



COMM0018 | COMERCIO ELECTRÓNICO EN DISPOSITIVOS MÓVILES 50 horas

OBJETIVO GENERAL:

Diseñar una tienda virtual adaptada a dispositivos móviles (Mobile), atrayendo tráfico y generando ventas, a través del uso de las herramientas y potencialidades del Mobile marketing.

CONTENIDOS:

1. ECOMMERCE MOBILE

1.1. Definición de Ecommerce mobile

1.1.1. La importancia de los dispositivos móviles (mobile)

1.1.2. Comportamiento del usuario

1.1.3. Diferencias entre web y app

1.1.4. Plataforma de pago

1.1.5. Usabilidad

1.1.6. Market places

1.1.7. Análisis del mercado

1.1.8. Ecommerce adaptada a dispositivos móviles (mobile)

1.2. Gestión de la Seguridad

1.2.1. Seguridad genérica

1.2.2. Seguridad digital y específica en dispositivos móviles (mobile)

1.3. Aplicación del Marketing para ecommerce mobile

1.3.1. Despliegue del Plan de Marketing para mobile ecommerce

1.3.2. Retargeting



Programa formativo



CONSEJERÍA DE ECONOMÍA,
HACIENDA Y EMPLEO



MINISTERIO
DE TRABAJO
Y ECONOMÍA SOCIAL

SERVICIO PÚBLICO
DE EMPLEO ESTATAL
SEPE

1.3.3.Estrategias multicanal (cross-channel)

2. APPS, GADGETS Y UTILIDADES

2.1. Identificación de las Apps, gadgets y utilidades

2.1.1. Bluetooth

2.1.2. iBeacon

2.1.3. Wallet

2.1.4. Quick Response

2.1.5. Near Field Communication

2.1.6. Del mundo virtual al físico, y viceversa

2.1.7. Realidad aumentada

3. TENDENCIAS

3.1. Identificación de las Tendencias

3.1.1. Advertgaming

3.1.2. Social, location, Mobile (SoLoMo)