

## Arquitecturas de sistemas de comercio electrónico

<b>NOMBRE DE LA MATERIA</b>	Arquitecturas de sistemas de comercio electrónico		
<b>CLAVE DE LA MATERIA</b>	SI620		
<b>PRERREQUISITOS</b>	SI610		
<b>SERIACIÓN</b>	--		
<b>ÁREA DE FORMACIÓN</b>	Optativa abierta		
<b>DEPARTAMENTO</b>	Departamento de Sistemas de Información		
<b>ACADEMIA</b>	Entornos gráficos y virtuales		
<b>MODALIDAD DE ASIGNATURA</b>	Presencial		
<b>TIPO DE ASIGNATURA</b>	Seminario		
<b>CARGA HORARIA</b>	<b>TEORÍA</b>	<b>PRACTICA</b>	<b>TOTAL</b>
	24 HRS	24 HRS.	48 HRS.
<b>CRÉDITOS</b>	6		
<b>NIVEL DE FORMACIÓN</b>	Doctoral		
<b>PRESENTACIÓN</b>	<p>El objetivo de este curso es que los estudiantes puedan entender los modelos de mercados electrónicos y las arquitecturas que pueden dar soporte a los mismos en sistemas que pueden tener un crecimiento continuo. En dichos sistemas, entender los aspectos de seguridad, la necesidad de la encriptación y los mecanismos de negociación son objeto de estudio para cerrar con una serie de casos de estudio que deberán ofrecer un panorama completo de las direcciones y problemas que plantean estos sistemas.</p>		
<b>PERFIL FORMATIVO DEL ESTUDIANTE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El alumno conocerá y aplicara las tendencias en el diseño grafico (orientado a la Web) y la publicación electrónica (PDF)</li> <li>• Dominaran el uso de Herramientas para la ilustración y edición de dibujos, y la maquetacion (integración de bloques de textos, con fotos y su formato).</li> </ul>		
<b>OBJETIVOS DEL PROGRAMA</b>	<p><b>OBJETIVO GENERAL:</b>  Estudiar las nuevas Herramientas y Metodologías de desarrollo de software, así como el estudio de la auditoria y reingeniería de sistemas de Información, Ingeniería de software Cliente Servidor y la Investigación en todas las áreas afines.</p> <p><b>OBJETIVOS PARTICULARES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudiar los conocimientos básicos de la Reingeniería.</li> <li>• Entender la Ingeniería del Software Asistida por Computadora (CASE).</li> <li>• Comprender la Ingeniería del Software del Comercio Electrónico (Cliente/Servidor).</li> <li>• Entender y Aplicar la Auditoria Informática como herramienta de mejora al proceso de desarrollo del</li> </ul>		

	<p>Software.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Organizar, participar y dirigir grupos interdisciplinarios cuyo objetivo sea la aplicación de la Ingeniería de Software para la resolución de problemas.</li> </ul>
<b>CONTENIDO TEMÁTICO</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Fundamentos de los sistemas de comercio electrónico</li> <li>Arquitecturas de sistemas de comercio electrónico</li> <li>Aspectos de seguridad en la Web</li> <li>Encriptación</li> <li>Mecanismos de negociación y transacciones en mercados electrónicos</li> <li>Casos de estudio</li> </ol>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<p>Robert Plant, Robert T. Plant, eCommerce: Formulation of Strategy, Prentice Hall PTR; 1st edition (June 28, 2000), ISBN: 0130198447</p> <p>Kenneth C. Laudon, Carol Guercio Traver, Carol G. Traver, E-Commerce: Business, Technology, Society, Second Edition, Addison Wesley Publishing Company; 2nd Pkg edition (August 15, 2003), ISBN: 032120056X</p> <p>Janice Reynolds, The Complete E-Commerce Book: Design, Build, and Maintain a Successful Web-Based Business, CMP Books (April, 2004), ISBN: 1578203120</p> <p>Colin Rule, Online Dispute Resolution For Business : B2B, ECommerce, Consumer, Employment, Insurance, and other Commercial Conflicts, Jossey-Bass; 1st edition (September 20, 2002), ISBN: 0787957313</p> <p>David B. Lipsky, Ronald L. Seeber, Richard Fincher, Emerging Systems for Managing Workplace Conflict : Lessons from American Corporations for Managers and Dispute Resolution Professionals (,Jossey-Bass; 1st edition (April 18, 2003), ISBN: 0787964344</p>
<b>APLICACIÓN PROFESIONAL</b>	<p>En el desarrollo de Investigaciones en sistemas de Información que requieran las empresas. Participar como experto en sistemas de información. Asesoría en tesis y trabajos de investigación</p>
<b>PROFESORES QUE IMPARTEN LA MATERIA</b>	<p>Jesús Arámburo Lizárraga Profesores Invitados</p>
<b>PERFIL DEL PROFESOR</b>	<p>Perfil Académico</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Doctor en ciencias afines al programa, con respaldo en investigación</li> </ul>
<b>PROCESO DE</b>	<p>Los métodos de enseñanza a utilizar: descriptivo y</p>

<b>ENSEÑANZA- APRENDIZAJE</b>	<p>explicativo, en primera instancia, y el analítico y reflexivo para facilitar la enseñanza de la ingeniería de software.</p> <p>Las técnicas de enseñanza a utilizar: grupal, individual, estudios de casos e Internet.</p> <p>Las actividades de aprendizaje a utilizar: resolución de casos prácticos, resolución de ejercicios, exposición del maestro y exposición de alumnos en lo que al proyecto final se refiere.</p> <p>Los recursos didácticos a utilizar: pizarrón, libros de texto, diapositivas y ejercicios prácticos.</p>
<b>ACTIVIDADES EXTRACURRICULARES</b>	Conferencias
<b>FORMULACIÓN PROBACIÓN Y VALIDACIÓN</b>	<p><i>Formulación:</i> Profesores que imparten la materia.</p> <p><i>Aprobación:</i> Departamento de Sistemas de Información</p> <p><i>Validación:</i> Consejo de Centro</p>
<b>EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE</b>	<p>La calificación se integra de la siguiente manera: 60% - Tareas y trabajo de investigación 20% - Trabajo en clase 20% - Exámen -Proyecto</p>
<b>EVALUACIÓN CURRICULAR</b>	<p><i>Instancias que participan:</i> Profesores de la materia Academia de Entornos gráficos y virtuales Colegio Departamental</p> <p><i>Periodo de revisión y de actualización:</i> Continua</p>
<b>MAPA CURRICULAR</b>	<p>Se puede consultar en: <a href="http://dti.cucea.udg.mx">http://dti.cucea.udg.mx</a></p>