



# Actividad 3 – Marketplace Ingeniería de Software II Ingeniería en Desarrollo de Software

Tutor: Humberto Jesús Ortega Vázquez

Alumno: José Manuel Ramos Vega

Fecha: 23 de febrero de 2024

## Índice

Introducción	
Descripción4	
Justificación5	
Desarrollo6	
Marketplace6	
Link de acceso de Marketplace10	
Marketing11	
Conclusión	7
Referencias16	

#### 1- Introducción

En un Marketplace, los vendedores pueden crear sus propias tiendas en línea dentro de la plataforma y listar sus productos, y a su vez, los compradores pueden buscar y comparar diferentes opciones de productos, leer comentarios y reseñas de otros compradores y realizar transacciones de compra directamente en la plataforma. Formar parte de un marketplace significa estar en una plataforma digital donde se agrupan diferentes vendedores que ofrecen productos de distintos sectores.

Los Marketplace actúan como intermediarios entre un comprador y un vendedor digital, así los vendedores ofrecen sus productos en una plataforma centralizada, mientras que los compradores pueden comparar diferentes opciones y realizar compras en un solo lugar.

Se han vuelto populares en los últimos años debido a su conveniencia, amplia selección de productos y la capacidad de comparar precios y leer comentarios de otros compradores antes de realizar una compra. En esta plataforma, diferentes tiendas pueden anunciar sus productos, ofreciéndole de esa forma, un abanico de opciones al cliente.

### 2- Descripción

#### Contextualización:

Es posible que quienes venden productos o servicios en un Marketplace obtienen incluso más que quienes utilizan su propio sitio web, ya que no solo se presenta su producto y/o servicios, sino que el Marketplace permite promover, sustenta, organizar y procurar un acercamiento al negocio otorgando un servicio bajo experiencias, que si bien existen grandes diferenciadores entre los servicios de Marketplace es importante rescatar que en estos la mayoría presenta un stock en tiempo real o información transparente de su contenido, así como posibilidades de comparar con las competencias el valor otorgado. Actividad:

Considerando la idea de negocio y el sitio web de las actividades 1 y 2, desarrollar un Marketplace de productos o servicios. Para ello es necesario utilizar una herramienta de experiencia digital para integrarlo con las campañas de marketing digital.

#### Recomendaciones:

- Aplicar cualquier herramienta que posea las funcionalidades requeridas para cumplir el objetivo de esta actividad.
- Revisar previamente investigaciones y sustentar las ideas.

#### 2- Justificación

Estudiando el material de estudio de la materia, me puedo dar cuenta de que el término Marketplace se ha convertido en uno de los principales protagonistas del comercio electrónico de México y del resto del mundo. No se trata únicamente de una plataforma, sino que es todo un ecosistema completo que ha transformado el modo en que realizamos transacciones en línea. Sigan leyendo para descubrir todo lo que necesitan saber sobre el Marketplace, su función y sus principales secretos. En el mundo digital actual es común escuchar términos que a veces no se entienden del todo. Uno de estos conceptos clave en el ecosistema de comercio electrónico es el Marketplace, una palabra cada vez más cotidiana que ha revolucionado la forma en que compramos y vendemos en el entorno digital.

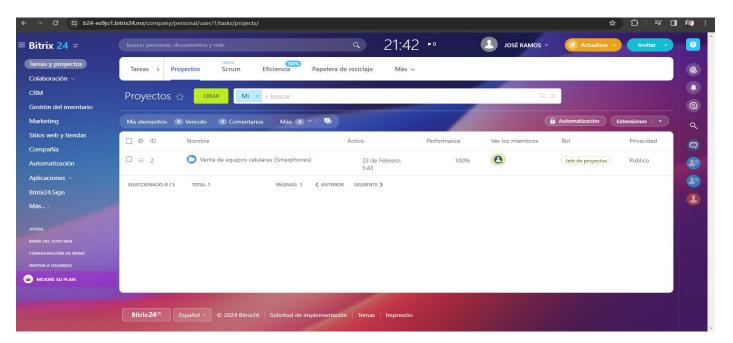
es una plataforma en línea que reúne a diversos vendedores y compradores, permitiendo la interacción y transacción entre ellos bajo un mismo techo digital. Piénsenlo como un centro comercial virtual donde diferentes tiendas muestran sus productos y los clientes pueden navegar, comparar y comprar lo que deseen de múltiples proveedores.

