

TÉCNICO EN DESARROLLO DE NEGOCIOS ONLINE (E-BUSINESS) (100 HORAS)

MODALIDAD: ONLINE

CONTACTO: campus@formagesting.com / +34 722 164 372

OBJETIVOS DEL CURSO

El objetivo general de este curso es lograr que los alumnos adquieran los conocimientos y habilidades suficientes como para saber llevar a cabo el desarrollo de un negocio a través de Internet.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Comprender y desarrollar el conocimiento del entorno en que operan las empresas y cómo los cambios en el entorno influyen en el comportamiento de los consumidores y productores.
- Desarrollar habilidades y conocer la naturaleza y las implicaciones de la innovación.
- Desarrollar un conocimiento crítico de los negocios, los mercados en los que servimos y competir aumentando continuamente el proceso de creación de valor para los clientes y accionistas.
- Ser consciente de las oportunidades del mundo cambiante en que vivimos.
- Desarrollar habilidades y competencias en el montaje de un diseño coherente.
- Habilidad en el uso de modelos y herramientas de análisis

Unidad 1

- Conocer los elementos que intervienen en el comercio electrónico.
- Estar al tanto de las ventajas e inconvenientes del e-commerce.
- Saber las categorías y etapas dentro del comercio electrónico.
- Conocer qué buscan y las ventajas de clientes y vendedores en los mercados electrónicos.
- Entender la infraestructura de los mercados electrónicos.
- Saber de otros servicios en Internet de interés para el comercio electrónico.

Unidad 2

- Conocer las diversas opciones de servicios de alojamiento web que nos ofrece el mercado electrónico.
- Saber establecer las necesidades de hospedaje de nuestra empresa.
- Asimilar los criterios necesarios para una adecuada toma de decisiones respecto a qué servicio de hospedaje es el más adecuado para nuestras características.
- Estar al tanto de las distintas alternativas de conectividad existentes en el mercado, así como de los criterios para determinar cuál es la opción que más nos conviene.
- Conocer los principales aspectos de las Intranets y las Extranets, así como las áreas de aplicación de las mismas al mundo de la empresa y los criterios que debemos tener presentes a la hora de desarrollar una solución de estas características en nuestra empresa.

Unidad 3

- Conocer el concepto B2B (Business to Business).
- Estar al tanto de los tipos de mercados B2B y de las actividades comercializadas por este comercio.
- Asimilar las características de los mercados B2B verticales y de los mercados B2B horizontales.
- Saber qué son y de dónde vienen los e-marketplace, sus ventajas y tipos.



Unidad 4

- Asimilar el proceso de comercialización de productos on-line entre empresa y consumidor.
- Distinguir el tamaño y crecimiento del mercado B2C (business to consumer) y los modelos de e-tailing.
- Estar al tanto de los tipos de puntos de venta B2C.
- Conocer los malls electrónicos.
- Entender qué son los infomediarios y cuándo son útiles.

Unidad 5

- Saber qué es un certificado digital, cuál su papel en los procesos de compraventa online y cuáles son los pasos a seguir para obtenerlo dentro del territorio español.
- Conocer los distintos sistemas de pago que se utilizan en el comercio electrónico, siendo conscientes del tipo de soporte tecnológico que comporta cada uno, así como de los beneficios y riesgos que implica su utilización.
- Estar al tanto de los peligros que comporta la utilización de sitios web con finalidades comerciales. Disponer criterios claros para establecer un plan de seguridad que reduzca al máximo los perjuicios que pueden derivarse de un ataque desde el exterior, así como de la entrada en nuestro sistema de personas no autorizadas.
- Conocer los distintos estándares de seguridad que se aplican a una zona de especial sensibilidad en el comercio electrónico: el uso de las tarjetas de crédito.

