



Curso ON-LINE

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

---

COMT017PO

# 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.

## ÍNDICE

### 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.