



Negocios Electronicos

Datos generales

Nombre de la asignatura		Nivel de formación	Clave de la asignatura
Negocios Electronicos		Licenciatura	15431
Prerrequisito		Area de formación	Departamento
-		Especializante Obligatoria	Departamento de Mercadotecnia y Negocios Internacionales
Academia	Modalidad	Tipo de asignatura	Prerrequisito de % de créditos
Negocios Electrónicos	Presencial	Curso-Taller	0 %

Carga horaria

Teoría Práctica Total Créditos

40 40 80 8

Trayectoria de la asignatura

Relacionado fuertemente con las asignaturas previas: Mercadotecnia; Mercadotecnia Internacional; Investigación de Mercados; Inteligencia Comercial; Introducción a los Negocios Internacionales; Política Comercial Internacional; Comunicación Intercultural de los Negocios; Comercio Exterior; Negociación Internacional; Logística Internacional; Gestión de la Operación Aduanera; Software para la Operación de los Negocios Internacionales; Competitividad Internacional; Prácticas Profesionales; Estrategia y Consultoría Internacional de Negocios; Innovación y Desarrollo de Productos y Servicios para la Exportación.

Contenido del programa

Presentación

Internet en la actualidad, representa una fuente inagotable de oportunidades por su principal característica, basada en las Tecnologías de Información y Comunicaciones: la ubicuidad. Negocios Electrónicos, es una de tales oportunidades donde la formación del estudiante se complementa con el conocimiento de la historia de internet y su impacto futuro en los negocios, los nuevos modelos de negocio y sus alcances, la planeación de su implementación basado en la identificación de las necesidades de mercado, el valor agregado, la seguridad que debe brindarse en la operación de los negocios electrónicos tanto para la empresa como para el cliente y los alcances de la ética en torno a la información circundante tanto del cliente como del proveedor de servicios. Negocios Electrónicos exige al estudiante, el compromiso de investigar en forma proactiva, las más recientes aplicaciones software de licencia y libre, para hacer el enlace adecuado con las técnicas más novedosas de identificación de necesidades del cliente a fin de superar las expectativas de éste.

Objetivos del programa

Objetivo general

Conocer y aplicar software (de licencia y/o libre) para descubrir necesidades de mercado, y ser capaz de diseñar y planear un modelo de Negocio Electrónico exitoso, considerando sus alcances tanto éticos como de seguridad .

Los conocimientos, aptitudes, actitudes, valores, capacidades y habilidades que el alumno deberá adquirir con base al desarrollo de la unidad

El/la estudiante dominará los modelos de negocio, tecnologías y marcos normativos del comercio electrónico, desarrollando la habilidad para diseñar e implementar estrategias digitales integrales. Asimismo, fortalecerá capacidades analíticas en la toma de decisiones e innovación para la optimización de procesos comerciales en línea. También, actuará con una actitud proactiva, crítica y éticamente responsable en el manejo de datos y el uso de la tecnología, promoviendo la transformación digital con compromiso social.

Contenido

Contenido temático

UNIDAD 1. INTERNET, LA BASE DE DESARROLLO DEL MUNDO ACTUAL

UNIDAD 2. CONCEPTOS BÁSICOS

UNIDAD 3. MERCADOTECNIA DIGITAL (e-MARKETING)

UNIDAD 4. COMERCIO ELECTRÓNICO (e-COMMERCE)

UNIDAD 5. ADMINISTRACIÓN DE LAS RELACIONES CON EL CONSUMIDOR (e-CRM)

UNIDAD 6. PLANEACIÓN DE LOS RECURSOS DE LA EMPRESA (e-ERP)

UNIDAD 7. ADMINISTRACIÓN DE LA CADENA DE SUMINISTRO (e-SCM)

UNIDAD 8. SEGURIDAD (e-SEC)

UNIDAD 9. APPS

Contenido temático

UNIDAD 1. INTERNET, LA BASE DE DESARROLLO DEL MUNDO ACTUAL

1. Internet: la Historia de su Tecnología y los Negocios Electrónicos.
2. El Internet en la actualidad.
3. La infraestructura futura y sus posibilidades en la optimización de negocios.

<https://udgmulti.bibliotecasdigitales.com/read/9786075384689/index>

<https://www.asociaciondeinternet.mx/es/estudios>

<https://www.asociaciondeinternet.mx/es/component/remository/Comercio-Electronico/Estudio-de-Comercio-Electronico-en-Mexico-2018/lang.es-es/?Itemid=>

UNIDAD 2. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Definición de los Negocios Electrónicos.
2. Características de los Negocios Electrónicos.
3. Modelos de Negocios B2B, B2C, C2C, G2B, G2C.
4. Taxonomías principales de los Modelos de Negocios Electrónicos.

