

# Especialista en e-Commerce



## Acelera o teu camiño cara á transformación dixital



**Duración:**  
• 50 horas



**Modalidade:**  
• Online



**Titulación:**

• Diploma de aproveitamento  
avalado pola Xunta de Galicia

Esta actividade formativa está destinada a todos os **traballadores autónomos** de Galicia, independentemente da súa actividade.

[www.autonomosdixitais.com](http://www.autonomosdixitais.com)



**XUNTA  
DE GALICIA**



## Introducción e obxectivos

O impacto económico provocado pola pandemia causada polo Covid-19 é especialmente relevante entre as pemes e o persoal autónomo. As consecuencias directas estanse a producirse neste momento e continuarán durante varios meses máis debido ao deterioro previsto da situación económica, que sen dúbida afectará á actividade e ás vendas futuras.

Ante este ambiente desfavorable, é necesario tomar medidas que sirvan para mellorar as perspectivas de recuperación no menor prazo de tempo posible. Neste sentido, ter coñecementos avanzados en plataformas e ferramentas de ecommerce tornase fundamental para aplicar novas canles para a comercialización e distribución.

Os obxectivos fundamentais desta actividade formativa son:

- ✔ Identificar os conceptos avanzados de calquera negocio en liña.
- ✔ Aprender a xestionar todos os procesos dunha tenda virtual: usuarios, pedidos, impostos, etc.
- ✔ Implementar medidas de seguridade nas transaccións.
- ✔ Coñecer as funcionalidades de Google Ads.
- ✔ Analizar o entorno comercial con Google Analytics.
- ✔ Mellorar as canles de distribución e loxística segundo a actividade.
- ✔ Identificar as políticas de calidade, ambiental e de seguridade e hixiene aplicables ao comercio electrónico.



# Contidos

---

A actividade formativa divídese en 3 módulos

## Módulo I: Comercio electrónico

- 1 **Introdución ao comercio virtual.**
- 2 **Configuración xeral.**
- 3 **Categorías / Produtos.**
- 4 **Módulos de pago.**
- 5 **Módulos de envío.**
- 6 **Cientes e Ordes.**
  - 6.1. Detalles e xestión de clientes.
  - 6.2. Detalles e xestión de pedidos.
- 7 **Configuración do usuario.**
- 8 **Copias de seguridade.**
- 9 **Atributos do produto.**

- 10** Grupo de prezos.
- 11** Imposto I.V.A.
- 12** Idiomas e traducións.
- 13** Moedas.
- 14** Operacións con módulos.
  - 14.1. Mover módulos.
  - 14.2. Instalar novos módulos.
- 15** Importar datos do produto.
- 16** Actualizar a versión.


## Módulo II: Comercialización

- 1** Como conseguir máis clientes.
  - 1.1. Amosar correctamente os produtos na tenda virtual.
  - 1.2. Posicionamento de Google e optimización de SEO.
    - 1.2.1. Optimización interna de textos.
    - 1.2.2. Creación de ligazóns. Edificio de enlaces.
    - 1.2.3. Buscar ligazóns externas.
    - 1.2.4. Directorios.
    - 1.2.5. Uso das estatísticas de busca de Google.
  - 1.3. Paga por clic con Google Adwords.
    - 1.3.1. Como funciona Google Adword de pago por clic.
    - 1.3.2. Ferramenta de palabras clave.
  - 1.4. Promoción en redes sociais.
    - 1.4.1. Promoción empresarial en YouTube, Facebook, etc.
  - 1.5. Analizar a rendibilidade das accións de mercadotecnia.
    - 1.5.1. Estatísticas con Google Analytics.
    - 1.5.2. Rexístrate e instale Google Analytics.
    - 1.5.3. Analiza con Google Analytics.

## Módulo III: Loxística

- 1 **Produción.**
- 2 **Teoría dos procesos de produción.**
- 3 **Valor engadido e diferencial.**
- 4 **Cadea de valor.**
- 5 **Cálculo de custos.**
- 6 **Calidade.**
- 7 **Sistemas de control de calidade.**
- 8 **Políticas de seguridade e hixiene.**
- 9 **Políticas ambientais.**





# Metodoloxía de impartición

Queremos que os estudantes sexan capaces de adquirir as competencias, desta acción formativa, a través dun modelo de aprendizaxe baseado na realización de tarefas, entendendo estas como “aprender facendo” e orientadas á solución de problemas significativos propostos polo facilitador, que os alumnos resolverán, de xeito colaborativo, facendo uso tanto de estratexias de traballo en grupo (crowdlearning), como de traballo individual mediante as ferramentas sincrónicas e asíncronas das que dispón a plataforma.

