

SÍLABO MARKETING DIGITAL

ÁREA CURRICULAR: GESTIÓN

CICLO: X

SEMESTRE ACADÉMICO: 2018-II

I. CÓDIGO DEL CURSO : 09134910040

II. CRÉDITOS : 04

III. REQUISITO : 09054808040 Formulación y Evaluación de Proyectos

IV. CONDICIÓN DEL CURSO : Obligatorio

V. SUMILLA

El curso es de naturaleza teórico-práctica, pertenece al área curricular de Gestión.

La asignatura Digital Marketing ofrece al alumno una visión estratégica completa de la disciplina del Marketing Digital desarrollada en los principales medios y CMS.

Unidades: Introducción a la Gestión en Marketing Digital - CMS, Themes, y Plugins- SEO - SEM, Y eMail marketing - Herramientas estratégicas en Medios Digitales

VI. FUENTES DE CONSULTA:

Bibliográficas

- Kotler, P. (2010) *Fundamentos de Mercadotecnia*. México: Ed. Prentice Hall.
- Kotler P., Armstrong G. (2008) *Principles of Marketing*. Eleventh edition Pearson/Prentice Hall.
- Stanton, W., Etzel, M., & Walker, B. (1994). *Fundamentals of Marketing*. USA.: McGraw-Hill College

VII. UNIDADES DE APRENDIZAJE

UNIDAD I: INTRODUCCIÓN A LA GESTIÓN EN MARKETING DIGITAL

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Comprender los conceptos básicos del Marketing Digital.
- Conocer los instrumentos fundamentales del Marketing Digital.
- Determinar el comportamiento de compra del Consumidor Digital
- Determinar los factores de influencia en el proceso de decisión de compra en los canales electrónicos.
- Identificar el mercado de consumidores, la segmentación, y el posicionamiento.

PRIMERA SEMANA

Primera sesión

Introducción al Marketing Digital. Entender el ecosistema del Marketing Digital

Segunda sesión

Transformación digital. Gestión de la innovación.

SEGUNDA SEMANA

Primera sesión

Inbound Marketing. Analizaremos la estrategia de HubSpot.

Segunda sesión

Social Media. Daremos valor a la correcta gestión de Redes Sociales.

TERCERA SEMANA

Primera sesión

Introducción a CMS. Compararemos diferentes CMS.

Segunda sesión

Introducción e-Commerce y Membership Site. Evaluaremos cuales son las mejores plataformas de e-Commerce.

UNIDAD II: CMS, THEMES, Y PLUGINS

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Comprender las variables fundamentales de los CMS, Themes, y Plugins.
- Aplicar en casos las variables de los CMS, Themes, y Plugins

CUARTA SEMANA

Primera sesión

WordPress. Trataremos el mejor de los CMS.

Segunda sesión

Themes. Veremos ventajas y desventajas de diferentes plantillas.

QUINTA SEMANA

Primera sesión

LMS. Trataremos LMS como Moodle, Blackboard, Sensei, etc.

Segunda sesión

Frameworks. Trataremos Genesis y Storefront.

SEXTA SEMANA

Primera sesión

Plugins. Funcionales de nuestro WP.

Segunda sesión

Formularios. El mejor medio para conseguir base de datos de calidad.

SÉPTIMA SEMANA

Primera sesión

Page Builder. Personalizaremos nuestro site.

Segunda sesión

Web multi-idioma. Ampliaremos nuestro mercado con muchos idiomas.

OCTAVA SEMANA

Examen parcial

UNIDAD III: SEO

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Determinar los factores del posicionamiento SEO.
- Establecer los criterios y herramientas que debe manejar el alumno para realizar SEO.

NOVENA SEMANA

Primera sesión

SEO on Page. Factores SEO dentro de nuestro WP, usaremos SEO by Yoast.

Segunda sesión

SEO off Page. Todos los factores de optimización desde fuera del site.

DÉCIMA SEMANA

Primera sesión

Google Search Console. Todas las configuraciones necesarias para Google.

Segunda sesión

Google PageSpeed. Controlaremos el tiempo de carga de nuestro site.

UNIDAD IV: SEM, Y EMAIL MARKETING

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Determinar del SEM
- Pronosticar la demanda de un producto.

UNDÉCIMA SEMANA

Primera sesión

AdWords. Publicidad en Google

Segunda sesión

Facebook Ads. Publicidad en Facebook

DUODÉCIMA SEMANA

Primera sesión

eMail Marketing. Trataremos Mail Chimp.

