Curso de introducción al eCommerce y creación de tiendas online con WordPress

Aplicación Didáctica

Realización de un prototipado UX de un eCommerce en la asignatura de Diseño UX / UI de 3º Diseño Gráfico. Podrá ser interdisciplinar coordinando la asignatura de Diseño Multimedia. Será muy útil para la realización del proyecto Fin de Grado. línea horizontal

# 

Justificación de Aplicación

A todos nos gusta encontrar a una persona detrás del mostrador de un comercio, que nos atienda y nos resuelva los percances amablemente. Esto forma parte del comercio tradicional y aporta seriedad y confianza al negocio, pero tener una tienda física tiene unos inconvenientes que no tendríamos si montáramos una tienda on-line. Por ejemplo: el pago de los impuestos del local, los gastos de luz, agua, mantenimiento, etcétera. Una tienda eCommerce ahorra estos gastos, pero sigue produciendo puestos de trabajo tradicionales y de nuevas necesidades adaptadas a este tipo de comercio. Como usuarios de tiendas virtuales y como profesores de Diseño de Experiencia de Usuario debemos tener conocimiento de lo que hay detrás de este tipo de mercado, para enseñar a los alumnos a diseñar productos en los que el consumidor obtenga su artículo fácil y eficazmente, sintiendo que, efectivamente, hay alguien detrás del mostrador.

OBJETIVOS DE LA EXPERIENCIA

* Conocer el ecosistema del sector eCommerce y su terminología.
* Conocer las herramientas vigentes de uso profesional de maquetación y prototipado UX / UI: Wordpress; Figma y Adobe XD.
* Crear una tienda eCommerce con el programa CMS Wordpress.org.
* Instalar los plugins “Elementor” y “WooCommerce” y manejarlos en este ámbito.
* Conocer el uso y características de las plataformas de pago.
* Obtener un dominio y alojamiento web gratuito para el alumnado.
* Animar a los alumnos a vivir su propia experiencia de eCommerce.

CONTENIDOS DE LA EXPERIENCIA

# Terminología Básica de eCommerce.

* % Conversión: Número de pedidos que se recibe según las visitas.
* Marketplace: plataformas de venta online de terceros, para vender productos de

personas o empresas, sin necesidad de una tienda online propia.

* B2B: (Business-to-Business) Son las relaciones efectuadas entre empresas.
* B2C: (Business-to-Consumer) Negocio que hay desde la empresa hasta el cliente

final.

* Funnel de conversión: Pasos que siguen los usuarios en la tienda online hasta

que compran.

# Analítica y marketing online web para e-commerce

* Inbound marketing / Outbound marketing
* Conocer el target / Nicho de mercado
* Ratio de conversión
* Disciplinas relacionadas (branding, marketing digital, SEO, UX, CRO...)
* Elección de la pantalla y la interface donde se utilizará la eCommerce
* Técnicas para conocer el entorno y la competencia. Medición y optimización para e-commerce / Definición de los KPI / Google Analytics para e-commerce / RRSS / afiliación, email marketing (newsletter)

# Establecer el plan de negocio de un e-commerce

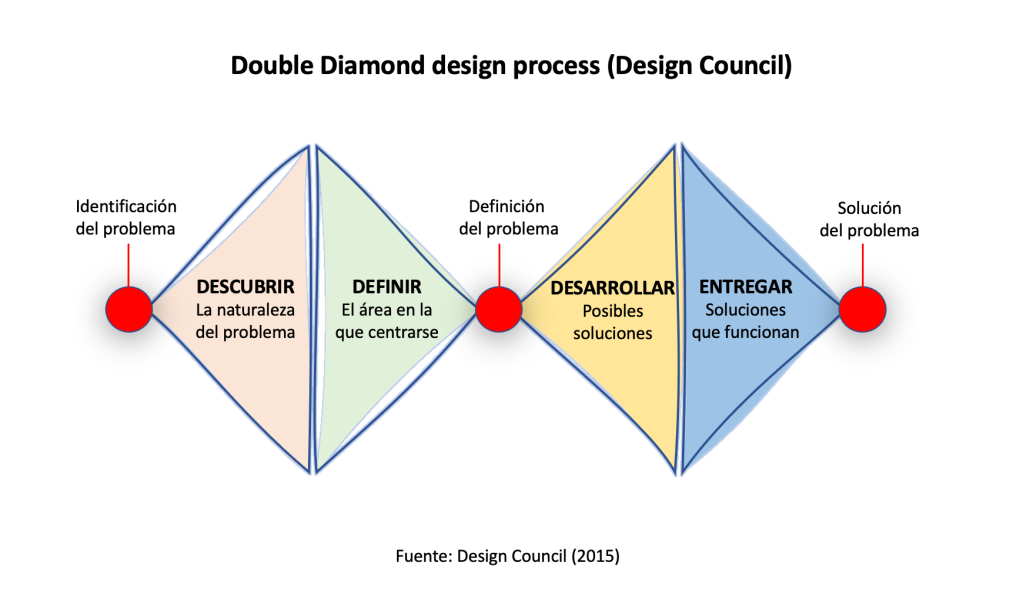
* Comienzo desde 0 o Integración con comercio tradicional.
* Gestión de stock. (Gestión tradicional - Gestión Just-in-Time, Dropshipping)
* Logística. (Operador logístico - Packaging - Logística inversa -Marketplaces)
* Formas de pago. (TPV virtual - Transferencia bancaria - Paypal y similares - Contra reembolso - Domiciliación bancaria - Recogida en tienda - Pago en 1 clic)
* Aspectos jurídicos. (LOPD - LSSI - Regulación de las comunicaciones

comerciales y SPAM. - Ley de Cookies - Tributación)

# Elementos básicos para crear un eCommerce

* Catálogo.
* Fichas de producto.
* Menú con categorías (mega menú)
* Carrito de compras (+ Checkout)
* Formas de pago de la tienda online.
* Buscador
* Preguntas frecuentes (FAQs)

Metodología

Explicación teórica.

Investigación sobre la situación o problema. Metodologías Lean UX.

Wireframes

Ideación.

Desarrollo del proyecto. Prototipado

Presentaciones intermedias de los avances del proyecto.

Presentación y defensa final del proyecto.

Material utilizado

Papel y lápiz / rotuladores / Post-its / Aplicaciones digitales cooperativas de ideación Lean UX: Notion; Balsamic; Mindmaster.

Ordenador personal. (Preferiblemente portátil)

Conexión a internet.

Cañón proyector.

Software de Diseño de Productos Digitales: Wordpress; Figma

Evaluación

Estructura correcta de la arquitectura de la información. Que contenga los páginas básicas para la creación de un eCommerce.

Claridad y eficiencia en el uso de la eCommerce.

Contenidos unificados y coherentes con la propuesta de proyecto.

Integración de las pasarelas de pago y los aspectos jurídicos.

Presentación en tiempo y forma acordados.