

SUBSECRETARÍA DE FOMENTO DE LA SOCIEDAD DE LA INFORMACION Y ECONOMÍA DIGITAL

**DIRECCIÓN DE FOMENTO DE LA ECONOMÍA
DIGITAL Y SERVICIOS PARA LA SOCIEDAD DE
LA INFORMACIÓN**

Ruta de Transformación Digital – Presencia Digital básica

SYLLABUS

2026

1. OBJETIVO DEL CURSO

Capacitar a artesanos, emprendedores, mipymes y EPS en el uso de herramientas digitales esenciales para crear, gestionar y promocionar su negocio en línea, fomentando una presencia digital profesional, atractiva y efectiva.

2. OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar el curso, los participantes estarán en capacidad de:

- Establecer la identidad visual básica de su emprendimiento (logo, catálogos) utilizando herramientas de diseño sencillas.
- Aplicar técnicas de prompting básico en herramientas de Inteligencia Artificial para optimizar la comunicación empresarial.
- Crear y gestionar una presencia en línea fundamental a través de Google Business Profile y correo electrónico profesional.
- Diseñar y ejecutar estrategias de marketing digital iniciales en plataformas clave (Meta, TikTok, WhatsApp Business) para potenciar sus ventas.
- Elaborar una página web básica para su negocio usando plataformas intuitivas, comprendiendo los conceptos esenciales de su estructura.

3. PERFILES DE USUARIO/JUGADOR

Emprendedores entre 18 a 65 años, desde el básico hasta intermedio, definiremos dos arquetipos para enfocar la metodología.

Tipo de Jugador (Gamificación)	Perfil de Usuario (Aprendizaje)	Motivación Central	Estrategia de Diseño
Explorador/Socializador (Metodología: Andrzej Marzenski)	Emprendedor Nivel 1 (Básico/Novato)	Aprender a usar la tecnología para un beneficio visible e inmediato en su negocio.	Énfasis en la práctica guiada , interacción grupal, actividades de "descubrimiento" de herramientas, y ejercicios simples de principio a fin.
Logrador/Filántropo (Metodología: Andrzej Marzenski)	Emprendedor Nivel 2 (Intermedio/Digitalmente Activo)	Dominar las herramientas para optimizar procesos, aumentar la eficiencia y compartir conocimientos con la comunidad.	Foco en desafíos complejos , <i>feedback</i> detallado, sesiones de "mejores prácticas" y la posibilidad de actuar como " mentor " en actividades colaborativas.

4. SÍLABO: MODALIDAD PRESENCIAL (MAYOR ENFOQUE PRÁCTICO)

Emprendedores entre 18 a 65 años, desde el básico hasta intermedio, definiremos dos arquetipos para enfocar la metodología.

Detalle

Información

Curso:	Presencia digital básica
Instructor:	Kléber Mauricio Jácome Gavilanes
Correo Electrónico:	kleber.jacome@mintel.gob.ec
Modalidad:	Presencial
Horas Totales:	30 Horas (10h Teoría / 20h Práctica)

ESTRATEGIA Y METODOLOGÍA PRESENCIAL (MAYOR ENFOQUE PRÁCTICO)

Enfoque: Aprendizaje basado en proyectos (ABP).

Componente	Estrategia	Descripción
Estrategia General	Aprendizaje Basado en el Proyecto (ABP)	Los participantes desarrollarán un plan de digitalización básico y su identidad digital a lo largo del curso. Estrategias: <ul style="list-style-type: none"> • Demostraciones guiadas en tiempo real. • Talleres prácticos colaborativos. • Role-playing de atención al cliente digital. • Retroalimentación inmediata y personalizada.
Metodología	Conversatorio - Abstracción - Aplicación	Conversatorio inicial (OR) para nivelar conocimientos. Conceptualización (CA) por el instructor. Aplicación Práctica Inmediata (Hands-on).
Gamificación	Desafíos y Logros (Logrador)	Desafíos de implementación inmediata (ej. "Crea tu primer arte en Canva en 15 minutos"). Insignias por dominio de herramientas (ej. "Meta Certified Basic").
Actividades Clave	Talleres Prácticos/Laboratorio	80% del tiempo se dedicará a la creación de activos digitales reales (logo, correo, perfil de negocio) en el aula.

PLANIFICACIÓN (MAYOR ENFOQUE PRÁCTICO)

Módulo	Temas / Subtemas	Horas T/P	Actividades y Recursos
M1. Fundamentos IA e Identidad Visual	Ingeniería de Prompts (IA para textos de negocio). Diseño de Logo (Canva), Fotografía de Producto, Diseño de Catálogos Digitales.	1T / 4P	<i>Actividad:</i> Taller de <i>Prompting</i> y generación de logo con IA. Diseñar su logo y catálogo de 5 productos. <i>Recursos:</i> Diapositivas, Plantillas de Canva, Cámaras de celular.
M2. Presencia Digital	Correo Empresarial, Google Business Profile (Perfil de Empresa y Maps).	2T / 5P	<i>Actividad:</i> Creación y verificación del Perfil de Google. Perfil completo de negocio en Google.
M3. Marketing en Redes	META Business Suite,	3T / 6P	<i>Actividad:</i> Configuración de Meta Business Suite y creación de una



	Facebook/Instagram WhatsApp Business (Catálogo y Respuestas Automáticas).		campaña básica en Meta (<i>Práctica Simulación</i>).
M4. Web Básica	Introducción a la Web, Creación de Landing Page (Wix/Canva), Conceptos Básicos de HTML (Estructura).	4T / 5P	<i>Actividad:</i> Publicación de una página web simple con información de contacto y servicios.

