



**UNIVERSIDAD DEL
ATLÁNTICO MEDIO**

GUÍA DOCENTE

**ASIGNATURA: COMERCIO
ELECTRÓNICO**

**TITULACIÓN: GRADO DE
COMUNICACIÓN**

**MODALIDAD DE IMPARTICIÓN:
PRESENCIAL**

CURSO ACADÉMICO 2019-2020

ÍNDICE

RESUMEN	3
DATOS DEL PROFESORADO.....	3
REQUISITOS PREVIOS	4
COMPETENCIAS	4
RESULTADOS DE APRENDIZAJE	5
CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA	6
METODOLOGÍAS	6
ACTIVIDADES FORMATIVAS.....	6
SISTEMA DE EVALUACIÓN.....	7
BIBLIOGRAFÍA	8

RESUMEN

Centro	Facultad de Comunicación		
Titulación	COMUNICACIÓN		
Asignatura	COMERCIO ELECTRÓNICO	Código	F2C1G03035
Materia			
Módulo			
Carácter	Obligatoria		
Curso	Grado en Comunicación		
Semestre	5		
Créditos ECTS	3		
Lengua de impartición	Castellano		
Curso académico	2019-2020		

DATOS DEL PROFESORADO

Responsable de Asignatura	Angel Quintana Gómez
Correo electrónico	angel.quintana@pdi.atlanticomedio.es
Teléfono	
Tutorías	Miércoles de 17:00 a 18:00

RESUMEN

INDICAR DE FORMA GENERAL LOS OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Que el alumno sea consciente de la complejidad de la creación de una plataforma de comercio electrónico. Siendo capaz de crear una, que cumpla con las exigencias del mercado y cumpla con los aspectos legales vigentes.

Que el alumno tenga una visión global de las distintas disciplinas del marketing digital y que sea capaz de entender y valorar, cada una de ellas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Ser capaz de analizar, diseñar y construir una aplicación web sencilla usando las tecnologías más empleadas.

Ser capaz de diseñar, planificar el desarrollo y gestionar la operación de un sistema de almacenamiento de contenidos (base de datos) orientado a Internet.

Conocer de los principios básicos del "Business Analytics".

Acceder a fuentes de información estructurada y no estructurada que pueden facilitar los procesos de toma de decisiones.

Utilizar técnicas de investigación operativa para la toma de decisiones.

Conocer la estructura empresarial del sector de la comunicación y la publicidad especialmente en el entorno on-line.

Capacitación para el ejercicio de las funciones del Social Media Strategist y el Community Manager dentro del esquema comunicativo y de los atributos, normas y principios básicos del Marketing Digital (Redes Sociales, SEO, SEM, Analítica, Marketing de Contenido, Marketing Relacional, Buzz Marketing, Email Marketing, Afiliación...).

Conocer los fundamentos del marketing, su relación con la publicidad y entender el concepto de marca; desarrollar la capacidad y habilidad para desarrollar proyectos de investigación y análisis relacionados con las marcas especialmente en el entorno on-line

REQUISITOS PREVIOS

No se requiere de ningún requisito específico para realizar esta asignatura.

COMPETENCIAS

BÁSICAS Y GENERALES

CG1 - Conocer los contextos, culturales, sociales, económicos y políticos necesarios que permitan relacionarse con la sociedad.

CG4 - Capacidad de transmitir información, ideas, problemas y soluciones, tanto a audiencias expertas como no expertas en el ámbito de la comunicación.

CG6 - Saber innovar en los métodos de autoaprendizaje y autoevaluación, siguiendo criterios de calidad.

CG7 - Manejar las lenguas española e inglesa (con un nivel B1 según los criterios establecidos por el MCER) de forma oral y escrita, en general, y su adaptación a los usos específicos en los medios de comunicación.

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

ESPECÍFICAS

CE14 - Conocimiento y capacidad para utilizar los recursos y posibilidades específicas de los medios tradicionales (prensa, radio y televisión) en un formato multimedia y en nuevos soportes digitales.

CE15 - Adquirir la capacidad y habilidad para el diseño de los aspectos formales y estéticos en entornos digitales, así como el uso de técnicas informáticas para la representación y transmisión de hechos y datos.

