

Programación semanal

En la programación semanal te presentamos un **reparto del trabajo de la asignatura** a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)	CLASES EN DIRECTO
Semana 1	Tema 1: E-commerce venta de productos y servicios 1.1. Introducción y objetivos 1.2. Concepto 1.3. Tipologías de e-commerce 1.4. Retos del comercio electrónico 1.5. Cómo lanzar un e-commerce: pasos a seguir 1.6. E-commerce en el ámbito de la comunicación	Huella UNIR (2,6 puntos) Test Tema 1 (0.1 puntos)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1
Semana 2	Tema 2: Modelos de negocio de un e-commerce 2.1. Introducción y objetivos 2.2. Venta directa 2.3. Venta indirecta 2.4. Venta multicanal 2.5. Herramientas	Test Tema 2 (0.1 puntos)	Clase del tema 2
Semana 3	Tema 3: Modelos publicitarios y los retos del consumo móvil 3.1. Introducción y objetivos 3.2. Modelos publicitarios 3.3. Retos del consumo móvil 3.4. Plataformas 3.5. Qué espera el anunciante de la publicidad digital	Test Tema 3 (0.1 puntos)	Clase del tema 3
Semana 4	Tema 4: Infopreneurs, la venta del conocimiento 4.1. Introducción y objetivos 4.2. Concepto de modelos de infoproductos 4.3. Lanzamientos		Clase del tema 4
Semana 5	Tema 4 (continuación) 4.4. Escalabilidad y consolidación 4.5. Retos 4.6. Herramientas	Test Tema 4 (0.1 puntos)	Clase del tema 4

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)	CLASES EN DIRECTO
Semana 6	Tema 5: Influencers, redes sociales y marketing de recomendación 5.1. Introducción y objetivos 5.2. Qué es un influencer 5.3. Crecimiento y declive de las redes sociales	Entrega Actividad 1 (3 puntos)	Clase del tema 5
Semana 7	Tema 5 (continuación) 5.4. Retos del comercio electrónico 5.5. Marketing de afiliación	Test Tema 5 (0.1 puntos)	Clase del tema 5
Semana 8	Tema 6: Modelos de suscripción o cómo enganchar al cliente 6.1. Introducción y objetivos 6.2. En qué consiste el modelo de suscripción 6.2. El concepto de periodicidad 6.3. Estrategias de fidelización	Test Tema 6 (0.1 puntos)	Clase del tema 6 Clase de Resolución de la Actividad 1
Semana 9	Tema 7: Planificación para el éxito 7.1. Introducción y objetivos 7.2. Planificación de proyectos: qué es y por qué es tan importante 7.3. Etapas de la planificación de proyectos 7.4. Project management report y comunicación con el equipo 7.5. Medición y cierre del proyecto	Entrega Actividad 2 (3 puntos) Test Tema 7 (0.1 puntos)	Clase del tema 7
Semana 10	Tema 8: Metodologías ágiles para la gestión de proyectos 8.1. Introducción y objetivos 8.2. Qué son las metodologías ágiles 8.3. Srum 8.4. Producto mínimo viable 8.5. Herramientas útiles para las metodologías ágiles	Test Tema 8 (0.1 puntos)	Clase del tema 8 Sesión de Recomendación de Examen

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (15 puntos)	CLASES EN DIRECTO
Semana 11	Tema 9: Cómo gestionar equipos de alto rendimiento 9.1. Introducción y objetivos 9.2. Los equipos de alto rendimiento 9.3. Habilidades sociales en la empresa	Actividad grupal Lectura individual	Clase de Resolución de la Actividad 2 Clase del tema 9
Semana 12		Actividad grupal Aula de discusión	Presentación de la Actividad Grupal
Semana 13	Tema 9 (continuación) 9.4. Cómo reclutar al equipo perfecto 9.5. Cómo retener al equipo	Test Tema 9 (0.1 puntos)	Clase del tema 9
Semana 14		Entrega de Actividad Grupal (5,4 puntos)	Clase de Resolución de Actividad Grupal
Semana 15	Tema 10: Experiencia de usuario 10.1. Introducción y objetivos 10.2. Qué es la experiencia de usuario 10.3. Lanzamientos 10.4. Análisis del comportamiento del usuario 10.5. Cómo captar y retener al usuario	Test Tema 10 (0.1 puntos)	Clase del tema 10
Semana 16	Semana de exámenes		

NOTA

Esta **Programación semanal** puede ser modificada si el profesor lo considera oportuno para el enriquecimiento de la asignatura.