

# CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN</b>	xiii
<b>PARTE I - LOS FUNDAMENTOS</b>	I
<b>1. INTRODUCCIÓN A LOS NEGOCIOS POR INTERNET</b>	3
1.1 Qué implica estar en línea	3
1.2 Definición del e-business	7
1.3 Motivos para iniciar un negocio en línea	15
1.4 Cómo diferenciar las categorías del e-business	23
1.5 El nuevo paradigma del e-business	31
<b>2. CÓMO PREPARAR LOS NEGOCIOS ON-LINE</b>	35
2.1 Análisis de la competencia en Internet	35
2.2 El cuarto canal	37
2.3 Paradigmas de la Nueva Economía	43
2.4 La reingeniería de procesos de negocios	46
2.5 Diseño, desarrollo e implementación del sistema	50
<b>3. ELECCIÓN DE TECNOLOGÍAS</b>	61
3.1 Networking mediante Internet	61
3.2 Exploración de la infraestructura de IT	71
3.3 Elección del middleware de la empresa	76
3.4 Elección de las aplicaciones empresarias adecuadas	88
3.5 Construcción de las aplicaciones del e-business	105
<b>4. CÓMO EVITAR PROBLEMAS LEGALES</b>	109
4.1 Contratos a nivel mundial	109
4.2 El sitio web	112
4.3 Algoritmos de encriptación	119
4.4 Desarrollo de un sitio oculto	125

<b>5. ESTRATEGIAS DE MARKETING EN LA WEB</b>	133
5.1 Tecnologías de marketing en Internet	133
5.2. Diseño web	135
5.3 Cómo atraer visitantes al sitio web	143
5.4 Sociedades virtuales	147
5.5. Adaptación a particularidades locales	150
5.6. Cómo promover su e-business	154
5.7 Campañas con banners	160
5.8 Mediciones on-line	163
5.9 Marketing one-to-one	167
5.10 Marketing directo	174
5.11 Cómo elegir el ISP adecuado	182
<b>PARTE II - APLICACIONES DEL E-BUSINESS</b>	187
<b>6. MOTORES DE BÚSQUEDA Y PORTALES</b>	189
6.1 Búsquedas en Internet	189
6.2 El futuro de las búsquedas	200
6.3 Agentes inteligentes	205
6.4 Portales, los nuevos megasitios web de "todo en uno"	209
<b>7. SOLUCIONES DE COMPRAS Y DE ORM (Administración de recursos operacionales)</b>	219
7.1 Compras on-line	219
7.2 Soluciones de compras	227
7.3 Implicancias de la Nueva Economía	238
7.4 Distribución electrónica de software	242
7.5 Herramientas configuradoras	248
7.6 Administración de recursos operacionales (ORM)	252
7.7 Operación conjunta de las soluciones de compras y de ORM	261
<b>8. EXPERIENCIAS DE COMUNICACIÓN INTERACTIVA</b>	263
8.1 Aspectos básicos	263
8.2 Cómo hacer de moderador en las reuniones on-line	265
8.3 Soluciones de chat por Internet	275
8.4 Capacitación por Internet	281
<b>PARTE III - TECNOLOGÍAS DE INTERNET</b>	287
<b>9. COMPARACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA WEB</b>	289
9.1 Cómo encontrar el navegador adecuado	289
9.2 HTML	303

9.3 La Web dinámica	308
9.4 Los servidores dinámicos	312
9.5 Los servidores de aplicaciones web	316
9.6 El lenguaje de marcación extensible	323
9.7 Plug-ins	337
9.8 JavaScript	340
<b>10. SEGURIDAD EN INTERNET</b>	<b>347</b>
10.1 Creación de una estrategia de seguridad	347
10.2 Herramientas criptográficas	357
10.3 Aplicaciones de la criptología	362
10.4 Privacidad en Internet	367
10.5 Cómo enfrentar los virus y los falsos avisos de virus	372
10.6 Conflictos de la era de la informática	381
10.7 Seguridad basada en el cliente	387
10.8 Seguridad basada en el servidor	394
<b>11. ASPECTOS DE JAVA</b>	<b>409</b>
11.1 Introducción a Java	409
11.2 Clases fundamentales de Java	416
11.3 JINI	419
11.4 JavaBeans	423
11.5 InfoBus	426
11.6 Resolución de posibles problemas de Java	429
11.7 Cómo evitar las guerras de Java	437
11.8 Futuro de la computación Java	440
<b>12. IMÁGENES EN INTERNET</b>	<b>443</b>
12.1 El negocio de las imágenes	443
12.2 Concepto de imágenes	446
12.3 El formato FlashPix	450
12.4 QuickTime VR	455
12.5 VRML	460
12.6 Comparación de tecnologías de imágenes	465
12.7 El futuro de las imágenes	466
<b>13. PAGOS A TRAVÉS DE LA RED</b>	<b>471</b>
13.1 El negocio de los pagos	471
13.2 Sistemas de pago diferido	482
13.3 Sistemas de pago inmediato	495
13.4 Sistemas de prepago	498
13.5 Comparación de las tecnologías de pago	505
13.6 El futuro de los pagos	506

---

<b>PARTE IV - EL PRESENTE HOY</b>	<b>513</b>
<b>14. LA COMUNIDAD DE FUENTES ABIERTAS</b>	<b>515</b>
14.1 La información quiere estar libre de restricciones	515
14.2 Proyectos de software irrestricto	520
14.3 Proyectos de fuentes abiertas	525
14.4 Cómo transformar el enfoque de productos en uno de servicios	531
14.5 Introducción al hardware abierto	535
14.6 El panorama futuro	541
<b>15. LA COMPUTACIÓN OMNIPRESENTE</b>	<b>543</b>
15.1 Servicios de Internet	543
15.2 Comunicación de dispositivo a dispositivo	548
15.3 Intercambio de información	555
15.4 Difusión de servicios	559
15.5 La visión	563
15.6 Comparación entre las tecnologías para computación omnipresente	565
15.7 El futuro de la computación omnipresente	566
<b>16. MÁS ALLÁ DE LA COMPUTACIÓN OMNIPRESENTE</b>	<b>569</b>
16.1 Perspectivas para el futuro en el aspecto técnico	569
16.2 Análisis del futuro de los negocios	575
16.3 El impacto en la sociedad	581
<b>APÉNDICE A</b>	
<b>GLOSARIO DE TÉRMINOS DE E-BUSINESS</b>	<b>585</b>
<b>APÉNDICE B</b>	
<b>EJEMPLO DE UNA ARQUITECTURA DE NEGOCIOS EN INTERNET</b>	<b>605</b>
<b>APÉNDICE C</b>	
<b>DIRECCIONES ÚTILES EN LA WEB</b>	<b>613</b>
<b>ÍNDICE TEMÁTICO</b>	<b>617</b>