5. Planeación y propuesta de un negocio electrónico

<https://udgmulti.bibliotecasdigitales.com/read/9786075384689/borrows>

<https://www.harvard-deusto.com/la-cadena-de-valor-del-comercio-electronico>

<http://www.dii.uchile.cl/~ceges/publicaciones/ceges29.pdf>

<https://www.open-ideas.es/principales-modelos-de-negocio-en-comercio-electronico/>

<https://www.ceupe.com/blog/planificacion-estrategica-de-un-comercio-electronico.html>

UNIDAD 3. MERCADOTECNIA DIGITAL (e-MARKETING)

1. Presentación de las principales herramientas.
2. Configuración y habilitación

<https://www.forbes.com.mx/marketing-digital-por-que-es-necesario-para-tu-empresa-ii/>

<https://www.forbes.com.mx/mercadotecnia-full-digital-marketing-maturity/>

<https://www.puromarketing.com/30/32305/marketing-digital-estrategias-clave-siempre-funcionan.html>

UNIDAD 4. COMERCIO ELECTRÓNICO (e-COMMERCE)

1. Presentación de las principales herramientas.
2. Configuración y habilitación

<https://www.brainsins.com/es/blog/contenidos-usuarios-ecommerce/3750>

<https://blog.saleslayer.com/es/10-herramientas-de-ecommerce-imprescindibles-para-aumentar-ventas>

UNIDAD 5. ADMINISTRACIÓN DE LAS RELACIONES CON EL CONSUMIDOR (e-CRM) de las principales herramientas.

1. Configuración y habilitación

<https://softwarepara.net/ecrm/>

<https://destinonegocio.com/gestion/recursos-materiales/sistemas-e-crm-crm-empresas/>

<http://beneficiosecrm.blogspot.com/2011/03/beneficios-de-ecrm.html>

UNIDAD 6. PLANEACIÓN DE LOS RECURSOS DE LA EMPRESA (e-ERP)

1. Presentación de las principales herramientas.
2. Configuración y habilitación

https://www.epicor.com/es-mx/resource-center/articles/que-es-un-erp/?gclid=CjwKCAiA58fvBRAzEiwaQW-hzYNmJaHHPxuzJUJ2ff28W6LsEX4akD5jIXxYUADV27g7a5pjmVPu_xoCldkQAvD_BwE#1

UNIDAD 7. ADMINISTRACIÓN DE LA CADENA DE SUMINISTRO (e-SCM)

1. Presentación de las principales herramientas.
2. Configuración y habilitación

UNIDAD 8. SEGURIDAD (e-SEC)

1. Presentación de las principales herramientas.
2. Configuración y habilitación

UNIDAD 9. APPS

1. Presentación de las principales herramientas.
2. Configuración y habilitación.

Actividades prácticas

Unidad 1. Internet, la base de desarrollo de mundo actual.

Actividad: Investigación en Internet y elaboración de reporte de la evolución de Internet para la habilitación de Sistemas que apoyen a los Negocios Electrónicos así como la caracterización de los más usados al momento.

Objetivo Particular: Obtener los conocimientos históricos y determinar las tendencias de los principales Sistemas de Negocios Electrónicos.

Investigar y determinar sus principales características vía Internet.

Hacer reporte de hallazgos. 4 hrs.teoría/ 4 hrs. práctica.

Unidad 2. Conceptos Básicos.

Actividad: Investigación en bases de datos reconocidas, donde el estudiante recopilará todos los modelos de negocios electrónicos y sus estrategias conocidos al momento, realizando cuadro comparativo que permita observar las diferencias entre sí.

Objetivo Particular: Obtener los conocimientos que caracterizan a cada uno de los modelos de negocios electrónicos, así como las estrategias en las que se aplican.

Diseñar propuesta de proyecto de negocio electrónico para caso real o hipotético. 4 hrs. teoría/ 4hrs. práctica.

Unidad 3. Mercadotecnia Digital (e-Marketing).

Actividad: Analizar las diferentes herramientas (libre y/o de licencia) que la mercadotecnia digital ofrece en apoyo a los negocios electrónicos. Entrega de reporte de su propia propuesta de mercadotecnia digital aplicada al negocio electrónico.

Objetivo Particular: Hacer diseño de la parte de captura y promoción de clientes a través de la mercadotecnia digital para su negocio electrónico. 4 hrs. teoría/ 4 hrs. práctica.

Unidad 4. Comercio Electrónico (e-Commerce)

Actividad: Analizar las diferentes herramientas (libre y/o de licencia) que el comercio electrónico ofrece en apoyo a los negocios electrónicos. Entrega de reporte de su propia propuesta de comercio electrónico aplicada al negocio electrónico.

Objetivo Particular: Hacer diseño de la parte de retención de clientes a través del comercio electrónico para su negocio electrónico. 4 hrs. teoría / 4 hrs. práctica.

Unidad 5. Administración de las relaciones con el cliente (e-CRM): Analizar las diferentes herramientas (libre y/o de licencia) que la administración de las relaciones con el cliente ofrece en apoyo a los negocios electrónicos.

Entrega de reporte de su propia propuesta de administración de las relaciones con el cliente aplicada al negocio electrónico.

