

Sílabo

Negocios por Internet - Ecommerce

Especialista en Marketing Digital

(24 Horas)



I. DATOS ADMINISTRATIVOS

CURSO	Negocios por Internet - Ecommerce.
CÓDIGO	
HORAS	24 Horas (6 Teoría / 18 Practica)
REQUISITOS	Ninguno

II. INTRODUCCIÓN

Internet revolucionó la manera de hacer negocios. Actualmente tener presencia en la web es una necesidad para todo tipo de empresas y proyectos. La formación sobre Proyecto y Lanzamiento de un sitio web brinda a los participantes la capacitación y las herramientas necesarias para lograr desarrollar proyectos integrales en la red. Ya sea actuando como Consultor, Gerente de Proyectos o Emprendedor independiente contará con las bases necesarias para planificar, desarrollar y montar un negocio o un sitio web no comercial con presencia efectiva en Internet.

III. LOGRO DEL CURSO

- ✓ Ofrecer una visión práctica y cercana a las necesidades de la Empresa Entidad / Institución de las posibilidades que ofrece el e-commerce/e-business, haciendo especial hincapié en su impacto en el modelo de gestión de la empresa/entidad y en la optimización de todos sus procesos internos y externo.

IV. METODOLOGÍA

El proceso de enseñanza – aprendizaje se basa en el aprendizaje según la experiencia. Busca motivar al estudiante a través de situaciones cercanas a la realidad y propiciar la reflexión para la resolución de problemas en los que se aplican de forma práctica los conocimientos adquiridos. El aprendizaje del curso se consolida con el desarrollo de un proyecto de investigación aplicada asesorado por el docente. Esta metodología contribuye a que el alumno sea protagonista de su aprendizaje individual y colaborativo mientras que el docente asume un rol de planificador, facilitador y guía, creando escenarios que permiten a los alumnos la adquisición de competencias profesionales

V. MEDIOS Y MATERIALES

En el desarrollo del curso se utilizan los siguientes medios y materiales:

Equipamiento	Material Educativo y Recursos Digitales
<ul style="list-style-type: none"> • Computadora personal (docente) • Proyector multimedia • Pizarra • Una PC por Alumno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Guías de ejercicios

VI. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD 1. Desarrollo empresarial y directivo.

Duración: 6 horas

Logro de la Unidad de Aprendizaje

1. Al término de la unidad, el alumno será capaz de reconocer la importancia del E-commerce
2. Al término de la unidad, el alumno podrá realizar una estrategia que involucre los principales elementos en un e-commerce

Capacidades	Conocimientos
<ol style="list-style-type: none"> 1. Elegir el modelo de negocio más adecuado a su empresa o emprendimiento. 2. Describí y trabajar en función de los requisitos del comercio electrónico. 	<p>Tema 1: Desarrollo empresarial y directivo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Plan de empresa online y estudio de mercado. ✓ Formas jurídicas en el e-commerce. ✓ Modelos de negocio digitales. ✓ Casos de éxito. ✓ Internacionalización e-business. <p>Tema 2: Condiciones y Requisitos del comercio electrónico</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Optimización de la relación con Internautas ✓ Objetivos/Descripción. ✓ Utilidades/funcionalidades habituales. ✓ Presencia en Internet: ✓ Gestión del catálogo en Internet: ✓ Gestión de Pedidos: ✓ Incremento de audiencia sobre el Site: ✓ Financiación del Site: ✓ Ventajas ✓ Inconvenientes/cambios en la empresa

	✓ Costes software. Por módulos, existiendo dependencia entre ellos.
--	---

UNIDAD 2. Tienda Electrónica		Duración: 6 horas
Logro de la Unidad de Aprendizaje		
➤ Al término de la unidad, el alumno lograra implementar una plataforma de ecommerce y realizar sus principales configuraciones.		
Capacidades	Conocimientos	
1. Instala y configura una tienda virtual.	Tema 3: Tienda Electrónica <ul style="list-style-type: none"> ➤ Información Corporativa. ➤ El catálogo de productos. ➤ El carrito de compras. ➤ Proceso de compra ➤ Promociones y ofertas. ➤ Los medios y sistemas de pagos. ➤ La gestión del pedido. ➤ Servicio atención al cliente. 	

UNIDAD 3. Situación actual del E-commerce		Duración: 6 horas
Logro de la Unidad de Aprendizaje		
1. Al término de la unidad tendrá en cuenta la situación actual de los comercios electrónicos y podrá comparar con diferentes ejemplos.		
Capacidades	Conocimientos	
1. Conoce y define la situación actual de ecommerce en Latinoamérica	Tema 4: Situación actual del E-commerce. <ul style="list-style-type: none"> ✓ Situación internacional y local del e-commerce y los protagonistas en cada uno: Internacional: Zappos, Amazon, Ebay, Mango, Asos, Mercado libre y Local: Cuponeras, Kotear, Saga Falabella, Platanitos, Plaza21, Nizu, Rosatel, Bulevarmall. ✓ Contexto actual y tendencias en E-commerce: (F-commerce, Social commerce, Mobile) 	

UNIDAD 4. Logística y operaciones del comercio electrónico

Duración: 6 horas

Logro de la Unidad de Aprendizaje

Al término de la unidad, el alumno desarrollar una estrategia en función de logística y de plataformas.

Capacidades	Conocimientos
<p>1. Desarrolla un Plan logístico teniendo en cuenta ubicación y plataformas.</p> <p>Evaluación: Evaluación de Laboratorio Evaluación Virtual Sustentación de proyecto</p>	<p>Tema 5: Logística y operaciones del comercio electrónico</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La logística en el comercio electrónico ✓ Funciones de la Logística ✓ Distribución y Logística inversa. Fulfillment. ✓ Reconocer los distintos tipos de fulfillment. <p>Tema 6: Plataformas y ecosistemas: mobile & vídeo</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El ecosistema móvil: Evolución histórica y factores de crecimiento. Introducción a los elementos principales de la tecnología móvil y sus actores ✓ Modelos de Negocio y principales actores: Entender la estructura de modelos de negocio y principales rutas de distribución de apps ✓ Nuevas tecnologías: Entender el funcionamiento y aplicación de la tecnología NFC en múltiples campos ✓ Mobile E-commerce ✓ Retos de las Aplicaciones,(apps).

VII. EVALUACIÓN

La fórmula que se ingresa en el sistema es la siguiente:

$$PF = EL + EV + SP / 3$$

Donde. -

- EL** = Evaluación de Laboratorio
- EV** = Evaluación Virtual
- SP** = Sustentación de proyecto

Consideraciones. -

- La nota mínima aprobatoria es 13.