#### 4- Desarrollo

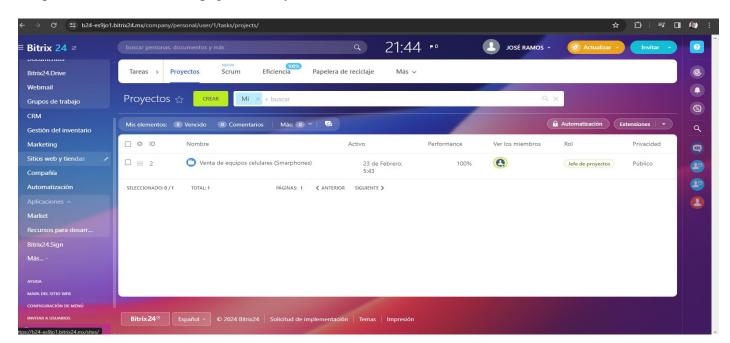
## -Marketplace

Al igual que la vez pasada, la pagina que use para la tienda fue bitrix 24.

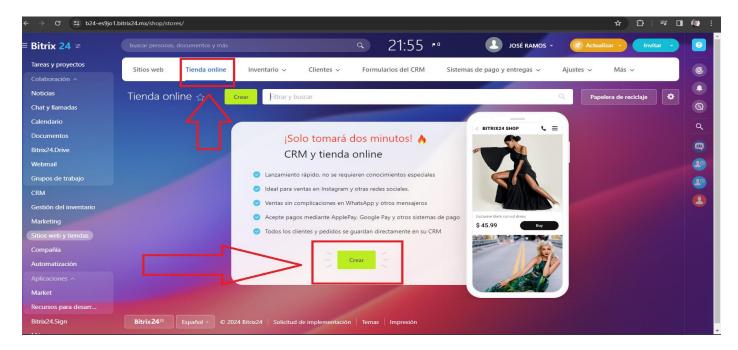
Nos posicionamos en la plataforma:



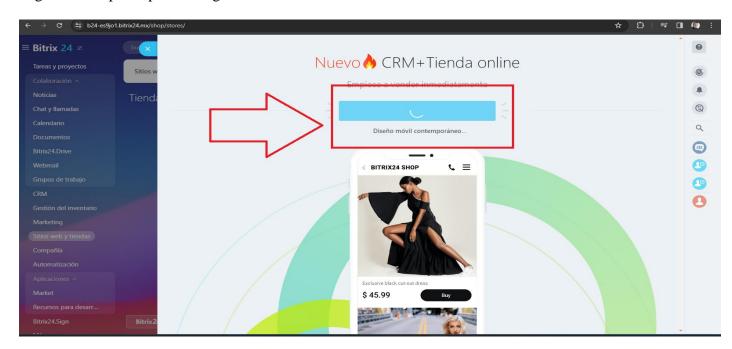
Despues vamos a la sección paginas web y tiendas



Damos click en tienda online y despues crear:

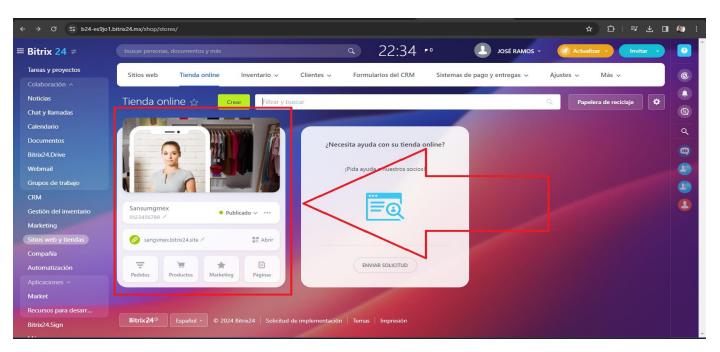


Seguimos los pasos para configurar nuestra tienda:

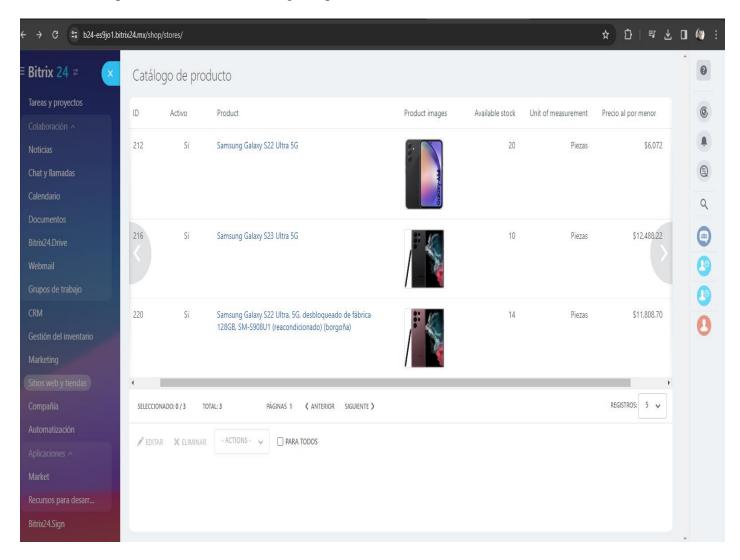




## Listo, quedo nuestra pagina configurada

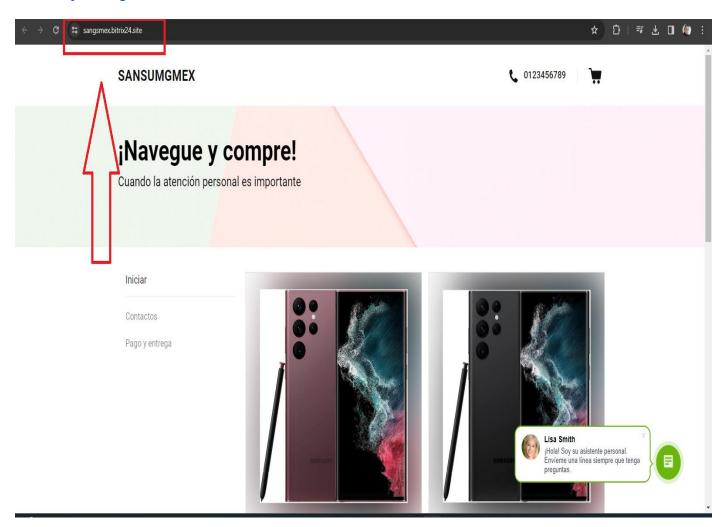


## Al mismo tiempo, creamos nuestro catalogo de productos



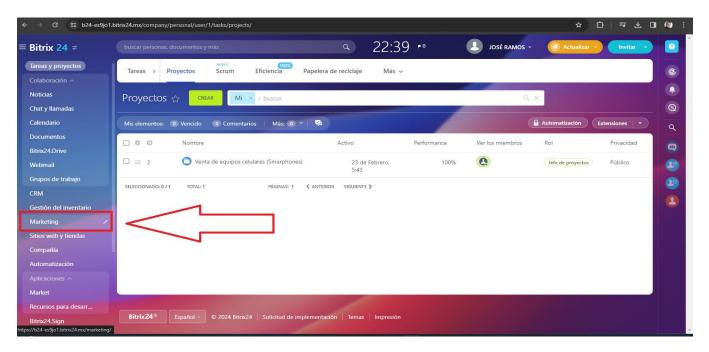
## -Link de acceso de Marketplace

Link: <a href="https://sangsmex.bitrix24.site">https://sangsmex.bitrix24.site</a>

