



**Universidad Ricardo Palma**  
**Rectorado**  
**Oficina de Desarrollo Académico, Calidad y Acreditación**

**Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales**  
**Escuela Profesional de Administración de Negocios Globales**

**SÍLABO 2023-II**

**I. DATOS ADMINISTRATIVOS**

- |                              |  |
|------------------------------|--|
| 1. Asignatura                | : E-Business                                   |
| 2. Código                    | : NG02701                                      |
| 3. Naturaleza                | : Práctica/Laboratorio                         |
| 4. Condición                 | : Obligatoria                                  |
| 5. Requisito(s)              | : NG02604 - Administración del Talento Humano  |
| 6. Número de créditos        | : Dos (02)                                     |
| 7. Número de horas semanales | : Cuatro (04) (Práctica: 02 / Laboratorio: 02) |
| 8. Semestre Académico        | : VII  |
| 9. Docente                   | : Mg. Mario Villar Córdova Icochea             |
| Correo institucional         | : mario.villarcordova@urp.edu.pe               |

**II. SUMILLA**

La asignatura es de naturaleza obligatoria y pertenece al área de Formación Especializada, es de carácter práctico - laboratorio y tiene como propósito proporcionar a los estudiantes las herramientas que les permita desarrollar negocios electrónicos exitosos (E-Business), diseñar y desarrollar con creatividad un proyecto de negocio o comercio electrónico utilizando las herramientas del Marketing Digital y las ventajas de aplicar el Modelo de Negocios Canvas. La asignatura comprende las siguientes cuatro (4) unidades de aprendizaje: Tecnologías disruptivas de información y comunicaciones (TICs) en la economía digital y conceptos y modelos de e-business. Principales elementos de un modelo de negocios electrónico, conceptos de marketing digital y diseños de páginas web y aplicaciones móviles para la empresa. El Business Model Canvas como herramienta para el desarrollo de nuevos emprendimientos en la nueva economía digital. Los sistemas de pago digital de soporte a las operaciones de e-business, sistemas de seguridad en e-commerce y desarrollo de un proyecto de exportación usando el Business Model Canvas.

**III. COMPETENCIAS GLOBALES A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA**

- Múltiples Inteligencias
- Multilingüe

**IV. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA**

- Competencia de Logística y Operaciones Globales
- Competencia de Marketing Global

**V. DESARROLLA EL COMPONENTE DE: INVESTIGACIÓN ( X ) RESPONSABILIDAD SOCIAL ( )**

**VI. LOGRO DE LA ASIGNATURA**

Al finalizar la asignatura, el estudiante podrá aplicar eficientemente las estrategias y herramientas del marketing digital y las redes sociales en los negocios electrónicos (e-business) y las tecnologías disruptivas de información y comunicaciones (TICs) para el desarrollo y soporte de los negocios globales en el entorno de la nueva economía digital. Asimismo, desarrollar proyectos de negocios electrónicos exitosos utilizando la metodología del Business Model Canvas.

**VII. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS**

<b>UNIDAD I: TECNOLOGÍAS DISRUPTIVAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIONES (TICS) EN LA ECONOMÍA DIGITAL Y CONCEPTOS Y MODELOS DE E-BUSINESS</b>	
<b>LOGRO DE APRENDIZAJE:</b> Al finalizar la unidad, el estudiante comprende los conceptos básicos de las tecnologías de información y comunicaciones, la economía digital, modelos de e-business y diferencias entre negocio electrónico y comercio electrónico de la empresa.	
<b>Semana</b>	<b>Contenido</b>
<b>1</b>	E-Business y las Tecnologías de la Información (TIC)



<b>2</b>	La Economía Digital
<b>3</b>	Los negocios electrónicos - Diferencia entre el comercio electrónico (e-commerce) y los negocios electrónicos (e-business)
<b>4</b>	Conceptos y Modelos de Comercio Electrónico

**UNIDAD II: PRINCIPALES ELEMENTOS DE UN MODELO DE NEGOCIOS ELECTRÓNICO, CONCEPTOS DE MARKETING DIGITAL Y DISEÑOS DE PÁGINAS WEB Y APLICACIONES MÓVILES PARA LA EMPRESA**

**LOGRO DE APRENDIZAJE:** Al finalizar la unidad, el estudiante analiza las nuevas tendencias de la economía digital, la sociedad de la información y el mercado digital. Aplica las nuevas tecnologías de información y comunicaciones para la creación de una ventaja competitiva de la empresa y diseña y publica un sitio web y una aplicación móvil.