Unidad 6

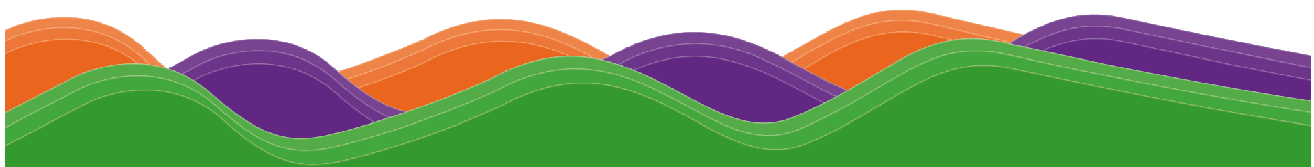
- Conocer las variables que conforman el marketing mix.
- Aprender el uso y funcionamiento de los buscadores con la intención de obtener el mejor provecho.
- Estar al tanto de la nueva forma de publicidad en formato digital, así como detallar sus características y ventajas.
- Conocer el e-mail marketing y su uso.
- Detallar las estrategias del marketing relacional y conocer el papel de los medios sociales.

Unidad 7

- Ser conscientes de las dificultades que plantea la organización de la logística de un sitio web y de las dificultades que le plantean al comercio online los costes de distribución que es necesario repercutir en el cliente final.
- Disponer de los criterios necesarios para establecer el tipo de sistema logístico que queremos implantar en nuestro sitio web.
- Tener clasificados los “factores de éxito” que determinan si se ha logrado una adecuada integración de los aspectos on-line y off-line que están involucrados en la administración de pedidos.
- Saber realizar una adecuada elección del tipo de transportista que más se adecua a nuestro sistema de tramitación de pedidos.
- Estar al tanto de los parámetros de calidad que determina si nuestro sistema de cumplimentación de pedidos puede merecer el calificativo de “óptimo”.
- Estar al tanto de los diferentes sistemas de cumplimentación de pedidos online existentes en el mercado.

Unidad 8

- Conocer qué es un dato personal e identificar su tratamiento, los derechos de sus titulares y su aplicación práctica.
- Aprender los principios por los que se rige la recogida de datos, en especial la obtención del consentimiento y el deber de información.



- Conocer las particularidades a aplicar a los ficheros que contengan tratamientos con fines publicitarios.
- Relacionar los datos personales con las exigencias de la Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y el Comercio Electrónico y con la Ley General de Telecomunicaciones.
- Conocer las distintas modalidades de contratación informática, así como los elementos constituyente.

Unidad 9

- Conocer los principios generales del mobile marketing.
- Analizar el funcionamiento, ventajas y elementos que contribuyen a potenciar el desarrollo del m-marketing.
- Detallar las principales aplicaciones y ámbitos en que se desarrolla el m-marketing.
- Estar al tanto de las posibilidades que ofrece la geolocalización aplicada al comercio a través del m-marketing.

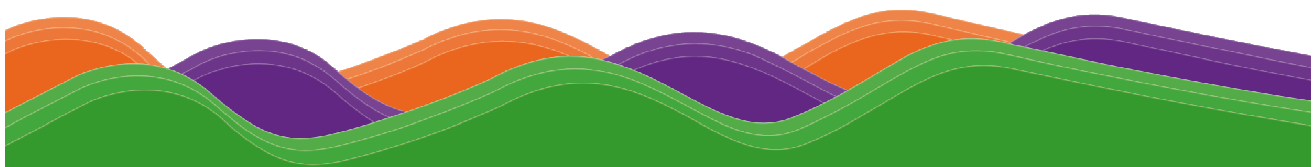
PROGRAMA

UNIDAD 1. PROGRAMA DE COMERCIO ELECTRÓNICO

1. Elementos fundamentales del comercio electrónico. Modalidades.
 - 1.1. Introducción.
 - 1.2. Los tres niveles del comercio electrónico.
 - 1.3. Ventajas e inconvenientes del e-commerce.
 - 1.4. Categorías de comercio electrónico según el tipo de vendedor y comprador.
 - 1.5. Etapas en el desarrollo del comercio electrónico.
2. Los mercados electrónicos.
 - 2.1. Componentes del mercado electrónico.
 - 2.2. Los clientes en los mercados electrónicos.
 - 2.3. Los vendedores en los mercados electrónicos.
 - 2.4. La infraestructura de los mercados electrónicos.
3. Oportunidades y retos en el mercado electrónico.
 - 3.1. La red de la elección individual.
 - 3.2. El crecimiento exponencial de los usuarios y las ventas.
 - 3.3. Los anunciantes invierten en el mercado electrónico.
 - 3.4. Factores que pueden frenar el crecimiento del comercio electrónico.
4. Otros servicios en Internet de interés para el comercio electrónico.