Segunda sesión

Marketing de afiliados. Usaremos WP affiliate

UNIDAD V: HERRAMIENTAS ESTRATÉGICAS EN MEDIOS DIGITALES

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE:

- Conocer el enfoque de marketing para la selección de los mejores plugins.
- Conocer las etapas de pruebas previas al lanzamiento de un nuevo producto al mercado.

DECIMOTERCERA SEMANA

Primera sesión

Cupones de descuentos. Gestionar cupones de descuento en una plataforma de ventas online.

Segunda sesión

Venta de entrada para eventos. Desde WooCommerce.

DECIMOCUARTA SEMANA

Primera sesión

Reservas. Los hoteles por ejemplo necesitan un sistema de reservas online.

Segunda sesión

BuddyPress y bbPress. Crea tu propia red social y foro.

DECIMOQUINTASEMANA

Primera sesión

Google Trends. Veremos tendencias de búsquedas.

Segunda sesión

Analytics. Analizaremos el tráfico del site con Google Analytics.

DECIMOSEXTA SEMANA

Examen final

DECIMOSÉPTIMA SEMANA

Entrega de promedios finales y acta del curso

VIII. CONTRIBUCIÓN DEL CURSO AL COMPONENTE PROFESIONAL

a. Matemática y Ciencias Básicas	0
b. Tópicos de Ingeniería	0
c. Educación General	4

IX. PROCEDIMIENTOS DIDÁCTICOS

Las clases se realizarán basadas en:

Propiciar la Participación Activa de los Estudiantes, Mediante el Desarrollo de Casos Prácticos así como durante las Exposiciones en Clase.

El trabajo final es de la aplicación de todas las Unidades Desarrolladas en Clase a un site.

Los Alumnos Formarán grupos de trabajo para el Desarrollo de Casos de Estudio, y Trabajo de Fin de Ciclo.

X. MEDIOS Y MATERIALES

Equipos: Una computadora personal para el profesor, ecran, proyector de multimedia, pizarra y plumones.

Materiales: Hojas de casos referencia.

XI. EVALUACIÓN

$$PF = (2*PE+EP+EF)/4$$

Donde:

PF = Promedio Final

EP = Examen Parcial (Escrito)

EF = Examen Final (Escrito)

PE = Promedio de Evaluaciones

$$PE = ((P1+P2+P3+P4-MN)/3 + W1) / 2$$

Donde:

P1 = Evaluación 1

P2 = Evaluación 2

P3 = Evaluación 3

P4 = Evaluación 4

MN = Menor Nota

W1 = Trabajo

XII. APOORTE DEL CURSO AL LOGRO DE RESULTADOS

El aporte del curso al logro de los resultados (Outcomes), para la Escuela Profesional de Ingeniería de Computación y Sistemas, se establece en la tabla siguiente:

K = clave **R** = relacionado **vacío** = no aplica

a.	Habilidad para aplicar conocimientos de computación y matemáticas apropiadas para los resultados del estudiante y las disciplinas enseñadas.	
b.	Habilidad para analizar un problema e identificar y definir los requerimientos apropiados para su solución.	
c.	Habilidad para diseñar, implementar y evaluar un sistema basado en computadoras, procesos, componentes o programa que satisfagan las necesidades requeridas.	
d.	Habilidad para trabajar con efectividad en equipos para lograr una meta común.	R

e.	Comprensión de los aspectos y las responsabilidades profesional, ética, legal, de seguridad y social.	K
f.	Habilidad para comunicarse con efectividad con un rango de audiencias.	R
g.	Habilidad para analizar el impacto local y global de la computación en los individuos, organizaciones y la sociedad.	K
h.	Reconocer la necesidad y tener la habilidad para comprometerse a un continuo desarrollo profesional.	
i.	Habilidad para usar técnicas, destrezas, y herramientas modernas necesarias para la práctica de la computación.	R
j.	Comprensión de los procesos que soportan la entrega y la administración de los sistemas de información dentro de un entorno específico de aplicación.	

XIII. HORAS, SESIONES, DURACIÓN

a)	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Teoría</th><th>Práctica</th><th>Laboratorio</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4</td><td>0</td><td>0</td></tr> </tbody> </table>	Teoría	Práctica	Laboratorio	4	0	0	Horas de clase:
Teoría	Práctica	Laboratorio						
4	0	0						
b)	Sesiones por semana: Dos sesiones							
c)	Duración: 4 horas académicas de 45 minutos							

XIV. JEFE DE CURSO

Mg. Marco Guillermo Mayor Ravines

XV. FECHA

La Molina, julio de 2018.