

Departamento Ingeniería en Sistemas de Información

ASIGNATURA:	MODELOS DE NEGOCIOS EN INTERNET
DEPARTAMENTO:	ING. EN SIST. DE INFORMACION
AREA:	ELECTIVA
BLOQUE	TECNOLOGÍAS APLICADAS

MODALIDAD:	Cuatrimestral
HORAS SEM.:	6 horas
HORAS/AÑO:	96 horas
HORAS RELOJ	72
NIVEL:	5°
AÑO DE DICTADO:	Plan 2008

Objetivos

Mediante el dictado de esta materia se pretende:

- Brindar los conceptos fundamentales y su respectiva actualización tecnológica en relación a desarrollo de software y modelos de negocios en Internet.
- Facilitar una actualización sobre las terminologías y desarrollos tecnológicos de avanzada en esta materia.
- Que el alumno estudie, analice e investigue tecnologías emergentes, modelos, tendencias y su proyección de negocios en Internet.
- Proporcionar los conocimientos necesarios para poder definir, diseñar, desarrollar e implementar modelos de negocios online, desde una visión empresarial.
- Incorpore en su pensamiento sistémico/informático una concepción de negocios y de cómo la tecnología brinda soporte a dichos procesos.
- Generar criterios para la selección de las herramientas adecuadas ante una demanda de instalación de servicios educativos para redes de computadoras.
- Introducir al alumno en casos prácticos y reales de soluciones de e-business en la industria.

Contenidos Mínimos (Programa Sintético).

- Modelos de negocios en Internet.
- Nuevos medios y canales de información.
- Nuevos paradigmas y tendencias en e-business.
- Comunidades y nuevos modelos de relaciones sociales. Herramientas tecnológicas para su desarrollo.
- Casos de Estudio y Aplicación.

Contenidos Analíticos:

1. Unidad 1 – Negocios electrónicos (e-business)

Modelos de negocios. Concepto de e-business. Operaciones tradicionales. Operaciones no tradicionales. Concepto de e-commerce. Clasificaciones del e-commerce. Evolución Empresarial. Temores en Internet. Motivos para iniciar un e-business. Ventajas del e-business. Creación de una empresa. Estudio de Factibilidad. Operaciones tradicionales. Fases on-line.

2. Unidad 2 - Filosofía Open Source/Free Software como modelo de negocio.

Open Source Initiative. Concepto de Open Source. Decálogo del Open Source. Concepto de Free Software. Cuatro libertades del Free Software. Diferencias entre Open Source y Free Software. Comparación con el Software Propietario. Modelos de negocios utilizando Open Source. Licencia(s) Open Source.

3. Unidad 3 - Sistemas WEB de Administración de Contenidos.

CMS (Content Management Systems – Sistemas web de administración de contenidos). Definición. Características. Clasificación. Perfiles de usuarios.

4. Unidad 4 – Tecnologías Móviles - Funcionamiento, arquitectura, protocolos y aplicaciones.

Protocolo WAP. Objetivos. Origen. Definición. Arquitectura. Ambiente de aplicación inalámbrico (WAE). Protocolo de sección inalámbrica (WSP). Protocolo de transacción inalámbrica (WTP). Seguridad de capas de transporte inalámbricas (WTLS). Protocolo de datagrama inalámbrico (WDP). WML. Modelos de negocios y tecnologías para dispositivos móviles.

5. Unidad 5 – e-Learning. Nuevas tecnologías de la información y comunicación aplicadas a la educación.

Definición y concepto de e-Learning. Definición y concepto de b-Learning. Diferencia entre b-Learning y e-Learning. Elementos del e-Learning. Comunicación Asincrónica. Comunicación Sincrónica. Características del e-Learning. Ventajas del e-Learning. Ventajas del e-learning en la empresa. Desventajas del e-Learning. Componentes de un sistema de e-Learning. LMS & LCMS. Herramientas de Autoría. Estándares. AICC, Aviation Industry CBT Comitee. IEEE LTSC Learning Technologies Standards Committee. IMS Global Learning Consortium, Inc. ADL SCORM.