CE16 - Capacidad de estructurar comunidades virtuales en los social media, utilizando las herramientas y tendencias en el tratamiento de personas y datos y programación de contenidos.

CE17 - Capacidad para redactar contenidos multimedia con un enfoque informativo y promocional, considerando el nuevo público digital y adaptando los mensajes.

CE18 - Capacidad y habilidad para estructurar los contenidos audiovisuales de los productos digitales presentes en la Red, conforme a criterios de usabilidad y ordenación de la información.

CE19 - Conocimiento de los nuevos paradigmas y procesos estratégicos en la creación de la identidad digital en las instituciones públicas y privadas.

CE20 - Conocimiento de los conceptos fundamentales de análisis, planificación, así como de las técnicas de elaboración de estrategias de marketing online en instituciones públicas, privadas y medianas y pequeñas empresas.

CE21 - Conocimiento de las técnicas de seguimiento y monitorización de datos en Internet.

CE22 - Capacidad y habilidad para identificar, valorar y gestionar demandas emergentes en el comercio electrónico, ayudando en el planteamiento y gestión del e-commerce.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Ser capaz de analizar, diseñar y construir una aplicación web sencilla usando las tecnologías más empleadas.

Ser capaz de diseñar, planificar el desarrollo y gestionar la operación de un sistema de almacenamiento de contenidos (base de datos) orientado a Internet.

Conocer de los principios básicos del "Business Analytics".

Acceder a fuentes de información estructurada y no estructurada que pueden facilitar los procesos de toma de decisiones.

Utilizar técnicas de investigación operativa para la toma de decisiones.

Conocer la estructura empresarial del sector de la comunicación y la publicidad especialmente en el entorno on-line.

Capacitación para el ejercicio de las funciones del Social Media Strategist y el Community Manager dentro del esquema comunicativo y de los atributos, normas y principios básicos del Marketing Digital (Redes Sociales, SEO, SEM, Analítica, Marketing de Contenido, Marketing Relacional, Buzz Marketing, Email Marketing, Afiliación...).

Conocer los fundamentos del marketing, su relación con la publicidad y entender el concepto de marca; desarrollar la capacidad y habilidad para desarrollar proyectos de investigación y análisis relacionados con las marcas especialmente en el entorno on-line

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

COMERCIO ELECTRÓNICO

Plataformas e-commerce y social commerce.

Marketing on line.

Sistemas abiertos de gestión de productos. Venta online y tiendas virtuales.

Métodos de pago. Privacidad.

Consumo colaborativo en la red.

METODOLOGÍAS

METODOLOGÍAS DOCENTES

Método expositivo. Lección magistral

Estudio individual

Resolución de problemas

Metodología por proyectos

Tutoría presencial (individual y/o grupal)

Heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PRESENCIALIDAD
Clase expositiva	270	100
Prácticas	81	100
Talleres	11	100
Sesiones de trabajo práctico	35	100
Proyectos y trabajos	35	100
Tutoría y seguimiento	54	100
Evaluación	54	100
Trabajo Autónomo del alumno	810	0

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN MÍNIMA	PONDERACIÓN MÁXIMA
Asistencia y participación activa	10	10
Realización de trabajos y prácticas	40	40
Pruebas de evaluación teórico-prácticas	50	50

Sistemas de evaluación

- Convocatoria ordinaria

La evaluación de la asignatura constará de una prueba teórica (50% de la nota final), un ejercicio práctico (40% de la nota final), de la asistencia y trabajo diario del alumnado (10% de la nota final).

El ejercicio práctico será la creación de un comercio electrónico a través de la plataforma Shopify.

La prueba teórica consistirá en un examen tipo test y/o preguntas de desarrollo. El test contará con varias opciones y solo una de ellas correcta. Las preguntas incorrectas, restarán puntuación. Se explicará con detalle al alumno antes del examen.

Las preguntas se ajustarán al contenido teórico impartido en la asignatura, y no únicamente a la información a modo de guía que es repartida por el profesor sino incluye todo aquello que se trabaje en las aulas; y serán representativas de la totalidad de los temas.

La asistencia, la intervención, la participación y el trabajo diario serán tenidos en cuenta en la evaluación.

Para aprobar la asignatura es necesario superar cada apartado de la evaluación con una nota mínima igual a 5.