UNIDAD 2. EL ESCENARIO TECNOLÓGICO

1. Evolución y servicios en Internet.
 - 1.1. Servicios de hospedaje web.
 - 1.2. Modelos de servicios de hospedaje web.
 - 1.3. Las diferentes necesidades de hospedaje.
 - 1.3.1. El pequeño y mediano sitio web.
 - 1.3.2. El gran sitio web de tipo empresa.
 - 1.4. Cuestiones que debemos aclarar antes de tomar una decisión.
2. Conectividad.
 - 2.1. Definición.
 - 2.2. ISDN o RDSI.
 - 2.3. DSL.
 - 2.4. T1 y T3.



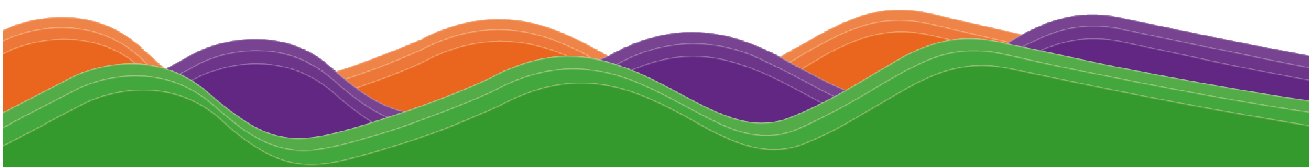
- 2.5. Portador óptico (OC).
- 3. Intranets y extranets.
 - 3.1. ¿Qué es una intranet?
 - 3.2. Aspectos que debemos considerar a la hora de desarrollar una intranet.
 - 3.3. Aplicación de las intranets para las distintas funciones empresariales.
 - 3.4. Cuestiones de seguridad.
 - 3.5. Las extranets. Concepto. Utilidad en el nuevo contexto empresarial.
 - 3.6. Información a incluir en una extranet.
 - 3.7. Ejemplo de intranet/extranet.

UNIDAD 3. COMERCIO ELECTRÓNICO ENTRE EMPRESAS (B2B)

- 1. El concepto de B2B.
 - 1.1. Ventajas.
 - 1.2. Las claves del B2B.
- 2. Tipos de mercados electrónicos B2B.
- 3. Clases de actividades comercializadas en el comercio electrónico B2B.
- 4. Mercados verticales y horizontales.
- 5. La relación en la cadena de suministro (supply chain) en el B2B.
 - 5.1. Definición.
 - 5.2. Supply Chain Management (SCM).
 - 5.3. Beneficios de Internet y el B2B para la cadena de suministro.
- 6. Los e-marketplace.
 - 6.1. Origen y definición.
 - 6.2. Concepto.
 - 6.3. Características generales.
 - 6.4. Ventajas de participar en un e-marketplace.
 - 6.5. Clasificación.
 - 6.6. Ventajas del e-marketplace.
 - 6.7. Los e-marketplaces privados sell-side (one to many).
 - 6.8. Los distribuidores y el comercio electrónico B2B.
 - 6.9. Los e-marketplaces privados buy-side: e-procurement.
 - 6.10. E-marketplaces públicos (many to many).
 - 6.11. Casos de éxito.

UNIDAD 4. COMERCIO ELECTRÓNICO DE EMPRESA A CONSUMIDOR

- 1. El comercio electrónico B2C (business to consumer).
 - 1.1. Proceso de comercialización de productos on-line.
 - 1.2. Tamaño y crecimiento del mercado B2C (business to consumer).
 - 1.3. Modelos de e-tailing.
- 2. Tipos de puntos de venta B2C (business to consumer).
 - 2.1. Las tiendas virtuales (tiendas electrónicas).
 - 2.1.1. Características.
 - 2.1.2. Elementos que componen una tienda online.
 - 2.2. Malls electrónicos.
 - 2.2.1. Definición.
 - 2.2.2. ¿Generalistas o especializadas?
 - 2.2.3. ¿Globales o regionales?
 - 2.2.4. ¿Virtuales o click and mortar?
- 3. Los infomediarios.
 - 3.1. Introducción.