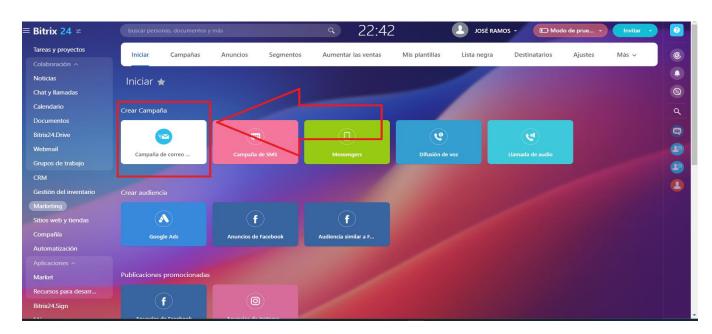


#### -Marketing

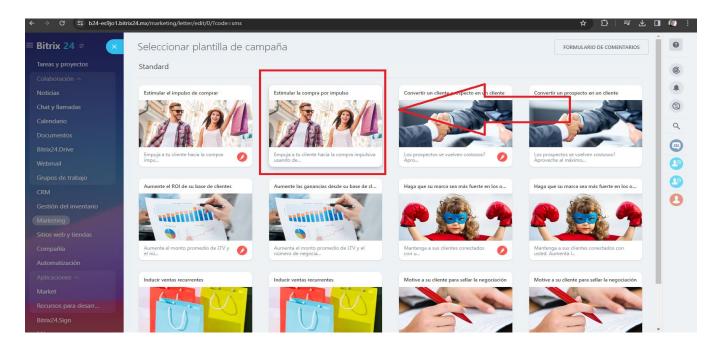
Nos ubicamos nuevamente en la plataforma de bitrix 24, y entramos a marketing



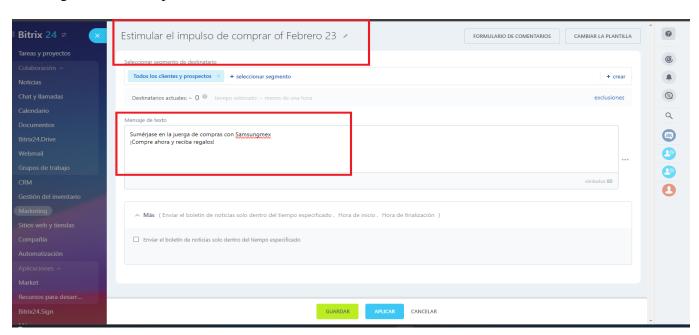
En esta sección implemento las campañas tanto via correo y redes sociales