As tarefas que facilitarán a aplicación deste método céntranse na realización de tarefas prácticas, que se poden clasificar das seguintes:

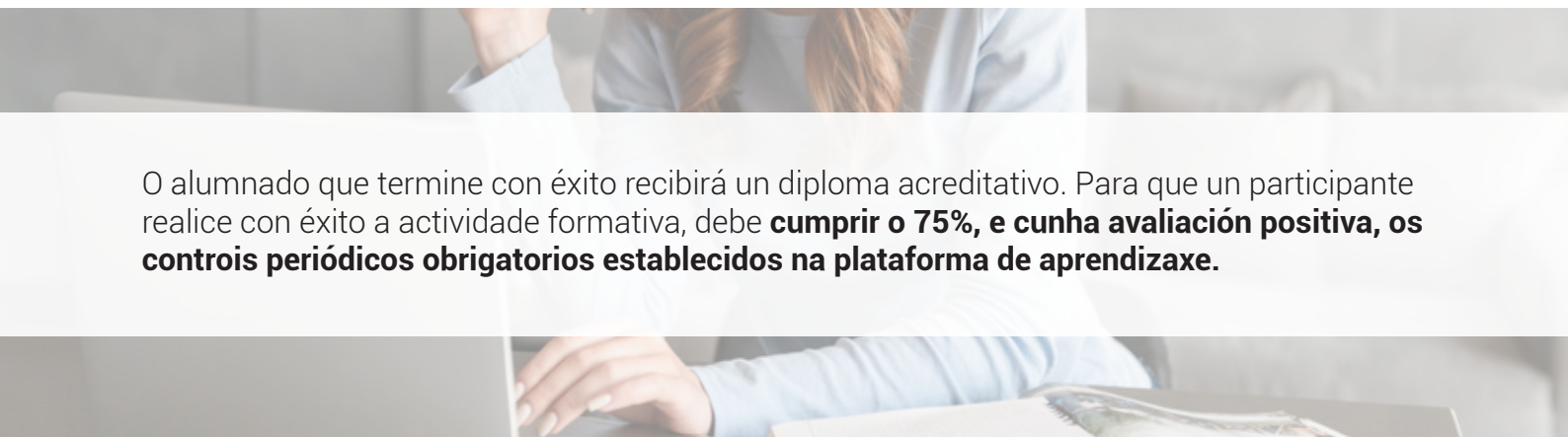
- **Tarefas de iniciación:** inclúen a avaliación diagnóstica e unha dinámica de presentación e avaliación das expectativas cara ao curso. Farase a través do foro.
- **Tarefas de aprendizaxe:** a través deste tipo de tarefas, intentamos que os alumnos empreguen diferentes contidos (conceptos, procedementos e actitudes) para conseguir un obxectivo superior, conseguindo que os utilicen; Isto implica que, no desenvolvemento de tarefas, os estudantes: analizar, establecer relacións, propoñer alternativas, tomar decisións, etc. Estas tarefas propóñense dentro do contido multimedia do curso. A maioría son tarefas de corrección instantánea.
- **Tarefas de desenvolvemento:** onde aos estudantes se lles presentará un problema para resolver e, de xeito colectivo e colaborativo, terán que tomar decisións e presentar alternativas. Desenvolverase a través do foro de traballo.
- **Tarefas “webTask”:** para levar a cabo este tipo de tarefas, os estudantes deben usar diferentes recursos web. Estas tarefas están ligadas a procuras en liña e redes sociais. Poden ser: listar, ordenar, distribuír, comparar, extraer e reutilizar información, compartir experiencias, resolver problemas, etc.



- **Tarefas de reforzo:** se se detecta que un alumno ten dificultades para adquirir unha competencia, o titor apoiarao con tarefas de reforzo. Permiten ao alumno fixar aqueles contidos que se traballaron en cada obxecto de aprendizaxe ou darlles unha perspectiva diferente para atender a diferentes estilos de aprendizaxe.
- **Tarefa integradora que implica a realización dun proxecto final.** Para iso, empregaremos estratexias de aprendizaxe baseadas en proxectos.
- **Tarefa de simulación,** relacionada coa avaliación sumativa. Un dos elementos distintivos do procedemento metodolóxico que imos desenvolver é o uso de estratexias de gamificación a partir das cales presentamos todo o proxecto de ensino-aprendizaxe. A gamificación implica crear ambientes atractivos tanto no deseño coma nos procedementos, o que será estimulante e motivador.

## Seguimento e avaliación

O alumnado que termine con éxito recibirá un diploma acreditativo. Para que un participante realice con éxito a actividade formativa, debe **cumprir o 75%, e cunha avaliación positiva, os controis periódicos obrigatorios establecidos na plataforma de aprendizaxe.**





XUNTA  
DE GALICIA

E-COMMERCE

# Especialista en e-Commerce

[www.autonomosdixitais.com](http://www.autonomosdixitais.com)

My Store | Templates | Explore | Subscriptions | Support

# E-COMMERCE

Looking for the perfect template?  
Choose from 100s of designer templates,  
or You can do it yourself. **It's Easy & Free!**

Start Now!



Drag & Drop



Responsive



Mobile App



Support



WEB DESIGN



WEB DESIGN



W