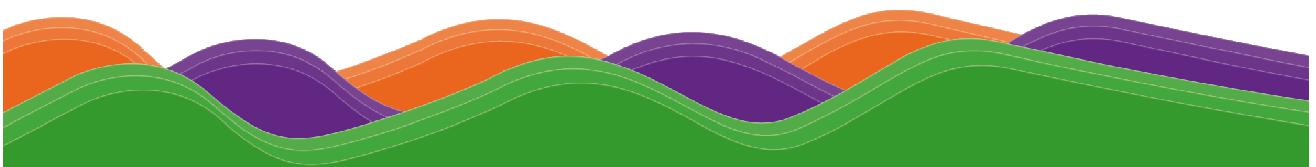
- 3.2. Tipos de infomediarios.
- 3.3. Utilidad de los infomediarios.
- 3.4. Actividades.
- 3.5. Modelos de negocio.
- 3.6. Ejemplos de infomediarios.
- 3.7. Metamediario.

UNIDAD 5. MECANISMOS DE PAGO Y ASPECTOS DE SEGURIDAD EN EL COMERCIO ELECTRÓNICO

1. Cuestiones generales sobre el pago a través de Internet.
 - 1.1. El certificado digital.
 - 1.2. La cuenta de comerciante.
 - 1.3. Autorización de tarjetas de crédito en tiempo real.
2. Sistemas de pago por Internet.
 - 2.1. Tarjetas de crédito.
 - 2.2. Pagos por cheque.
 - 2.3. Pagos a través del móvil.
 - 2.4. Otras formas de pago.
3. La seguridad en el comercio electrónico.
 - 3.1. Aspectos generales.
 - 3.2. Los ataques de denegación de servicio.
 - 3.3. Defender el sitio web.
 - 3.3.1. Líneas de defensa.
 - 3.3.2. Cortafuegos.
 - 3.3.3. Autenticación y autorización.
 - 3.3.4. Contraseña e ID de usuario.
 - 3.3.5. Confidencialidad.
 - 3.3.6. Supervisión y proactividad.
 - 3.3.7. Ejemplos.
 - 3.4. La seguridad en el caso de las tarjetas de crédito.

UNIDAD 6. MARKETING EN INTERNET

1. Posicionamiento en buscadores.
 - 1.1. Definición.
 - 1.2. ¿Cómo actúan los buscadores?
 - 1.3. Palabras clave (keywords).
 - 1.3.1. Características.
 - 1.3.2. Titles (Títulos).
 - 1.3.3. META description (descripción).
 - 1.3.4. URL.
 - 1.4. HTML body structure.
 - 1.5. Algunos consejos adicionales.
2. Publicidad on-line.
 - 2.1. Categorías de publicidad on-line.
 - 2.2. Banners.
 - 2.3. ¿Cómo se contrata la publicidad on-line?
 - 2.4. Algunos conceptos relacionados con la publicidad on-line.
 - 2.5. Ventajas de la publicidad on-line.
3. Programas de afiliación.
4. E-mail marketing.



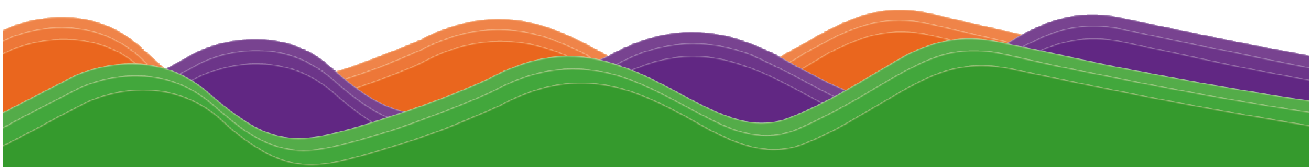
5. Estrategias off-line.
6. Marketing Relacional 2.0
 - 6.1. El Marketing Relacional como eje de las ventas.
 - 6.2. El fin de las estrategias off-line vs. on-line: el marketing integral.
 - 6.3. Captación y fidelización de clientes en la red.
 - 6.4. El papel de los social media.
 - 6.4.1. Concepto de mass media.
 - 6.4.2. Categorías de los social media.
 - 6.5. La Social Media Optimization (SMO).
 - 6.5.1. Las 12 reglas del SMO.
 - 6.5.2. Blogs.
 - 6.5.2.1. ¿Para qué sirve?
 - 6.5.2.2. Blogs corporativos.
 - 6.5.3. Redes sociales.

