

Marketing digital y ecommerce

Marketing digital y ecommerce – MBSMDYEC

- **¿Qué vas a aprender?**

- Qué son los gestores de contenidos y cómo funcionan
- Tener una buena presencia online
- Estrategias efectivas de Marketing Digital
- Qué legislación regula el comercio electrónico
- Diseñar, crear y lanzar una tienda online
- Sacar el máximo partido a las herramientas disponibles para comercio electrónico

TEMARIO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. GESTORES ONLINE PARA LA CREACIÓN DE PÁGINAS Y TIENDAS VIRTUALES.

1. INTRODUCCIÓN A LOS GESTORES DE CONTENIDOS

- 1.1. ¿Qué son?
- 1.2. Orígenes de los Gestores de Contenidos.
- 1.3. Ventajas de los Gestores de Contenidos.
- 1.4. Gestores de Contenidos comerciales vs gestores de Contenidos libres.
- 1.5. ¿Para qué se utilizan? Algunos ejemplos.
- 1.6. Otros Gestores de Contenidos.
- 1.7. ¿Hacia dónde van los CMS?
- 1.8. Influencia e impacto.
- 1.9. Uso eficiente.



1.10. Tecnologías asociadas.

2. MARKETING

- 2.1. Introducción al marketing
- 2.2. El nuevo panorama en el marketing online.
- 2.3. La orientación al mercado.
- 2.4. Claves de una buena presencia en Internet.
- 2.5. Publicidad en Internet.
- 2.6. Reputación online.
- 2.7. El community manager.

3. EL COMERCIO ELECTRÓNICO

- 3.1. Introducción.
- 3.2. Modalidades del comercio electrónico.
- 3.3. Cómo es el comprador online.
- 3.4. Seguridad del consumidor.
- 3.5. Métodos de pago.
- 3.6. Logística.
- 3.7. Mobile Commerce.
- 3.8. Métricas del comercio electrónico.
- 3.9. Contratación electrónica.
- 3.10. Fiscalidad en el comercio electrónico.
- 3.11. Legislación.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA INTERFAZ DE UN GESTOR DE CONTENIDOS

1. ELEMENTOS ESENCIALES DE UNA TIENDA ONLINE.

- 1.1. La información corporativa y otros datos de interés.
- 1.2. El catálogo de productos y/o servicios.
- 1.3. El proceso de registro.
- 1.4. El proceso de compra.
- 1.5. El Servicio de Atención al Cliente.

2. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO WEB.

- 2.1. El color.
- 2.2. Los gráficos y otros recursos multimedia.



2.3. La tipografía.

3. INTRODUCCIÓN A LA ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN

- 3.1. Definición.
- 3.2. Fases para definir una AI.
- 3.3. Estructuras arquitectónicas.

4. INTRODUCCIÓN A LA USABILIDAD

- 4.1. Introducción.
- 4.2. Recomendaciones.
- 4.3. Diseño Centrado en el Usuario: metodologías y técnicas.

5. INTRODUCCIÓN A LA ACCESIBILIDAD

- 5.1. Introducción.
- 5.2. Recomendaciones.
- 5.3. Relación entre accesibilidad y usabilidad.
- 5.4. Herramientas.

6. INTRODUCCIÓN AL POSICIONAMIENTO WEB

- 6.1. Introducción.
- 6.2. SEO.
- 6.3. SEM.
- 6.4. Parámetros de medición del rendimiento de las acciones de publicidad online.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. CREACIÓN Y LANZAMIENTO DE UN SITIO WEB O TIENDA VIRTUAL

1. INSTALACIÓN DE PRESTASHOP

- 1.1. Introducción.
- 1.2. Requisitos.
- 1.3. Descarga de Prestashop.
- 1.4. Pasos instalación.



2. PRESTASHOP: PANEL DE CONTROL

- 2.1. Descripción.
- 2.2. Catálogo de productos.
- 2.3. Medios de pago.
- 2.4. Medios de transporte.
- 2.5. Pedidos.
- 2.6. Clientes.
- 2.7. Facturas.
- 2.8. Módulos.
- 2.9. Preferencias.

3. CREACIÓN DE UNA TIENDA VIRTUAL EN FACEBOOK

- 3.1. Redes sociales y el comercio electrónico.
- 3.2. Paquetes de creación de sitios eCommerce-Facebook.

4. SACANDO PARTIDO AL BLOG

- 4.1. Conocimientos necesarios.
- 4.2. Fuente de Ingresos
- 4.3. La Audiencia de un Blog Cesión de Espacios: Monetizar.
- 4.4. Programas de Afiliación.
- 4.5. Donaciones.
- 4.6. Merchandising.
- 4.7. Tu Blog en tu Dominio.