Objetivo Particular: Hacer diseño de la parte de captura y retención de clientes a través de la administración de las relaciones con el cliente para su negocio electrónico. 4 hrs. teoría/ 4hrs. práctica.

Unidad 6. Planeación de los recursos de la empresa (e-ERP): Analizar las diferentes herramientas (libre y/o de licencia) que la Planeación de los recursos de la empresa ofrece en apoyo a los negocios electrónicos.

Entrega de reporte de su propia propuesta de planeación de los recursos de la empresa aplicada al negocio electrónico.

Objetivo Particular: Hacer diseño de la parte de la operación interna/externa a través de la planeación de los recursos de la empresa para su negocio electrónico. 4 hrs. teoría / 4hrs. práctica.

Unidad 7. Administración de la cadena de suministro (e-SCM): Analizar las diferentes herramientas (libre y/o de licencia) que la administración de la cadena de suministro ofrece en apoyo a los negocios electrónicos.

Entrega de reporte de su propia propuesta de administración de la cadena de suministro al negocio electrónico.

Objetivo Particular: Hacer diseño de la parte de la operación de suministros a través de la administración de la cadena de suministro empresa para su negocio electrónico. 4 hrs. teoría / 4hrs. práctica.

Unidad 8. Seguridad (e-SEC).

Analizar las diferentes herramientas (libre y/o de licencia) que la seguridad electrónica ofrece en apoyo a los negocios electrónicos. Entrega de reporte de su propia propuesta de seguridad al negocio electrónico.

Objetivo Particular: Hacer diseño de la seguridad de su negocio electrónico. 4 hrs. teoría / 4 hrs. práctica

Unidad 9. APPS.

Analizar las diferentes herramientas (libre y/o de licencia) que las APPS ofrecen en apoyo a los negocios electrónicos.

Entrega de reporte de su propia propuesta de APP al negocio electrónico.

Objetivo Particular: Hacer diseño de la APP de su negocio electrónico. 8 hrs. teoría / 8 hrs. práctica.

Metodología

El desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje, se sustenta en:

-Tiempos por sesión: 50% teoría sustentada por el profesor y 50% con prácticas como: presentación de los contenidos del libro base así como artículos complementarios por parte de los estudiantes y refuerzo de los puntos críticos con el profesor. Así también, armar proyecto de asesoramiento de caso real o creación de su propia propuesta de consultor de Negocios Electrónicos.

-Recursos Didácticos basados en la plataforma Moodle con bibliografía base y de consulta, así como exposición de videos, acceso a bases de datos y portales web.

Evaluación

Los criterios de evaluación, son:

-80% mínimo de asistencia, para tener derecho a evaluación

-15% Tareas de exposición de los temas que se asignen por equipo del contenido temático.

-15% Solución de cuestionarios afines al contenido temático

-40% Trabajo final, el cual será el reporte de un caso real o de su propuesta como consultores de Negocios Electrónicos

-30% Acreditación en Google Analytics

FECHAS IMPORTANTES:

Inicio de clases: Lunes 17 de agosto de 2026.

Actividades extracurriculares: Semana de Mercadotecnia y Negocios Internacionales (*NEGOMARKET*) que se llevará a cabo del 09 al 13 de noviembre de 2026.

Asistencia al 80% de las clases para el periodo ordinario, fecha límite de captura de calificaciones: Viernes 11 de diciembre de 2026.

Asistencia al 60% de las clases para el periodo extraordinario, fecha límite de captura de calificaciones: Miércoles 16 de diciembre de 2026.

Vacaciones de invierno: del sábado 19 de diciembre de 2026 al miércoles 06 de enero de 2027.

Bibliografías

Bibliografía

Libro

e-Commerce 360

Anabel Duran (2018) Alfaomega No. Ed 1

ISBN: 9786076229316

Libro

WordPress

María Amor Fernández (2016) Alfaomega No. Ed 1

ISBN: 9786076226056

Libro

The Lean MarketPlace: A practical guide to building a successful online MarketPlace Business

Juho Makkonen, Cristóbal Garc (2018) Sharetribe No. Ed 1

ISBN: 952940008X

Otros materiales

-

Perfil del profesor

Docente con grado mínimo de Maestría en Mercadotecnia, Negocios Internacionales o Administración, que tenga entre sus antecedentes haber laborado en el ambiente correspondiente y con habilidades pedagógicas, que contribuyan a la adquisición de conocimientos en el alumno y descubran en él sus capacidades y habilidades en torno al ámbito de los Negocios Electrónicos.

Lugar y fecha de su aprobación

Zapopan, Jalisco, a 07 de agosto de 2026.

Instancias que aprobaron el programa

El programa fue revisado y evaluado por los profesores que integran el Colegio Departamental adscrito al Departamento de Mercadotecnia y Negocios Internacionales del CUCEA de la Universidad de Guadalajara el día 07 de agosto de 2026.


Dr. Carlos Estrada Zamora
Presidente de la Academia




Dr. José Sánchez Gutiérrez
Jefe del Departamento