## Elegimos una plantilla



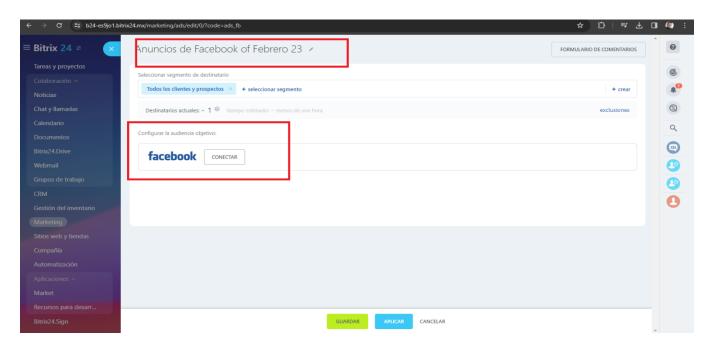
## Y configuramos la campaña

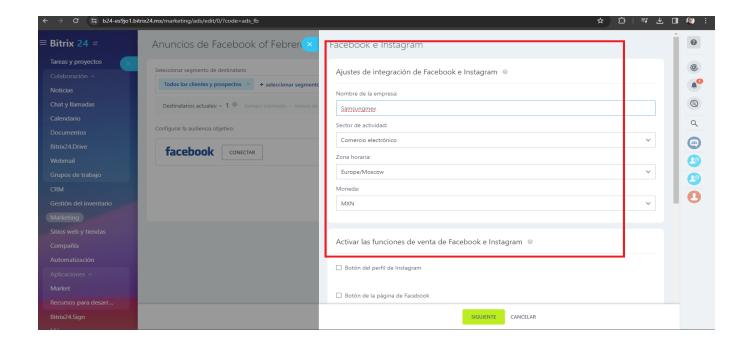


## Y ejecutamos la campaña

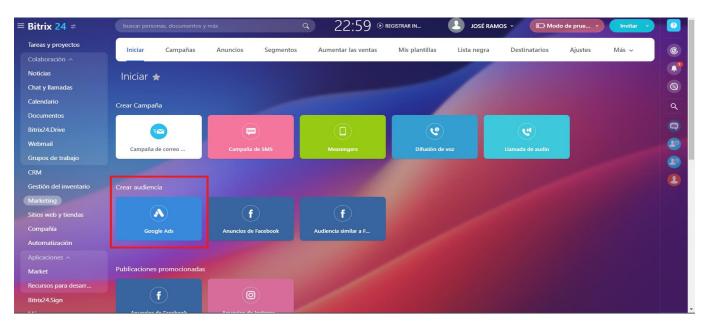


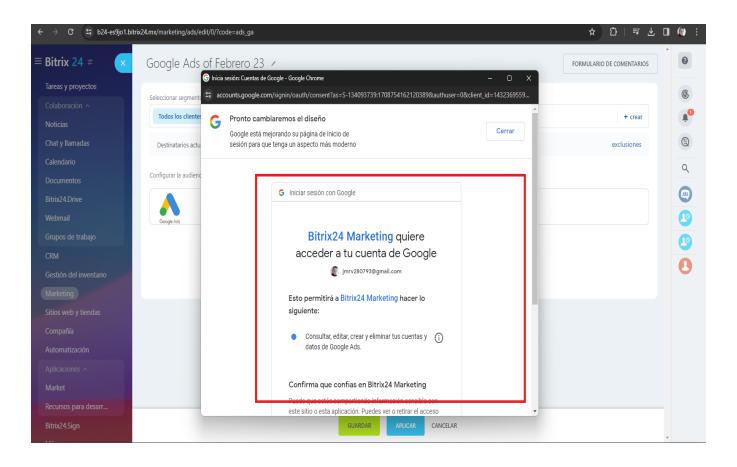
#### Lo mismo hacemos con facebook





Ademas creo una audiencia en google Ads, para ver la interacción que se da.





#### 5- Conclusión

La plataforma sobre la que se basa el marketplace es el lugar donde ocurre todo, es el principal activo de este modelo de negocio. El marketplace no necesita ser propietario de los productos o servicios que vende pero sí lo es de la plataforma sobre la que se sustenta su negocio.

Esto implica que deba destinarse la mayor parte del esfuerzo a invertir en ella, convirtiéndola en un modelo más escalable en contraposición con los negocios lineales que para crecer necesitan más productos. Acciones para la captación y fidelización de clientes, experiencia de usuario, nuevas funcionalidades innovadoras, servicio de atención al cliente y la tecnología para recolectar, analizar y utilizar los datos, serán las principales partidas de inversión de los marketplace.

Si conseguimos un número considerable de marcas dispuestas a publicar sus productos y una masa relevante de clientes que los quieran comprar, lograríamos entrar en el 'círculo virtuoso', es decir, la plataforma será más valiosa porque existirán más compradores y vendedores en la misma.

## **6- Referencias**

SEOANE, Eloy. La nueva era del comercio: el comercio electrónico. Vigo:

Ideaspropias Editorial, 2005. P. 11

RENGIFO Ernesto, Universidad Externado de Colombia, Memorias, Comercio

Electrónico, Pág. 20. Bogotá. DC. 2000