# 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 riegos 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 esté 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 examen 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