

Rediseñemos este master en e-business

Primer Modulo

Principal: Programación en Java

Principal: Comunicaciones y Redes

Opcional: Gestión de ECommerce

Opcional: Tecnología de ECommerce

Segundo Modulo

Principal: Internet 2

Principal: Arquitecturas Web

Opcional: Contabilidad financiera

Opcional: Economía de la Empresa

Tercer Modulo

Principal: Gestión de Bases de Datos 2

Principal: Applied Data Analysis 3

Opcional: Fundamentos de Marketing 4

Opcional: Sistemas Electrónicos de Pago

Cuarto Modulo

Principal Emprendimiento

Principal Seguridad Informática

Principal Ingeniería de Proyectos y Sistemas

Principal Programación HCI y UI

Quinto Modulo

Opcional Supply Chain Management

Proyecto I (18 unidades)

Sexto Modulo

Opcional Regulación y Entorno legal del ECommerce

Proyecto II (18 unidades)

¿Como diseñamos un curso basado en la metodología del currículum basado en historias?

- + Paso 1. Definir los **objetivos** del curriculum del alumno.
- + Paso 2. Definir las **actividades clave** que componen la vida de una persona que ha alcanzado el objetivo al que aspira el alumno.
- + Paso 3. Definir que **tareas** y sucesos clave ocurren en la vida de la persona que ha alcanzado ese objetivo.
- + Paso 4. Decidir una **historia** en la que encaje de manera natural todo lo anterior.
- + Paso 5. Concretar que cosas necesita saber el alumno que haga este curriculum y que **no** forman parte de la historia *per se*.

¿Cómo seguimos?

- + Establecer cuales son las expectativas de carrera profesional que puede tener un alumno que finalice este master:
 - > Dirigir una empresa de e-commerce
 - > Transformar una empresa tradicional en una empresa de e-business
 - > Trabajar como Consultor en e-business
 - > Gestionar el desarrollo de sistemas y aplicaciones en una empresa de e-business

Rol, Contexto y Objetivos

+ Rol:

- > El alumno juega uno o varios roles dentro de una historia (dependiendo si participe de manera individual o formando parte de un equipo) a lo largo del curso. Esos roles son los que normalmente desempeñará en la vida real.

+ Contexto y objetivos:

- > Recibe detalles de una empresa o un proyecto ficticio en el que va a trabajar y de las tareas que debe desarrollar. Se reparte roles con los compañeros, establece calendario y comienza a trabajar.
- > Dispone de materiales de soporte y apoyo de expertos y tutores que responden sus preguntas y le encaminan por la senda adecuada.
- > Para cada tarea, debe entregar un "producto" que es revisado por los tutores quienes le entregan su feedback y le piden modificaciones o le permiten avanzar.
- > Se incluyen instancias de reflexión y debate alrededor de las tareas y las diferentes maneras de abordarlo por parte de todos los alumnos.

Entorno y misión

+ Entorno:

> El alumno entra a trabajar como consultor una **empresa ficticia**, Shazam.com, que vende diversos artículos en la web.

+ Misión:

> Su trabajo consiste en ayudar a Shazam.com diseñando un **plan** para que alcance la rentabilidad en un año.

> Para ello tendrá que trabajar con objetivos a largo plazo y operaciones del día a día.

- + Tendrá que lidiar con agentes externos (desde problemas de seguridad hasta demandas judiciales).
- + Tendrá que crear nuevos interfaces que respondan a las demandas de los usuarios.
- + Reaccionar a nuevas tecnologías implantadas por sus competidores.
- + Implantar un sistema de pagos B2B.
- + Manejar asuntos de escalabilidad ante una posibilidad de expansión exterior (China).
- + Etc

Actividades ...

+ El **currículum** estaría centrado en actividades clave que ocurren en paralelo como estas:

- > Actividad 1: Determinar porque la empresa no es rentable.
 - Analizar estados financieros, posición de los productos en el mercado etc.
- > Actividad 2: Preparar una estrategia de rentabilidad.
 - Preparar un plan de marketing, un plan financiero etc.
- > Actividad 3: Preparar un plan de implementación.
- > Actividad 4: Introducir alguna tecnología nueva.
 - Seleccionar la tecnología adecuada, preparar el análisis de rentabilidad de la nueva tecnología, preparar un análisis de impacto de la nueva tecnología en las personas.
- > Actividad 5: Implementar algunos aspectos de esa nueva tecnología.
 - Identificar requerimientos funcionales
 - Desarrollar el sistema.

y estas sub-tareas ...

- + Decidir la estrategia
- + Crear un plan de marketing
- + Crear un plan financiero
- + Diseñar la cadena de suministro
- + Dirigir y gestionar la empresa
- + Asignar personas
- + Analizar el problema de negocio
- + Buscar soluciones tecnológicas
- + Elegir la solución tecnológica
- + Asesorar a la empresa
- + Dirigir la implantación
- + Definir los requerimientos
- + Crear el plan de implementación
- + Construir el sistema
- + Evaluar/Crear ideas
- + Aportar propuestas de valor
 - > Curso de Java y HTML