

PROGRAMA DE: **TALLER DE HERRAMIENTAS DIGITALES**

CÓDIGO: 508

HORAS DE CLASE				DOCENTE RESPONSABLE
TEÓRICAS		PRÁCTICAS		Lic. Sebastián Lucas Esandi
p/semana	p/cuatrim.	p/semana	p/cuatrim.	DOCENTE COLABORADOR
16	2	16	2	Lic. Rosana Claudia Partal

DESCRIPCIÓN:

La materia tiene como objetivo introducir al alumnado en el uso práctico de las aplicaciones digitales que más se utilizan para un emprendimiento de comercio electrónico y su correspondiente estrategia de marketing digital. Se busca que exista un contacto práctico directo con las aplicaciones que se implementan para la concreción del proyecto, desde su inicio hasta las últimas etapas que constituyen el mundo del comercio electrónico.

PROGRAMA SINTÉTICO:

UNIDAD TEMÁTICA I: Aplicaciones Digitales. Definición de aplicaciones digitales. De escritorio, web e híbridas. Ejemplos en el mundo del comercio electrónico.

UNIDAD TEMÁTICA II: Técnicas de búsqueda de información on line en buscadores y directorios para evaluar la factibilidad del emprendimiento.

UNIDAD TEMÁTICA III: Herramientas de escritorio y on line para gestionar proyectos informáticos. Aplicaciones utilizadas para redactar y comunicar el proyecto al resto del equipo y a los clientes.

UNIDAD TEMÁTICA IV: Plataformas de comercio electrónico. Criterios básicos para seleccionar la más adecuada para los diferentes momentos del emprendimiento.

UNIDAD TEMÁTICA V: Aplicaciones web y de escritorio para crear contenido digital con narrativa multimedia. Su implementación en redes sociales.

UNIDAD TEMÁTICA VI: Herramientas online para la creación de logotipos, marcas y tareas de branding.

UNIDAD TEMÁTICA VII: Aplicaciones para medir resultados propios y de la competencia.

Vigencia a partir del año:

2022

PROGRAMA DE: TALLER DE HERRAMIENTAS DIGITALES**CÓDIGO: 508****UNIDAD TEMÁTICA VIII: Herramientas de comunicación y fidelización con los clientes.****PROGRAMA ANALÍTICO:****UNIDAD TEMÁTICA I: Aplicaciones Digitales.**

Definición, características y clasificación. Herramientas de escritorio: funcionamiento y ejemplos de las que más se utilizan en la creación de contenido en un proyecto de comercio electrónico. Herramientas de ofimática y editores de contenido. Aplicaciones web: características, similitudes y diferencias con las de escritorio. Ventajas y desventajas. SAAS. Herramientas de Google más utilizadas en la gestación de un emprendimiento de E -Commerce. Aplicaciones híbridas. Similitudes y diferencias con las anteriores. RIA.

UNIDAD TEMÁTICA II: Técnicas de búsqueda de información online en buscadores y directorios para evaluar la factibilidad del emprendimiento.

Aplicaciones para buscar, analizar y conocer la factibilidad de un emprendimiento de comercio electrónico.

Cómo utilizar los buscadores y directorios web, así como las redes sociales para evaluar la conveniencia de realizar un determinado proyecto de comercio electrónico. Técnicas de búsqueda avanzada y criterios de validación de resultados. Creación de alertas temáticos.

Validación de resultados y formas de integrar los mismos en el nuevo contenido asociado a los productos y servicios del emprendimiento.

UNIDAD TEMÁTICA III: Herramientas de escritorio y online para gestionar proyectos informáticos.

Aplicaciones utilizadas para redactar y comunicar el proyecto al resto del equipo y a los clientes. Herramientas de ofimática y código abierto. Google Docs. Word avanzado; creación de pdf y power point. Creación de videos breves para explicar a los integrantes del equipo de trabajo y los clientes el estado de situación, así como los avances. Screen Cast O matic. Asignación de recursos a tareas, seguimiento del progreso, administrar presupuestos y analizar cargas de trabajo. Opciones para organizar el trabajo colaborativo on line: Trello y Bitrix 24.

UNIDAD TEMÁTICA IV: Plataformas de comercio electrónico.

Plataformas pre armadas: Shopify y Tienda nube. Plataformas de código abierto más utilizadas. Wordpress y Woocommerce. Joomla y Virtuemarte. Adquisición de dominios. Go daddy. Nic.ar. Ejemplos de Hosting. Cpanel. Mercado libre y Facebook Marketplace.

