

SÍLABO DE COMERCIO ELECTRÓNICO

1. INFORMACIÓN GENERAL

- | | | | |
|-------|----------------------|---|--|
| 1.1. | Programa de Estudios | : | Computación e informática |
| 1.2. | Semestre Académico | : | |
| 1.3. | Módulo | : | Gestión de Aplicaciones para Internet y Producción Multimedia. |
| 1.4. | Unidad Didáctica | : | Comercio electrónico |
| 1.5. | Período Académico | : | VI |
| 1.6. | Nº de Créditos | : | 2 |
| | • Teóricos | : | 2 |
| 1.7. | Extensión Horaria | : | 3 horas semanales / 32 horas semestrales |
| | • Teoría | : | 1 hora semanal / 16 horas semestrales |
| | • Práctica | : | 2 hora semanal / 16 horas semestrales |
| 1.8. | Horario | : | |
| 1.9. | Duración | : | 16 semanas |
| 1.10. | Docente Responsable | : | |



2. SUMILLA

La unidad didáctica trata sobre los fundamentos y definiciones del e-Commerce, la Estructura del Mercado Electrónico, los Modelos de Negocio B2C, el Comportamiento del Consumidor, la Promoción en Internet y sus Costos. La segunda unidad, trata sobre los Modelos del Negocio B2B, los Medios de Pago en Internet, el Planeamiento Estratégico para el e-Commerce, la Seguridad en Internet, la Administración de un Negocio Electrónico, los Factores de Éxito y el Comercio Electrónico Global.

Esta unidad didáctica está diseñada para que el alumno desarrolle los conocimientos y habilidades necesarias para la creación de un negocio electrónico, desde su concepción hasta su implementación y control de gestión, El presente curso comprende las siguientes unidades temáticas:

3. COMPETENCIA DEL MÓDULO TÉCNICO PROFESIONAL

Planificar, Implementar y gestionar el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación de una organización, a partir del análisis de sus requerimientos, teniendo en cuenta los criterios de calidad, seguridad y ética profesional propiciando el trabajo en equipo.

4. CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

Diseñar, desarrollar, administrar, gestionar e implementar productos multimedia y aplicaciones para Internet, teniendo en cuenta los requerimientos del cliente.

5. INDICADOR DE LOGRO

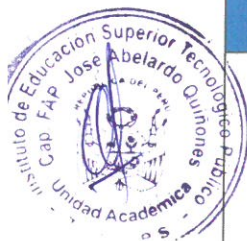
- Elabora un plan de implementación de aplicaciones en comercio electrónico
- Implementa una aplicación de comercio electrónico

6. COMPETENCIA PARA LA EMPLEABILIDAD TRANSVERSAL

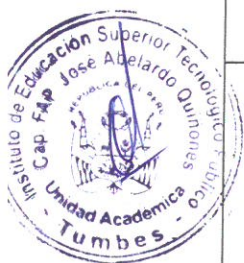
Planificar, implementar y gestionar el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación de una organización, a partir del análisis de sus requerimientos, teniendo en cuenta los criterios de calidad, seguridad y ética profesional propiciando el trabajo en equipo.

7. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS

SEMANA	ELEMENTO DE CAPACIDAD TERMINAL O LOGRO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	SESIÓN DE APRENDIZAJE / CONTENIDOS	HORAS
1		El Comercio electrónico en el Perú <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al Comercio Electrónico. • El comercio Electrónico en el Perú • Evolución Histórica del Comercio electrónico. 	3
2		Establecer las ventajas y riesgos del comercio Electrónico. <ul style="list-style-type: none"> • Ventajas del Comercio electrónico, clientes, empresas. 	3
3 - 4	Definir que es el Comercio Electrónico, su evolución y establecer sus ventajas y riesgos.	Establecer las categorías; riesgos y usos del comercio Electrónico <ul style="list-style-type: none"> • Categorías, Riesgos, Usos • Tecnología que se emplea • Efectos, intermediarios 	6
5	Conocer el aspecto legal y las normativas para la implementación del comercio electrónico.	Contratación informática. <ul style="list-style-type: none"> • Contratación Informática 	9