- Convocatoria extraordinaria y siguientes

En caso de que el alumno haya aprobado alguna de las partes de la evaluación, se le guardará dicha nota aprobada en la convocatoria extraordinaria y solo tendrá que realizar la parte suspensa. Pero no se podrá alcanzar más de un 70% del 100% de la nota de ese apartado.

Si la prueba suspensa fuese la práctica, se decidirá si se repite el trabajo, o bien si se realizará un examen práctico.

Si la prueba suspensa fuese la teórica, deberá presentarse nuevamente a examen de tipo test y/o de preguntas de desarrollo.

Criterios de calificación

El criterio de evaluación general consiste en que cada tarea se valora con una calificación de 0 a 10. Para obtener la nota media final, deberán aprobarse cada una de las actividades de evaluación realizadas con una calificación igual o superior a 5.

Si un alumno suspende una de las partes (examen teórico-práctico/trabajo final asignatura) en convocatoria ordinaria y en extraordinaria, el alumno debe volver a cursar la asignatura completamente, ya que no ha adquirido las competencias de la misma.

La asistencia a todas las clases es obligatoria durante todo el curso académico.

Como norma general se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Sólo tendrá derecho a examen aquel alumno que haya demostrado una progresión adecuada durante el curso, para lo cual se requiere un mínimo del 75% de asistencia a la asignatura.

Las faltas de asistencia el día anterior y/o el mismo día de un examen, a cualquier asignatura que se imparta, se computarán como faltas dobles

BIBLIOGRAFÍA

- Básica
- Complementaria
- Recursos web
- <https://www.inboundcycle.com/blog-de-inbound-marketing>
- <https://www.brainsins.com/es/blog>
- <https://es.shopify.com/blog>
- <https://ohdigital.eu/blogs/aprender-shopify-en-espanol>
- <https://rgpd.es/>
- <https://iabspain.es/>
- <https://www.hubspot.es/>
- <https://blog.hubspot.com>
- <http://elblogdeecommerce.com/>
- <https://contentmarketinginstitute.com/>

RESUMEN POLÍTICA ACADÉMICA

- a. **La asistencia a clase** es fundamental. Si el alumno se acoge al sistema de evaluación continua, la no asistencia a una clase no exime de presentar los trabajos que se hayan solicitado. Recuerde que un porcentaje de la nota final depende de la participación.
- b. **Las clases comienzan y terminan** a la hora establecida. Una vez que comience la clase, por deferencia al resto de compañeros y al docente, no está permitida la entrada de ningún alumno. Con el mismo criterio, tampoco se permite la salida de clase antes de su finalización. Atascos, tutorías, viajes, reuniones... no son razones que permitan sortear esta norma.
- c. **Está prohibido** comer, beber, mascar chicle y todo aquello que dicta la educación y el sentido común durante la clase.
- d. **Está terminantemente prohibido** hacer uso del teléfono móvil con fines personales.
- e. **Honestidad académica**. El plagio, las trampas, las ayudas no autorizadas para la elaboración de trabajos o la falsificación de documentos implican el suspenso automático de la asignatura y el traslado de lo ocurrido al Decano de la Facultad para la adopción de las medidas oportunas (apertura de expediente y/o expulsión). Plagiar es la mayor infracción en la que se puede incurrir en la Universidad. Desconocer qué es plagiar no es una eximente. En el ámbito académico quizá sería un agravante. Tampoco es posible plagiar "sin mala intención". Todos los trabajos deben ser originales y todos los recursos utilizados deben ser referenciados con arreglo a la normativa establecida por la Universidad. El 'olvido' de una referencia será considerado plagio.
- f. **Integridad Académica**. La ausencia de citación de fuentes, el plagio de trabajos o uso indebido/prohibido de información durante los exámenes, o la firma en la hoja de asistencia por un compañero que no está en clase, implicará la pérdida de la evaluación continua, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas por la Universidad.
- g. **Faltas de ortografía**. En cuanto a las faltas de ortografía, y como regla general, una falta grave supondrá un punto menos en el ejercicio o evaluación. Dos faltas graves dos puntos menos y tres faltas graves un suspenso en el ejercicio o evaluación. Respecto a las faltas de ortografía consideradas leves (tildes), dos faltas equivalen a una grave.