un proyecto con base en una idea de negocio enfocada en E-Commerce					
SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS	
				L	T.I.
14	Enhanced CX. Technological enablers. Caso: Your business idea core technologies. Investigación: Final project deliverable.	<ul style="list-style-type: none"> - Describe las características del CX mejorado - Describe las nuevas tecnologías que posibilitan la mejora de CX 	Lectivas (L): <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo del tema – 3h - Desarrollo del caso - 1h De trabajo Independiente (T.I.): <ul style="list-style-type: none"> · Desarrollo de la investigación semanal -4h 	4	4
15	Examen final – Exposición de proyecto final de E-Commerce				
16	Examen final – Exposición de proyecto final de E-Commerce				
17	Entrega de promedios finales y acta de curso.				

V. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- Método Expositivo – Interactivo. Disertación docente, exposición del estudiante.
- Método de Discusión Guiada. Conducción del grupo para abordar situaciones y llegar a conclusiones y recomendaciones.
- **EL DESARROLLO DEL CURSO REQUIERE DEL DOMINIO DEL IDIOMA INGLÉS.**

VI. RECURSOS DIDÁCTICOS

Equipos: computadora, écran, proyector de multimedia.

Materiales: Textos de lectura seleccionados, pizarra, plumones.

VII. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El promedio final (PF) de la asignatura se obtiene con la siguiente fórmula:

$$PF = EP*0.15 + EF*0.15 + PE*0.70$$

Donde:

EP = Examen parcial

EF = Examen final

PE = Promedio de evaluaciones

$$PE = (C1+C2+C3+C4) / 4$$

Donde:

C1 = Participación en análisis de casos acumulada 1

C2 = Participación en análisis de casos acumulada 2

C3 = Investigación semanal acumulada 1

C4 = Investigación semanal acumulada 2

VIII. FUENTES DE CONSULTA.

Bibliográficas

- Laudon, C. y Guercio, C. (2016). E-Commerce. Business. Technology. Society. 12th Edition. Pearson.

IX. APOORTE DE LA ASIGNATURA AL LOGRO DE RESULTADOS

El aporte de la asignatura al logro de los Resultados del Estudiante (*Student Outcomes*) en la formación del graduado en Ingeniería de Computación y Sistemas, se establece en la tabla siguiente:

K = clave **R** = relacionado **Recuadro vacío** = no aplica

a.	Habilidad para aplicar conocimientos de computación y matemáticas apropiadas para los resultados del estudiante y las disciplinas enseñadas.	
b.	Habilidad para analizar un problema e identificar y definir los requerimientos apropiados para su solución.	K
c.	Habilidad para diseñar, implementar y evaluar un sistema basado en computadoras, procesos, componentes o programa que satisfagan las necesidades requeridas.	K
d.	Habilidad para trabajar con efectividad en equipos para lograr una meta común.	K
e.	Comprensión de los aspectos y las responsabilidades profesional, ética, legal, de seguridad y social.	R
f.	Habilidad para comunicarse con efectividad con un rango de audiencias.	
g.	Habilidad para analizar el impacto local y global de la computación en los individuos, organizaciones y la sociedad.	K
h.	Reconocer la necesidad y tener la habilidad para comprometerse a un continuo desarrollo profesional.	
i.	Habilidad para usar técnicas, destrezas, y herramientas modernas necesarias para la práctica de la computación.	
J	Comprensión de los procesos que soportan la entrega y la administración de los sistemas de información dentro de un entorno específico de aplicación.	R