

**SÍLABO
MARKETING DIGITAL****ÁREA CURRICULAR: GESTIÓN****I. DATOS GENERALES**

1.1	Departamento Académico	: Ingeniería y Arquitectura
1.2	Semestre Académico	: 2019-II
1.3	Código de la asignatura	: 09134910040
1.4	Ciclo	: X
1.5	Créditos	: 04
1.6	Horas semanales totales	: 8
	1.6.1 Horas lectivas (Teoría, Práctica, Laboratorio)	: 4 (T=4, P=0, L=0)
	1.6.2 Horas no lectivas	: 4
1.7	Condición de la asignatura	: Obligatoria
1.8	Requisito(s)	: 09054808040 Formulación y Evaluación de Proyectos
1.9	Docentes	: Mg. Marco Guillermo Mayor Ravines

II. 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: Implementación de wordpress, themes, y plugins - Implementación de e-commerce / formularios / chatbots - análisis seo / smo / podcast / e-mail marketing - Desarrollo de campaña de inbound marketing y análisis web

III. COMPETENCIAS Y SUS COMPONENTES COMPRENDIDOS EN LA ASIGNATURA**3.1 Competencia**

- Aplica conocimientos de computación y matemáticas apropiadas para los resultados del estudiante y las disciplinas enseñadas.
- Analiza un problema e identifica y define los requerimientos apropiados para su solución.
- Diseña, implementa y evalúa un sistema basado en computadoras, procesos, componentes o programa que satisfagan las necesidades requeridas.
- Usa técnicas, destrezas, y herramientas modernas necesarias para la práctica de la computación.

3.2 Componentes**Capacidades**

- Describe y explica los conceptos básicos relacionados con WP.
- Aplica los conceptos sobre el Marketing Digital.
- Identifica y reconoce las estructuras lógicas y de datos para el diseño y desarrollo de una web.
- Aplica las estructuras lógicas las estructuras lógicas para interpretar los datos de la Analítica web.

Contenidos actitudinales

- Participa en los debates dirigidos de las interpretaciones de lectura.
- Decide la temática a redactar en sus informes descriptivos.
- Valora su carrera al elegir los temas de redacción en temas tecnológicos y científicos.
- Aprende a trabajar en equipo.
- Aprende de sus propios errores a partir de su propia experiencia
- Entiende que conocimientos debe lograr para aprender los contenidos de manera más eficiente
- Es responsable y cumple con las actividades asignadas por el docente

IV. PROGRAMACIÓN DE CONTENIDOS

UNIDAD I: IMPLEMENTACIÓN DE WORDPRESS, THEMES, Y PLUGINS					
CAPACIDAD: <ul style="list-style-type: none"> Describe y explicar los conceptos básicos relacionados con los diferentes CMS. Aplica los conceptos básicos sobre la implementación de una WebSite en WordPress. Identifica y reconocer los elementos de un WebSite. Aplica las estructuras lógicas de secuencia en el diseño y desarrollo de una web multidioma. 					
SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS	
				L	T.I.
1	Primera sesión CMS Segunda sesión Themes / Plugins Laboratorio Implementación de WebSite	- Explica los conceptos principales de los CMS. - Explica e identifica los conceptos básicos sobre themes y plugins - Implementa WordPress - Desarrolla ejercicios con plugins - Utiliza activamente el IDE a emplear en el curso	Lectivas (L): - Desarrollo del tema – 3h - Ejercicios en aula - 1h	4	4
			De trabajo Independiente (T.I): - Desarrollo de ejercicios - 4 h		
2	Primera sesión Wordpress Segunda sesión Genesis Laboratorio Taller: Dejar theme Genesis como la demo	- Explica los conceptos principales de WordPress - Explica e identifica los conceptos básicos del Genesis Framework - Desarrolla ejercicios personalizando Genesis Framework, - Utiliza activamente el IDE a emplear en el curso	Lectivas (L): - Desarrollo del tema – 3h - Ejercicios en aula - 1h	4	4
			De trabajo Independiente (T.I): - Desarrollo de ejercicios - 4 h		
3	Primera sesión Multisite Segunda sesión Multidioma Laboratorio Taller de Multilingual Press y WPML	- Explica los conceptos principales de multisite. - Explica e identifica los conceptos básicos sobre una web multidioma. - Desarrolla ejercicios con Multilingual Press y WPML - Utiliza activamente el IDE a emplear en el curso	Lectivas (L): - Desarrollo del tema – 3h - Ejercicios en aula - 1h	4	4
			De trabajo Independiente (T.I): - Desarrollo de ejercicios - 4 h		
4	Primera sesión Copy backup Segunda sesión Seguridad Laboratorio Taller de Wordfence	- Explica los conceptos principales de Copy backup. - Explica e identifica los conceptos básicos sobre seguridad en WP. - Desarrolla ejercicios sobre Copy backup y seguridad en WP. - Utiliza activamente el IDE a emplear en el curso	Lectivas (L): - Desarrollo del tema – 3h - Ejercicios en aula - 1h	4	4
			De trabajo Independiente (T.I): Desarrollo de ejercicios - 4 h		