Vigencia a partir del año:

2022

PROGRAMA DE: TALLER DE HERRAMIENTAS DIGITALES**CÓDIGO: 508****UNIDAD TEMÁTICA V: Aplicaciones web y de escritorio para crear contenido digital con narrativa multimedia. Su implementación en redes sociales.**

La importancia de crear contenido de calidad con narrativa multimedia para describir y vender productos y servicios. El peso de los blogs en los sitios de comercio electrónico.

Edición de imágenes con Adobe Photoshop. Compresión de imágenes online.

Edición de videos con Filmora. Integración con YouTube.

Publicación de contenido en diferentes redes sociales. Implementación de herramientas de optimización de ventas en redes.

UNIDAD TEMÁTICA VI: Herramientas online para la creación de logotipos, marcas y tareas de branding.

Adobe ilustrator. Opciones de edición de código abierto. Herramientas visuales de CANVA.

Creación/optimización de isologos con herramientas online.

UNIDAD TEMÁTICA VII: Aplicaciones para medir resultados propios y de la competencia.

Introducción al SEO y el SEM: Google analytics. Google Search Console. Análisis de la eventual competencia con herramientas de medición on line. Semrush. WooRank. GT-metrix. Built With. Google Ads y Campañas en Facebook.

UNIDAD TEMÁTICA VIII: Herramientas de comunicación y fidelización con los clientes.

Mesa de ayuda, soporte remoto; redes sociales, correo electrónico, foros, video llamadas. E-Mail, Live Chats & Chatbots, Teléfono. Marketing por correo electrónico. Envíalo simple.

Vigencia a partir del año:

2022

PROGRAMA DE: TALLER DE HERRAMIENTAS DIGITALES**CÓDIGO: 508****BIBLIOGRAFÍA**

- Biblioteca UDE. (2020) “Consejos para buscar información en Internet”.
- Dirección del Sistema de Bibliotecas de la Universidad Finis Terrae, “Manual básico de Usuario de Microsoft Word, Excel, Power Point”.
- Emprededores.com (2022) “18 preguntas que debes hacerte antes de montar un negocio”.
- Luján Mora, S. (2002). “Programación de aplicaciones web: historia, principios básicos y clientes web”. Editorial Club Universitario, Alicante, ISBN: 978-84-8454-206-3.
- Moreno Alonso, J. (2017). “Manual básico de Adobe Photoshop”.
- Sitio web oficial de Google Analytics. Disponible en: <https://analytics.google.com/>
- Sitio web oficial de Google Search Console. Disponible en: <https://search.google.com/>
- Sitio web oficial de Screen Cast O matic. Disponible en: <https://screencast-o-matic.com/>
- Sitio web oficial de Bitrix 24. Disponible en: <https://www.bitrix24.net/>
- Sitio web oficial de Built With. Disponible en: <https://builtwith.com/>
- Sitio web oficial de Canva. Disponible en: https://www.canva.com/es_es/
- Sitio web oficial de GT-metrix. Disponible en: <https://gtmetrix.com/>
- Sitio web oficial de Logaster. Disponible en: <https://www.logaster.com.es/>
- Sitio web oficial de SEM Rush. Disponible en: <https://www.semrush.com/>
- Sitio web oficial de Shopify. Disponible en: <https://www.logaster.com.es/>
- Sitio web oficial de Taylor Brands. Disponible en: <https://www.tailorbrands.com>
- Sitio web oficial de Tienda nube. Disponible en: <https://www.logaster.com.es/>
- Sitio web oficial de Trello. Disponible en: <https://trello.com/>
- Sitio web oficial de Woorank. Disponible en: <https://www.woorank.com/es>
- Universidad Finis Terrae. (2018). Guía para realizar búsquedas efectivas. Documento preparado por la Dirección del Sistema de Bibliotecas de la Universidad de Finis Terrae.
- Universidad Provincial del Sudoeste (2019). Materiales didácticos de la asignatura Tecnología de internet y diseño del negocio informático [Apuntes]. Bahía Blanca, Argentina: Esandi, S.L.

El presente Programa se ha elaborado bajo responsabilidad del/la, las/los docentes/s cuyas firmas se exponen a continuación. Las autoridades de cada Facultad, y del Vicerrectorado del Área Académica o Dirección de Coordinación Educativa de esta Universidad, suscriben prestando conformidad.

Vigencia a partir del año:

2022



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES
2022 - Año del bicentenario del Banco de la Provincia de Buenos Aires

Hoja Adicional de Firmas
Anexo de Firma Conjunta

Número:

Referencia: Programa Taller de Herramientas Digitales

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 4 pagina/s.