UNIDAD 7. IMPORTANCIA DE LA LOGÍSTICA EN EL CORREO ELECTRÓNICO

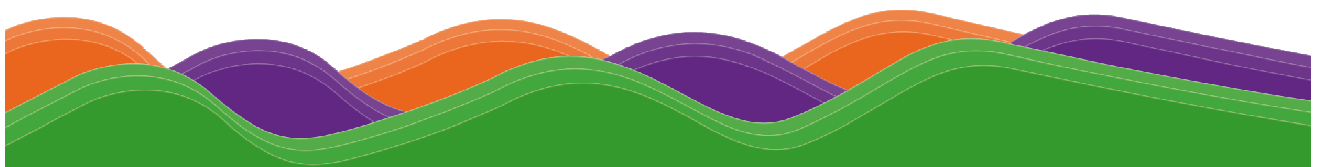
1. La función logística en el comercio electrónico: entre los condicionantes de la red y las exigencias del mercado.
 - 1.1. Consideraciones previas.
 - 1.2. El dilema del paquete pequeño.
 - 1.3. La función logística en el comercio electrónico.
 - 1.3.1. Introducción.
 - 1.3.2. Cuestiones a plantearse.
 - 1.3.3. La integración del soporte administrativo.
 - 1.3.4. Envíos.
 - 1.3.5. Cumplimentación de pedidos.
 - 1.4. Mantener informado al cliente.
 - 1.5. Modelos de cumplimentación de pedidos.
 - 1.5.1. Tipos de modelos.
 - 1.5.2. El modelo de pedido a un solo sitio web.
 - 1.5.3. El modelo de suministrador (drop-shipping).
 - 1.5.4. El modelo de entrega en casa el mismo día.
 - 1.5.5. El modelo de proveedor de servicios de cumplimentación.
 - 1.5.6. El modelo de cumplimentación en tienda.
2. Las soluciones tecnológica.
 - 2.1. Sitios web grandes y de clase-empresa.
 - 2.1.1. Introducción.
 - 2.1.2. Opciones para la plataforma de comercio electrónico.
 - 2.2. Los sitios web medianos y pequeños.
 - 2.3. Software para la administración de existencias.

UNIDAD 8. ASPECTOS JURÍDICOS EN EL COMERCIO ELECTRÓNICO

1. Protección de datos.
 - 1.1. Introducción.
 - 1.2. Antecedentes.
 - 1.3. Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre.
 - 1.3.1. Aspectos generales.
 - 1.3.2. Ámbito general de aplicación.
 - 1.3.3. Reglamento no aplicable.
 - 1.3.4. Circunstancias para su aplicación.



- 1.3.5. Ficheros a los que no se aplica.
- 1.4. Conceptos básicos.
- 1.5. Datos especialmente protegidos.
- 1.6. Calidad de los datos.
 - 1.6.1. Obligaciones.
 - 1.6.2. Consentimiento para el tratamiento de los datos y deber de información.
 - 1.6.2.1. Obtención del consentimiento.
 - 1.6.2.2. Forma de recabar el consentimiento del afectado.
 - 1.6.2.3. Excepciones.
 - 1.6.2.4. Deber de información al interesado.
 - 1.6.3. Encargado del tratamiento.
- 1.7. Derechos del afectado.
 - 1.7.1. Introducción.
 - 1.7.2. Condiciones generales para el ejercicio de los derechos.
 - 1.7.3. Procedimiento.
 - 1.7.4. Ejercicio de los derechos ante el Encargado del tratamiento.
 - 1.7.5. Derecho de acceso.
 - 1.7.5.1. Concepto.
 - 1.7.5.2. Coste, plazo e información.
 - 1.7.5.3. Denegación del acceso.
 - 1.7.6. Derechos de rectificación y cancelación.
 - 1.7.6.1. Solicitudes y plazos.
 - 1.7.6.2. Denegación de los derechos de rectificación y cancelación.
 - 1.7.7. Derecho de oposición.
 - 1.7.7.1. Concepto.
 - 1.7.7.2. Derecho de oposición a las decisiones basadas únicamente en un tratamiento automatizado de los datos.
 - 1.7.8. Ficheros especiales.
 - 1.7.8.1. Tipos de ficheros especiales.
 - 1.7.8.2. Ficheros de información sobre solvencia patrimonial y crédito.
 - 1.7.8.3. Conservación de los datos.
 - 1.7.8.4. Tratamientos para actividades de publicidad y prospección comercial.
 - 1.7.9. Excepciones a los derechos de acceso, rectificación y cancelación.
 - 1.7.10. Tutela de los derechos.
 - 1.7.11. Derecho a indemnización.
2. Ley de Servicios de la Sociedad de la Información y Comercio Electrónico.
 - 2.1. Introducción.
 - 2.2. Obligaciones de la LSSI.
 - 2.3. Infracciones.
 - 2.4. Sanciones.
 - 2.5. Medidas de carácter provisional.
 - 2.6. Multa coercitiva.
 - 2.7. Prescripción.
3. Ley General de Telecomunicaciones.
 - 3.1. Normas comunitarias.
 - 3.2. Introducción.
 - 3.3. Ámbito de aplicación.
 - 3.4. Simplificación del régimen de acceso al mercado.
 - 3.5. Evaluación periódica de la competencia en el mercado.
 - 3.6. Interconexión y acceso.
 - 3.7. Obligaciones de servicio público.
 - 3.8. Derechos de ocupación del dominio público y privado.