UNIDAD II : IMPLEMENTACIÓN DE E-COMMERCE / FORMULARIOS / CHATBOTS

CAPACIDAD:

- Describe y explicar los conceptos básicos relacionados con los diferentes E-Commerces.
- Aplica los conceptos básicos sobre la implementación de una tienda online en WordPress.
- Identifica y reconocer los elementos de un E-Commerces.
- Aplica las estructuras lógicas de secuencia en el diseño y desarrollo de una tienda online.

SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS	
				L	T.I.
5	Primera sesión E-Commerce Segunda sesión Membership site Laboratorio Implementación de tienda Online	- Explica los conceptos principales de los E-Commerce. - Explica e identifica los conceptos básicos sobre Membership. - Implementación de un E-Commerce - Utiliza activamente el IDE a emplear en el curso	Lectivas (L): - Desarrollo del tema – 3h - Ejercicios en aula - 1h	4	4
			De trabajo Independiente (T.I): Desarrollo de ejercicios - 4 h		
6	Primera sesión Afiliados Segunda sesión LMS Laboratorio Taller de AffiliateWP y Sensei	- Explica los conceptos principales de afiliados. - Explica e identifica los conceptos básicos sobre LMS. - Desarrolla ejercicios con liateWP y Sensei. - Utiliza activamente el IDE a emplear en el curso	Lectivas (L): - Desarrollo del tema – 3h - Ejercicios en aula - 1h	4	4
			De trabajo Independiente (T.I): Desarrollo de ejercicios - 4 h		
7	Primera sesión Formularios Segunda sesión Chatbot Laboratorio Taller de Ninja Forms y ManyChat.	- Explica los conceptos principales de Formularios. - Explica e identifica los conceptos básicos sobre Chatbot. - Desarrolla ejercicios con Ninja Forms y ManyChat. - Utiliza activamente el IDE a emplear en el curso	Lectivas (L): - Desarrollo del tema – 3h - Ejercicios en aula - 1h	4	4
			De trabajo Independiente (T.I): Desarrollo de ejercicios - 4 h		
8	Primera sesión Leads Segunda sesión Examen Parcial	- Explica los conceptos principales de Leads. - Examen Parcial	Lectivas (L): - Desarrollo del tema – 3h - Examen parcial - 1h	4	4
			De trabajo Independiente (T.I): Captación de Leads - # 4h		

UNIDAD III : ANÁLISIS SEO / SMO / PODCAST / E-MAIL MARKETING

CAPACIDAD:

- Describe y explicar los conceptos básicos relacionados al SEO.
- Identifica y reconocer los elementos más importantes para posicionar una web en los motores de búsqueda.
- Aplica los conceptos básicos sobre la implementación de un podcast.
- Aplica las estructuras lógicas de secuencia en el diseño y desarrollo de una campaña de e-mail marketing.

SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS	
				L	T.I.
9	Primera sesión SEO Segunda sesión ADS Laboratorio Taller de Yoast SEO	- Explica los conceptos principales sobre SEO. - Explica e identifica los conceptos básicos sobre ADS. - Desarrolla ejercicios con Yoast SEO. - Utiliza activamente el IDE a emplear en el curso	Lectivas (L): - Desarrollo del tema – 3h - Ejercicios en aula - 1h	4	4
			De trabajo Independiente (T.I.): Desarrollo de ejercicios - 4 h		
10	Primera sesión SMO Segunda sesión hootsuite / buffer Laboratorio Taller de BuddyPress	- Explica los conceptos principales sobre SMO. - Explica e identifica los conceptos básicos sobre Social Media. - Desarrolla ejercicios con BuddyPress. - Utiliza activamente el IDE a emplear en el curso	Lectivas (L): - Desarrollo del tema – 3h - Ejercicios en aula - 1h	4	4
			De trabajo Independiente (T.I.): Desarrollo de ejercicios - 4 h		
11	Primera sesión PodCast Segunda sesión Plataformas para implementar PodCast Laboratorio Taller de creación de PodCast.	- Explica los conceptos principales de los PodCast. - Explica e identifica los conceptos básicos sobre diferentes plataformas de PodCast. - Desarrolla ejercicios con la de creación de PodCast. - Utiliza activamente el IDE a emplear en el curso-	Lectivas (L): - Desarrollo del tema – 3h - Ejercicios en aula - 1h	4	4
			De trabajo Independiente (T.I.): Desarrollo de ejercicios - 4 h		
12	Primera sesión E-Mail Marketing Segunda sesión Técnicas de E-Mail Marketing Laboratorio Campaña de E.Mail Marketing con MailChimp.	- Explica los conceptos principales de E-Mail Marketing. - Explica e identifica los conceptos básicos sobre diferentes plataformas de E-Mail Marketing. - Desarrolla ejercicios sobre E.Mail Marketing con MailChimp. - Utiliza activamente el IDE a emplear en el curso	Lectivas (L): - Desarrollo del tema – 3h - Ejercicios en aula - 1h	4	4
			De trabajo Independiente (T.I.): Desarrollo de ejercicios - 4 h		

UNIDAD IV: DESARROLLO DE CAMPAÑA DE INBOUD MARKETING Y ANÁLISIS WEB					
CAPACIDAD: <ul style="list-style-type: none"> Describe y explicar los conceptos básicos relacionados con al Inboud Marketing. Aplica los conceptos básicos sobre la implementación de Zapier. Identifica y reconocer los elementos para análisis web. Aplica las estructuras lógicas de secuencia en la analítica web. 					
SEMANA	CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	HORAS	
				L	T.I.
13	Primera sesión Inboud Marketing Segunda sesión Tranformación digital Laboratorio Taller de Zapier	<ul style="list-style-type: none"> Explica los conceptos principales de Inboud Marketing. Explica e identifica los conceptos básicos sobre tranformación digital. Desarrolla ejercicios con Zapier. Utiliza activamente el IDE a emplear en el curso 	Lectivas (L): <ul style="list-style-type: none"> Desarrollo del tema – 3h Ejercicios en aula - 1h De trabajo Independiente (T.I): Desarrollo de ejercicios - 4 h	4	4
14	Primera sesión UX Segunda sesión Performance Laboratorio Taller de Google Page Speed	<ul style="list-style-type: none"> Explica los conceptos principales de UX. Explica e identifica los conceptos básicos para la mejora de Performance. Desarrolla ejercicios con Google Page Speed- Utiliza activamente el IDE a emplear en el curso 	Lectivas (L): <ul style="list-style-type: none"> Desarrollo del tema – 3h Ejercicios en aula - 1h De trabajo Independiente (T.I): Desarrollo de ejercicios - 4 h	4	4
15	Primera sesión Análisis web Segunda sesión Hotjar Laboratorio Taller de Google Analytics y Hotjar	<ul style="list-style-type: none"> Explica los conceptos principales de Análisis web Explica e identifica los conceptos básicos sobre puntos de calor en la web. Desarrolla ejercicios con Google Analytics y Hotjar. Utiliza activamente el IDE a emplear en el curso 	Lectivas (L): <ul style="list-style-type: none"> Desarrollo del tema – 3h Ejercicios en aula - 1h De trabajo Independiente (T.I): Desarrollo de ejercicios - 4 h	4	4
16	Examen final.				
17	Entrega de promedios finales y acta de la asignatura				

V. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

- **Método Expositivo** – Interactivo. Comprende la exposición del docente y la interacción con el estudiante.
- **Método de Discusión Guiada**. Conducción del grupo para abordar situaciones y llegar a conclusiones y recomendaciones.
- **Método de Demostración – Ejecución**. Se utiliza para ejecutar, demostrar, practicar y retroalimentar lo expuesto.