EVALUACIÓN

Tipo de Evaluación	Porcentaje	Comentario
Diagnóstica (Actividades Iniciales)	25%	Control de Avance Práctico por módulo (entrega de logo, perfil de Google, campaña de Meta simulada).
Final (Proyecto Integral)	75%	Presentación del Portafolio Digital creado durante el curso (Identidad completa, Perfiles listos, Web publicada).

5. SÍLABO: MODALIDAD VIRTUAL (ENFOQUE GAMIFICADO/E- LEARNING)

Detalle	Información
Curso:	Introducción a la Tecnología y Marketing Digital
Instructor:	Kléber Mauricio Jácome Gavilanes
Correo Electrónico:	kleber.jacome@mintel.gob.ec
Modalidad:	Virtual
Horas Totales:	30 Horas.

ESTRATEGIA Y METODOLOGÍA (VIRTUAL)

Componente	Estrategia	Descripción
Estrategia General	Teoría del Flujo (Csikszentmihalyi)	Mantener un balance entre la complejidad de las tareas y la habilidad del participante para maximizar el compromiso y el aprendizaje. Teoría del Flujo (Csikszentmihalyi): Diseño de actividades desafiantes pero alcanzables, con retroalimentación inmediata mediante quizzes automáticos y badges (recompensas). Modelo Octalysis (Yu-kai Chou):

		<ul style="list-style-type: none"> Epic Meaning: “Presencia Digital: Transforma tu negocio y el Ecuador digitalmente”. Desarrollo y Logro: Badges por módulo completado. Creatividad y Feedback: Diseño de proyectos personalizados. Propiedad: Al finalizar, tendrán su propia identidad digital lista. Escasez: Acceso anticipado a recursos por completar tareas temprano.
Metodología	Flipped Classroom + Aprendizaje Colaborativo	El contenido teórico se entrega en lecturas y videos cortos. Los foros/sesiones sincrónicas se centran en la práctica y resolución de dudas .
Gamificación	Octalysis (Yu-kai Chou)	Desarrollo y Logro (Puntos por módulos completados), Propiedad y Posesión (Construcción del Portafolio Digital), Influencia Social y Afinidad (Foros colaborativos, <i>feedback</i> entre pares).
Actividades Clave	Misiones por módulos (Retos)	Cada semana es una "misión" que resulta en un activo digital funcional para su negocio. Foros de "Ayuda entre Pares" .

PLANIFICACIÓN (VIRTUAL)

Módulo	Temas / Subtemas	Horas Sincrónica/ Asincrónica	Actividades y Recursos	
M1. Fundamentos IA e Identidad Visual	Ingeniería de Prompts (IA para textos de negocio). Diseño de Logo (Canva), Fotografía de Producto, Diseño de Catálogos Digitales y artes.	3h T / 5h P	<i>Misión:</i> Reto de <i>Prompting</i> para diseño e identidad. Diseñar el logo y 3 fotografías de producto. <i>Recursos:</i> Video tutoriales, Plantillas de Canva, Foros de <i>feedback</i> .	<i>Verde- mundo El Reino Champiñón.</i>
M2. Presencia Digital	Correo Empresarial, Google Business Profile (Perfil de Empresa y Maps).	3h T / 4h P	<i>Misión:</i> Crear y Optimizar el Perfil de Google.	<i>blanco – mundo Reino de los pingüinos.</i>
M3. Marketing en Redes	META Business Suite, Facebook/Instagram Ads Fundamentales, WhatsApp Business (Catálogo y Respuestas Automáticas).	3h T / 4h P	<i>Misión:</i> Configurar WhatsApp Business. Creación de 3 publicaciones ganadoras (evaluadas por pares).	<i>Azul – mundo REINO DEL LAGO</i>



	Plan de Negocio + MKT			
M4. Web Básica	Introducción a la Web, Creación de Landing Page (Wix/Canva), Conceptos Básicos de HTML (Estructura).	4h T / 4h P	<i>Misión:</i> Publicación de una <i>landing page</i> funcional. <i>Examen final</i> de conceptos básicos.	<i>Rojo- Reino de Browser.</i>

RECURSOS VIRTUALES

- Video-tutoriales paso a paso.
- Plantillas descargables - guías (Canva, Wix).
- Foros de colaboración entre participantes.
- Banco de prompts para negocios.
- Banco de preguntas para el examen final.

EVALUACIÓN

Tipo de Evaluación	Porcentaje	Comentario
Diagnóstica (Controles/Misiones)	40%	15% Misiones/Retos Prácticos por Módulo (Entrega de artefactos digitales, como logo, URL de Google Maps, etc.). 10% Participación en foros y colaboraciones. 15% Quizzes de autoevaluación.
Final (Proyecto + Examen)	60%	Entrega del Portafolio Digital Final (30%) y un Examen de Opción Múltiple (30%) sobre conceptos (Teoría del Flujo: la recompensa es el activo final y la certificación).

6. FIRMAS DE RESPONSABILIDAD

Elaborado por:	Firma:
Kléber M. Jácome G. Analista Técnico Dirección de Fomento de la Economía Digital y Servicios para la Sociedad de la información	
Aprobado por:	Firma:



Estefanía Pérez Rodríguez Directora Dirección de Fomento de la Economía Digital y Servicios para la Sociedad de la Información	
--	--