

# Introducción al eCommerce

■

## JUSTIFICACIÓN DE LA APLICACIÓN

En el contexto de los estudios de la EASD, el área de aplicación de nuestra formación es cada vez más amplio y los entornos profesionales han de estar presentes en lo posible en metodología, herramientas y concepto de las asignaturas que impartimos. Este curso revisa las tecnologías, productos y usuarios que pasan por los soportes y plataformas digitales, actualmente en uso, en el eCommerce.

## OBJETIVOS DE LA EXPERIENCIA

>> Conocer el entorno y concepto de comercio en Internet:

- Plataformas, negocios, perfiles de empresas y usuarios
- Historia y desarrollo de plataformas de venta
- Contexto actual
- UX en eCommerce: Utilidades, lenguaje, patrones y convenciones de uso

>> Conocer vigencia y uso de programas de maquetación y prototipado

- Word Press, Figma, XD, ...

## CONTENIDOS DE LA EXPERIENCIA

- Conceptos generales (datos del sector en España, casos de éxito...)
- Terminología específica del ecosistema e-commerce (conversión, funnel, inbound...)
- Tipos de negocio de e-commerce (B2B vs B2C)
- Tendencias y nuevos modelos de negocio
- Entorno: técnicas para conocer el mercado y la competencia
- Disciplinas relacionadas (branding, marketing, SEO, UX, CRO...)

- Dispositivos: desktop vs mobile

## METODOLOGÍA

- Explicación teórica y análisis de datos
- Desarrollo de conceptos principales en los diferentes aspectos: teóricos, de aplicación y herramientas
- Ejercicios guiados de aplicació

## MATERIAL UTILIZADO

- Proyecciones
- Programas y herramientas en línea

## EVALUACIÓN

- Puesta en común
- feedback profesor alumno

NOTA: Este documento es sólo una guía orientativa para la realización de la propuesta didáctica. Se puede entregar el trabajo práctico en otros formatos: powerpoint, montaje audiovisual, pdf, enlaces a formatos online (blogs o webs), etc...