VI. RECURSOS DIDÁCTICOS

- **Equipos**: Computadora, écran y proyector multimedia.
- **Materiales**: Manual Universitario, material docente, prácticas dirigidas de laboratorio y textos bases (ver fuentes de consultas).
- **Lenguaje de Programación**: PHP
- **Software**: WordPress y diferentes plugins

VII. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El promedio final (PF) de la asignatura se obtiene con la siguiente fórmula:

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

Donde:

EP = Examen Parcial

EF = Examen Final

PE = Promedio de Evaluaciones

El promedio de evaluaciones (PE) se obtiene de la siguiente manera:

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

Donde:

P1, P2, P3, P4 = Evaluaciones de teoría

W1 = Trabajo

MN = Menor nota de evaluaciones de teoría

VIII. FUENTES DE CONSULTA.

8.1 Bibliográficas

- José Conti, (octubre 2018). WordPress Multisite y Multinetwork. 1^{ra} edición
- Mr Daniel Jones (junio 2018) WordPress para principiantes. 1^{ra} edición
- Fernando Maciá Domene (nov 2018) Estrategias de marketing digital. 1^{ra} edición. Anaya Multimedia
- Iria Villar Conde (febrero 2018) Marketing Digital para Startups y Autónomos 1^{ra} edición
- Marketing 4.0 Tapa blanda – 6 jun 2018 de Philip Kotler (Autor) 1^{ra} edición

8.2 Electrónicas

- Mg. Marco G. Mayor R. (Enero 2016) Crecimiento del Comercio Electrónico en el Perú, Thomson Reuters, <https://goo.gl/awwvzs>
- <https://www.hubspot.com/>
- <https://www.similarweb.com/>
- <https://trends.google.com/trends/>
- <https://wordpress.org/plugins/>
- <https://wordpress.org/themes/>
- <https://wordpress.org/showcase/>
- <https://wpradio.es/podcast/>
- <https://demoswp.com/>
- <https://www.advancedcustomfields.com/>
- <https://elementor.com/>
- <https://bbpress.org/>
- <https://multilingualpress.org/>
- <https://wpml.org/es/>
- <https://domaintyper.com/>
- <https://www.siteground.com/>
- <https://www.wordfence.com>

- <https://ninjaforms.com/>
- <https://contactform7.com>
- <https://www.gravityforms.com>
- <https://hootsuite.com/>
- <https://buffer.com/>
- <https://www.hotjar.com/>
- <https://analytics.google.com>
- <http://startupclub.pro/podcast/>
- <https://superhabitos.com>
- <https://vidaentrepreneur.com/podcast-emprendedor-exitoso-vidapreneur/>
- <https://librosparaemprendedores.net/podcast/>
- <https://librosparaemprendedores.net/biblioteca/>
- <https://victormartinp.com/podcast/>
- <http://disruptivo.tv/podcast/>
- <https://boluda.com/podcast/>
- <https://mecenaz.fm>
- <https://asilohacemos.com>
- <https://wpradio.es>
- <https://emilcar.fm>
- <https://emilcar.fm/category/promopodcast/>
- <https://agoranews.es>
- <https://www.oscarfeito.com>
- <https://tim.blog/podcast/>
- <https://holaseo.net>
- <https://seoprofesional.net/entrevista-marco-mayor/>
- <http://www.emprendedoruniversal.com/category/podcast/>

IX. APOORTE DE LA ASIGNATURA AL LOGRO DE RESULTADOS

El aporte de la asignatura al logro de los Resultados del Estudiante (*Student Outcomes*) en la formación del graduado en Ingeniería de Computación y Sistemas, se establece en la tabla siguiente:

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

a.	Habilidad para aplicar conocimientos de computación y matemáticas apropiadas para los resultados del estudiante y las disciplinas enseñadas.	R
b.	Habilidad para analizar un problema e identificar y definir los requerimientos apropiados para su solución.	K
c.	Habilidad para diseñar, implementar y evaluar un sistema basado en computadoras, procesos, componentes o programa que satisfagan las necesidades requeridas.	R
d.	Habilidad para trabajar con efectividad en equipos para lograr una meta común.	
e.	Comprensión de los aspectos y las responsabilidades profesional, ética, legal, de seguridad y social.	
f.	Habilidad para comunicarse con efectividad con un rango de audiencias.	
g.	Habilidad para analizar el impacto local y global de la computación en los individuos, organizaciones y la sociedad.	
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.	