SEMANA	ELEMENTO DE CAPACIDAD TERMINAL O LOGRO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	SESIÓN DE APRENDIZAJE / CONTENIDOS	HORAS
6		Definir las partes de la contratación Informática.	
7		<ul style="list-style-type: none"> Partes de la contratación Informáticas Establecer las cláusulas o Pactos de una Contratación informática en el Comercio electrónico <ul style="list-style-type: none"> Los contratantes, partes, Expositiva, cláusulas o Pactos 	
8	Elaborar el plan para la implementación de un sistema de comercio Electrónico.	Establecer un plan para la implementación de una Plataforma , aplicación, página web, para Comercio electrónico. Establecer el Hardware y software necesario para su implementación. <ul style="list-style-type: none"> Elaboración del Plan de implementación de una plataforma para Comercio electrónico. Requisitos de Hardware para la plataforma. 	6
9			
10	Implementar los servicios y las transacciones comerciales en la aplicación, sistema o plataforma	Instalación y configuración de la aplicación. <ul style="list-style-type: none"> Implementación de una Aplicación de Comercio Electrónico Requerimientos de Software Configuración de la plataforma.	6
11		Manejo del panel de la administración de la plataforma <ul style="list-style-type: none"> Panel de administración Implementación de las Transacciones Comerciales. 	
12	Establecer el dominio e instalar la aplicación en la nube.	Establecer los servicios y las transacciones comerciales que realizará la plataforma. <ul style="list-style-type: none"> Implementación de los Servicios. 	9
13			
14			



SEMANA	ELEMENTO DE CAPACIDAD TERMINAL O LOGRO DE LA SESIÓN DE APRENDIZAJE	SESIÓN DE APRENDIZAJE / CONTENIDOS	HORAS
15 16		Definir el dominio Establecer los mecanismos y servicios para la publicación en la internet. <ul style="list-style-type: none"> • Dominios, Proceso para la implementación en Internet. Implementar el servicio y publicación en el internet.	6
17	Recuperación sin jurado		3
18	Recuperación con jurado		3



8. RECURSOS DIDÁCTICOS

- Plataforma Q10
- Aplicaciones online Padlet, Jamboard, mindmeister.
- Laboratorio
- Software aplicaciones para Ecommerce
- Virtualizadores
- Acceso a internet.
- Libros, textos, guías de laboratorio y separatas digitalizadas o impresas.

9. METODOLOGÍA

Para el desarrollo de la asignatura se utilizará el método expositivo demostrativo, en sus fases teórico y práctico.

Los alumnos deberán desarrollar los laboratorios programados según sus contenidos y serán evaluados en su ejecución y en la sesión siguiente con la presentación del informe.

10. EVALUACIÓN

EVALUACIÓN FRECUENTE: Se aplicará a la asistencia, participación durante las sesiones y las actitudes que demuestra durante el desarrollo de las actividades de aprendizaje teóricas – prácticas.

EVALUACIÓN PARCIAL: Se aplicará al término de cada actividad de aprendizaje, según los criterios de evaluación de los elementos de capacidad terminal para cada una de las actividades.

EVALUACIÓN FINAL: Se aplicará al término de la capacidad terminal y consiste en la elaboración de un plan estratégico de seguridad informática aplicable a la red de equipos informáticos de una organización.



El calificativo mínimo aprobatorio de la Unidad Didáctica es trece (13). En todos los casos la fracción 0.5 a más se considera como una unidad a favor del estudiante.

El estudiante que en la evaluación de una o más capacidades terminales programadas en la Unidad Didáctica, obtenga nota desaprobatoria entre diez (10) y doce (12), tiene derecho a participar en el proceso de recuperación.

El estudiante que, al promediar la evaluación de las capacidades terminales en la Unidad Didáctica, obtenga nota menor a diez (10), no podrá asistir al proceso de recuperación, por lo tanto, repetirá la Unidad Didáctica.

El estudiante que acumulará inasistencias injustificadas en número igual o mayor al 30% del total de horas programadas en la Unidad Didáctica, será desaprobado en forma automática.

11. FUENTES DE INFORMACIÓN

BIBLIOGRAFÍA

- ❖ "Libro Blanco del Comercio Electrónico", Asociación Española de la Economía Digital, 2012.
- ❖ "Como vender tu Producto o Servicio en Internet", 2da Edición, Francisco Segura.
- ❖ "Sistemas de Información Gerencial", séptima Edición, Editorial Pearson, Raymond Mc.Leod.

WEB

- ❖ <https://www.peru-retail.com/peru-comercio-electronico-podria-convertirse-en-motor-para-la-reactivacion-economica/>
- ❖ <https://destinonegocio.com/pe/negocio-por-internet-pe-pe/comercio-electronico-es-oportunidad-de-negocio-en-peru/>
- ❖ <http://observatorioecommerce.com/como-crece-el-comercio-electronico-en-el-mundo/>




I.E.S.T.P.
"CAP. FAP JOSÉ A. QUIÑONES"
C.P.C. Eberto Guerrero Mateo
Jefe (e) Unidad Académica





Faint, illegible text centered at the top of the page, possibly a header or title.



Main body of faint, illegible text, likely the primary content of the document.



Faint text block in the bottom left corner, possibly a footer or a small note.