- 3.9. LGT y LOPD.
 - 3.9.1. Normas básicas.
 - 3.9.2. Regulación.
 - 3.9.3. Derechos de los abonados.
- 4. Mecanismos de contratación electrónica.
 - 4.1. Contratación informática.
 - 4.2. Partes de un contrato informático.
 - 4.2.1. Introducción.
 - 4.2.2. Los contratantes.
 - 4.2.3. Parte expositiva.
 - 4.2.4. Cláusulas o pactos.
 - 4.2.5. Los anexos.
 - 4.3. Tipos de contratos informáticos.
 - 4.3.1. Introducción.
 - 4.3.2. Por el objeto.
 - 4.3.3. Por el negocio jurídico.
 - 4.3.3.1. Tipos de contratos.
 - 4.3.3.2. Conclusiones.

UNIDAD 9. OTROS MODELOS DE NEGOCIO EN INTERNET

Introducción y objetivos.

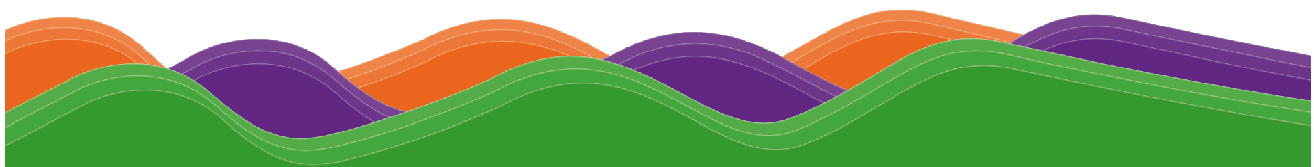
- 1. Principios generales del mobile marketing.
 - 1.1. Del 1G al 4G: las generaciones de comunicaciones móviles.
 - 1.2. ¿Cómo funciona una red de telefonía móvil?
 - 1.3. Ventajas de un ámbito inalámbrico para el e-marketing.
 - 1.4. Elementos que contribuyen a potenciar el desarrollo del m-marketing.
- 2. M-marketing: principales aplicaciones.
 - 2.1. Introducción.
 - 2.2. Banca móvil.
 - 2.3. Pagos con el móvil.
 - 2.4. Compras inalámbricas.
 - 2.5. Publicidad dirigida.
 - 2.6. Juegos móviles o advergaming.
 - 2.7. Servicios personalizados.
 - 2.8. Aplicaciones móviles para B2B.
- 3. Mobile marketing basado en la localización.
 - 3.1. Geolocalización.
 - 3.2. Publicidad basada en la localización.
 - 3.3. Barreras a las soluciones basadas en la localización.
 - 3.4. La tecnología RFID (Radio Frequency Identification) y el control de la cadena de suministro.

FORMACIÓN NECESARIA PARA ACCEDER CON ÉXITO AL CURSO

No requiere formación previa.

ESPECIFICACIONES

Curso Scorm. Ejercicios y Evaluaciones integrados en temario.







