

Curso de Desarrollo de Soft.

IX

Dictado por:

Prof. Erick Agrazal

Introducción al curso



¿Quién soy yo?

- All Safe Solutions (35%)
- Balboa Developers (20%)
 - Smart Motion (20%)
 - Profesor (20%)
- Entre otras cosas (5%)

¿Quiénes son **ustedes**?

```
- console.log('¿Su nombre es?: ');  
    - print('¿A qué se dedica?: ')  
- printf("¿Qué lenguajes conoce?: \n")  
    - fmt.Println("¿Algún Hobbie?: ")  
- System.out.print("¿Qué espera del  
    curso?: ");
```

Información general del curso

- Asignatura: Desarrollo de software IX (Comercio electrónico)
 - Prerequisito: Desarrollo de software VIII
 - Código de asignatura: 8409
 - Créditos: 4
 - Horas: 3 clases / 2 lab.

Objetivo General

- **Desarrollar aplicaciones web interactivas**, basado en el planeamiento, diseño, arquitectura, seguridad, manejo de base de datos, promoción y mantenimiento de un sitio web de comercio electrónico, utilizando un lenguaje de programación web.

Objetivos Específicos

- Conocer los conceptos básicos que se utilizan en la creación de un negocio electrónico.
- Distinguir los diferentes tipos de negocios electrónicos para la creación de un sitio web.
- Conocer los conceptos generales del comercio electrónico.
- Definir las estrategias de negocios para la creación de un sitio web de comercio electrónico.
- Identificar los elementos fundamentales para la creación de un sitio web de comercio electrónico.



Objetivos Específicos (Cont.)

- Aplicar los conceptos de desarrollo de software y comercio electrónico en la construcción de un sitio web.
- Aplicar las tecnologías de seguridad informática para la identificación de los riesgos potenciales en el desarrollo de un proyecto de comercio electrónico.
- Conocer las diferentes técnicas de promoción para el mercadeo de un sitio web de comercio electrónico.

Descripción

Este curso describe las generalidades que presenta un Negocio Electrónico (E-business), el cual incluye el concepto de comercio electrónico (E-commerce). El alumno aprenderá las diferentes características que marcan la transición del comercio tradicional al comercio electrónico (e-commerce). Se hará énfasis en el planeamiento, diseño, construcción, arquitectura, seguridad, promoción y mantenimiento de un sitio web de comercio electrónico.

Plan de Contenido

(Ver documento)



Bibliografía / Infografía

(Ver documento)



Reglas del juego

- Parciales (30%)
- Laboratorios presenciales (10%)
- Laboratorios "para llevar" (10%)
 - Investigaciones (5%)
 - Exposición (5%)
 - Asistencia (5%)
 - Semestral (30%)
- Portafolio del estudiante (5%)

¿Cómo trabajaremos?

- Muchos laboratorios.
- Muchos trabajos en equipo.
- Cubriremos el plan y trataremos de añadir algo más.

Hagamos un grupo de whatsapp

Reglas del grupo

- 1. No se permite compartir nada que no este relacionado a la materia.
- 2. Mi número es: +507 -



Creemos un grupo de trabajo

La mayoría de los proyectos/laboratorios serán en grupo, así que:

1. Creemos un grupo de mínimo 2 y máximo 3 personas.
2. Este grupo seguirá durante todo el semestre, salvo alguna situación extraordinaria.

Tarea

- Como grupo, buscar tres proyectos tipo emprendimiento para desarrollar su **exámen semestral**. En la siguiente clase escogeremos el mejor de cada grupo, en el cual se basarán para su proyecto final.

En cuanto al examen semestral...

- 60% proyecto terminado
- 40% revisiones durante el semestre.
- Para las revisiones, deberán presentar avances con la documentación correspondiente de cada etapa. (Revisar Ing. de Software I y II)

Prueba diagnóstica

En el lenguaje que desee, escriba un programa que dada una entrada de texto determine si dicha entrada es un **palindromo**.

Bienvenidos

Contacto:

Correo: erick.agrazal@gmail.com

Teléfono: +507 -

Sitio web: <http://erickagrazal.com>