<b>Semana</b>	<b>Contenido</b>
<b>5</b>	Principales elementos de un Modelo de Negocios Electrónico
<b>6</b>	Conceptos del Marketing Digital (MD) Creación de Valor y la Cadena de Valor en EB. Desarrollo de una ventaja competitiva usando herramientas de MD.
<b>7</b>	Diseño y desarrollo de sitios web, aplicaciones móviles y redes sociales como soporte a los negocios electrónicos.
<b>8</b>	Examen Parcial

**UNIDAD III: EL BUSINESS MODEL CANVAS COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE NUEVOS EMPRENDIMIENTOS EN LA NUEVA ECONOMÍA DIGITAL**

**LOGRO DE APRENDIZAJE:** Al finalizar la unidad, el estudiante utiliza la herramienta Business Model Canvas para validar y desarrollar una idea de negocios digital y comprende la necesidad de implementar un sistema de información para soporte en la toma de decisiones de la empresa digital.

<b>Semana</b>	<b>Contenido</b>
<b>9 - 10</b>	Desarrollo de un proyecto de e-business utilizando la metodología del Business Model Canvas
<b>11</b>	Sistemas de información aplicados a la toma de decisiones en los negocios electrónicos
<b>12</b>	Tecnologías de la información para el comercio electrónico - Internet y World Wide Web

**UNIDAD IV: LOS SISTEMAS DE PAGO DIGITAL DE SOPORTE A LAS OPERACIONES DE E-BUSINESS, APLICA LOS SISTEMAS DE SEGURIDAD EN E-COMMERCE Y DESARROLLA UN PROYECTO DE EXPORTACIÓN USANDO EL BUSINESS MODEL CANVAS.**

**LOGRO DE APRENDIZAJE:** Al finalizar la asignatura, el estudiante comprende los diferentes sistemas de pago digital de soporte a las operaciones de e-business, aplica los sistemas de seguridad en e-commerce y desarrolla un proyecto de exportación usando el Business Model Canvas.

<b>Semana</b>	<b>Contenido</b>
<b>13</b>	Sistemas de pagos digitales en el comercio electrónico. Criptomonedas.
<b>14</b>	Amenazas a la seguridad en E-Business
<b>15</b>	Proyecto de exportación con el Modelo Business Model Canvas.
<b>16</b>	Examen Final

<b>17</b>	<b>EVALUACIÓN SUSTITUTORIA CON PRODUCTO FINAL: RÚBRICA</b>
-----------	--

**VIII. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS**

Exposiciones, desarrollo de ejercicios individuales y en equipo, estudio y análisis de casos, discusión, prácticas, trabajo final integrador, proyecto final - Business Model Canvas, elaboración de páginas web y aplicaciones móviles.



## IX. EVALUACIÓN

Fórmula de evaluación:

$$\text{PROM. FINAL} = (0.2 * \text{PCONT} + 0.15 * \text{PTRAPRA} + 0.15 * \text{TRAFIN} + 0.25 * \text{PAR} + 0.25 * \text{FIN})$$

Evaluación	Peso
PCONT: Promedio de controles de lectura	20%
PTRAPRA: Promedio de trabajos prácticos, trabajos de laboratorio y exposiciones	15%
TRAFIN: Trabajo final integrador y exposición	15%
PAR: Examen Parcial	25%
FIN: Examen Final	25%

## X. RECURSOS

- Equipos: computadora, laptop, tablet, celular
- Materiales: apuntes de clase del docente, lecturas, videos.
- Plataformas: Internet, Intranet, Mentimeter, Kahoot, etc.

## XI. REFERENCIAS

### **Bibliografía Básica**

LAUDON Kenneth C. y Carol G. TRAVER, El comercio electrónico: Negocios, Tecnología, Sociedad. 13. Ed. Prentice Hall, 2017

LAUDON Kenneth y Jane P. LAUDON, Sistemas de Información Gerencial. 15a. Ed. Pearson, 2017

CHAFFEY, Dave, Comercio electrónico Gestión de E-Business y. Prentice Hall, cuarta. Ed. 2012

<http://e-libro.com/Editoriales/titulos?nombre=McGraw-Hill>

### **Bibliografía complementaria**

CELAYA, Javier, La Empresa en la web 2.0. Planeta Libros, 2016. D'Alessio Ipinza, Fernando. Administración y dirección de la producción. Enfoque estratégico y de la calidad. 2da. Ed. Pearson Educación, México.

<https://www.pearson.com>