HARDWARE NECESARIO Y PERIFÉRICOS ASOCIADOS

Ordenador y conexión a Internet:

- **PC o Portátil** : Pentium II, CPU 3GHz, 512 MB de memoria RAM.
- **MAC**: Power Mac 64, Power Mac 65 ó Apple con procesador Intel 16 GB RAM.
- **Conexión a Internet**: ADSL mínimo 1MB o conexión 3G con una velocidad superior a 128 Kbps/seg.

SOFTWARE NECESARIO

El campus virtual funciona en los siguientes navegadores:

-  **Internet Explorer**: a partir de la versión 8.0.
-  **Google Chrome**: a partir de la versión 22.0.
-  **Mozilla Firefox**: a partir de la versión 15.0.
-  **Safari**: a partir de la versión 5.0.

Además, será necesario tener instalado:

- **Acrobat Reader**, versión 6.0 o superior, o **Foxit Reader**, versión 2.3.
- **Flash Player**.
- **Java Sun** (Google Chrome requiere la actualización 10 de la versión de Java).
- **Reproductor de Windows Media Player** a partir de la versión 9.

TIEMPO DE RESPUESTA

Los tutores pedagógicos atenderán a los alumnos en un plazo de 24 horas y los tutores de contenido en un plazo máximo de 48 horas en días laborables.

SERVICIOS DEL CAMPUS VIRTUAL

- **Guía didáctica**. En ella se marcan y explican las pautas, orientaciones y recomendaciones necesarias para el seguimiento y aprovechamiento adecuado del curso.
- **Contenidos**. Los contenidos de este curso han sido realizados por un equipo multidisciplinar, entre los que se encuentran expertos en la materia que se desarrolla, pedagogos, docentes y técnicos informáticos en desarrollos multimedia.

En este curso se ha buscado un equilibrio entre el necesario rigor técnico de los contenidos y una presentación atractiva e intuitiva que facilite el seguimiento del curso y que constituya una clara opción de aprendizaje, de manera que todo aquél que lo realice vea satisfechas sus expectativas: comprensión y asimilación de todo lo relacionado con las unidades desarrolladas y capacidad para aplicar estos conocimientos a la práctica diaria.

El temario de este curso tiene un formato dinámico e interactivo, en base al cual podrás participar activamente en tu aprendizaje. En la construcción del mismo se han utilizado una serie de iconos y links, que requieren tu participación en el descubrimiento de los contenidos, ya que deberás interactuar con los mismos para ver la información. De esta manera, el seguimiento del curso se convierte en una experiencia dinámica que requiere de una participación activa del alumno, lo que facilita la rapidez en la comprensión y uso de la información. Ello contribuye a



conseguir que el curso resulte más entretenido y no debemos olvidar que el entretenimiento acrecienta el interés, el cual, a su vez, favorece la atención y concentración, que se traducen en mayores niveles de aprendizaje.

- **Actividades.** Hemos desarrollado ejercicios y casos prácticos interactivos, integrados en los contenidos, que fomentan la participación e interacción continua de los alumnos y permiten que vayan afianzando los conocimientos al mismo tiempo que los adquieren, con el fin de que lleguen totalmente preparados a la evaluación final y la superen sin dificultades.

- **Tutores a disposición del alumno:**

Un tutor de contenido experto en la materia que resolverá las dudas concretas sobre el temario y los ejercicios.

Un tutor pedagógico que le ayudará y motivará a lo largo del curso. Se pondrá en contacto periódicamente con los alumnos informándoles de su estado de evolución y animándoles a finalizar con éxito el curso. También les informará de todo lo relativo al curso (información de interés, inclusión de documentación adicional en la biblioteca, etc.).

Un tutor técnico o web máster que resolverá cualquier problema técnico de acceso a la plataforma, registro de notas, etc.

- **Otros servicios.** Estos cursos disponen de tutorías, correo electrónico, biblioteca (donde se encuentran documentos formativos complementarios, como el manual del curso), chat, FAQ's, agenda y calendario, foro y otros servicios incluidos en el Campus Virtual.

DIPLOMA

Al finalizar el curso los alumnos recibirán un **Diploma** o **Certificado**. “Enseñanza que no conduce a la obtención de un título con valor oficial”.