6. Unidad 6 – Google y el nuevo paradigma.

Departamento Ingeniería en Sistemas de Información

Inicios. Diez conclusiones a las que ha llegado Google. Metodología de trabajo. GooglePlex. Servicios. El paradigma Google. Google AdWords. ¿Qué es?. ¿Cómo funciona?. ¿Por qué funciona?. Costos. Google AdSense. ¿Qué es?. ¿Cómo funciona?. ¿Por qué funciona?. Costos y beneficios. De proyecto de investigación a producto final. Marketing interactivo. Sistemas de afiliados y publicidad/promoción.

7. Unidad 7 – XML, Web Service y SOA. Tendencias en el desarrollo de aplicaciones WEB.

Definición de XML. Definición de datos: DTD y Schema. XML Correctos. XML Bien formado. XML Válido. NameSpaces. XSL y XSL-Transformations. Lenguajes derivados. Servicios WEB. Definición de WS. Web Services Protocol Stack. Funcionamiento. Lenguajes de Desarrollo de aplicaciones y componentes web. Ventajas y Desventajas. SOA (Service Oriented Architecture). Definiciones. Arquitecturas de negocios. SOA y protocolos web. XMLHttpRequest.

8. Unidad 8. Arquitectura de la información.

Tendencias en Diseño de Aplicaciones WEB. Consideraciones Preliminares. Usabilidad. Diseño Centrado en el Usuario. Proyecto WEB Centrado en el Usuario. Accesibilidad. Experiencia de Usuario. One Screen Experience y Rich Internet Application. Tecnologías Asociadas. Widgets, gadgets y RDAs. WEB 2.0. Redes sociales, comunidades virtuales y nuevos modelos de interactividad.

Bibliografía.

Se sugiere a los estudiantes, además de la bibliografía propuesta y existente en la Biblioteca de la Facultad, el acceso a fuentes de investigación como referencias Web y una asistencia permanente por parte del Jefe de Trabajos Prácticos. Se insta a los alumnos a consultar la bibliografía impresa y digital, con la posibilidad de consultar al equipo docente cuando sea necesario.

Obligatoria:

- Nielsen, Jakob y Loranger, Hoa (2007): “Usabilidad. Prioridad en el Diseño Web” – Ed. Anaya Multimedia – Anaya Interactiva
- Amor, Daniel (2000): “La (R)evolución e-business” – Ed. Pearson Prentice Hall
- Girard, Bernand (2006): “El Modelo Google. Una revolución administrativa” – Ed. Norma S.A.
- Laudon, Kenneth (2009): “e-commerce. Negocios, tecnología, sociedad” 4ta. Edición – Ed. Pearson
- Apuntes de la cátedra
- Aula Virtual de la asignatura

Bibliografía Complementaria (opcional)

- Cobo Romani, Cristóbal y Pardo Kuklinski, Hugo (2007): “Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food” – Flacso Mejico
- Calishain, Tara y Dornfest, Rael (2005): “Google. Los mejores trucos” – Ed. Anaya Multimedia
- Firtman, Maximiliano (2008): “Ajax Web 2.0 para profesionales” – Ed. Alfaomega
- Awad, Elias M. (2007): “Comercio Electrónico. Manual fundamental” – Ed. Anaya Multimedia
- Odriozola Celaya, Javier (2000): “La empresa en la web 2.0: el impacto de las redes sociales y las nuevas formas de comunicación online en la estrategia empresarial” – Ed. Gestión 2000
- Sitios WEB de actualización permanente en las temáticas desarrolladas en el programa (acceso irrestricto desde el Aula Virtual)

Correlativas

Para cursar:

Cursadas:

- Administración de Recursos
- Redes de Información
- Simulación

Aprobadas:

- Todas las asignaturas del 3º Nivel

Para rendir:

Aprobadas:

- Administración de Recursos
- Redes de Información
- Simulación