

## FUNDAMENTOS PARA LA CREACIÓN DE TIENDAS VIRTUALES Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD COMERCIAL ONLINE



**Área:** Sin clasificar  
**Modalidad:** Teleformación  
**Duración:** 75 h  
**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)  
[Contactar](#)  
[Recomendar](#)  
[Matricularme](#)

### OBJETIVOS

Identificar los aspectos básicos relativos a las principales prestaciones de internet relacionadas con la actividad empresarial y comercial en red y puesta en marcha de una tienda virtual.

### CONTENIDOS

1. LA EMPRESA EN INTERNET. 1.1. La informática en la empresa. 1.1.1. Introducción a la informática. Conceptos básicos. 1.1.2. Los componentes físicos: el hardware. 1.1.3. Los componentes lógicos (programas): el software. 1.1.4. La evolución de la informática. 1.2. Internet. 1.2.1. Definición. 1.2.2. Requisitos de hardware y software. 1.2.3. El protocolo tcp/ip. 1.2.4. Utilidades. 1.2.5. Contenidos en internet. 1.3. El comercio electrónico. 1.3.1. Definición. 1.3.2. Factores básicos. 1.3.3. Comercio electrónico versus comercio tradicional. 1.3.4. Fases del comercio electrónico. 1.4. Usabilidad. 1.4.1. Definición. 1.4.2. Estructura. 1.4.3. Ancho de banda. 2. E-COMMERCE: APLICACIÓN Y DESARROLLO. 2.1. La empresa en internet. 2.1.1. La revolución de internet. 2.1.2. Internet en la empresa. 2.1.3. Consideraciones previas a la presencia en internet. 2.1.4. Definición de objetivos y puesta en marcha. 2.2. Modelos de negocio. 2.2.1. Modelos según tipo de venta. 2.2.2. Modelos según su orientación. 2.2.3. Modelos según dispositivos. 2.3. Aspectos legales. 2.3.1. Fiscalidad. 2.3.2. Tributación. 2.3.3. Legislación aplicable. 2.3.4. Protección de datos. 2.4. Seguridad y medios de pago. 2.4.1. Encriptación. 2.4.2. Medios de pago. 2.5. Marketing on-line. 2.5.1. Definición. 2.5.2. Medios de difusión on-line. 2.5.3. La 5ª "p": la personalización. 3. PUESTA EN MARCHA DE UNA TIENDA VIRTUAL. 3.1. La lista de la compra. 3.2. Estrategias. 3.3. Planificación de campaña en internet. 3.4. Errores y barreras para el crecimiento del e-commerce. 3.5. Los nueve problemas del e-business.

### METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.



- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado.** El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

## REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados.  
No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.