

Guía De Aprendizaje

La guía de aprendizaje tiene por objetivo el poder identificar cada uno de los elementos clave del curso, es el marco de referencia para construir el proceso de aprendizaje integral

Empezar →



Índice



OBJETIVOS



COMPETENCIAS



TEMAS



EVALUACIÓN



REGLAMENTO



PROYECTO

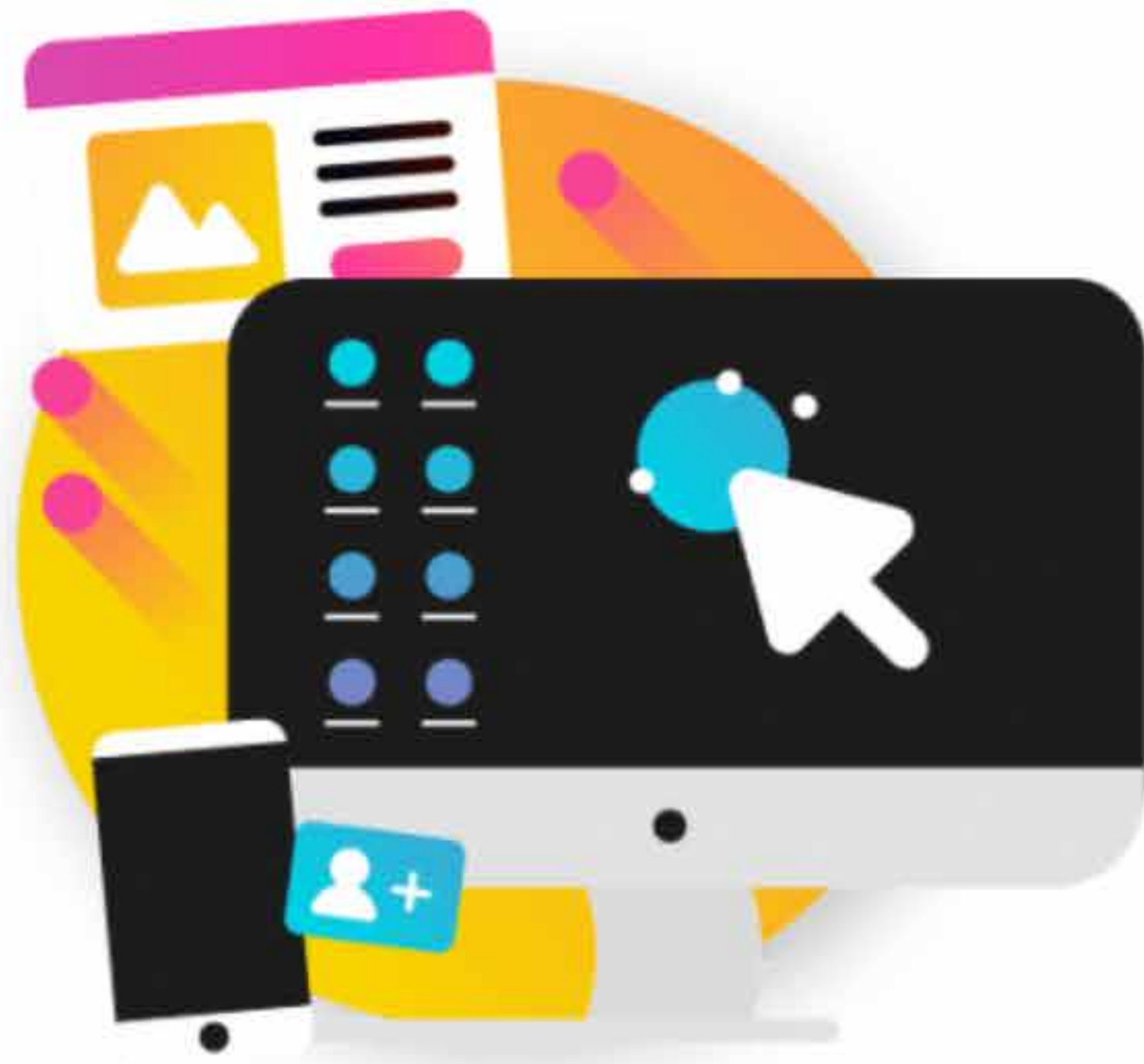




Pulsa Esc para salir del modo de pantalla completa

Objetivos





Objetivos Generales

- Diseñar estrategias digitales para atender problemas de negocio con un enfoque centrado en el diseño de experiencias de cliente con alto valor, rentabilidad en un contexto sustentable y ético
- Diseñar experiencias de cliente alineadas a la estrategia digital propuesta a través del uso de tecnología, procesos y métricas de la mercadotecnia digital en un contexto sustentable y ético



Resultados de Aprendizaje



Las tecnologías emergentes y la volatilidad en el perfil de los clientes hacen que el diseño de las estrategias digitales demanden del profesional un conjunto de habilidades blandas (SoftSkills) y duras (Hardskills) además de un constante aprendizaje y adaptación al cambio, bajo este contexto el resultado de aprendizaje de este curso busca el desarrollo de habilidades de adaptación y respuesta a los cambios en las estrategias digitales que demanda las empresas que buscan optimizar o diseñar sus modelos de negocios. Se busca formar un profesional crítico y proactivo de los cambios producto de la presión de las tecnologías emergentes capaz de ser un agente de cambio para las empresas que buscan el generar oportunidades en el marco de la economía digital y la cuarta revolución industrial.



Competencias



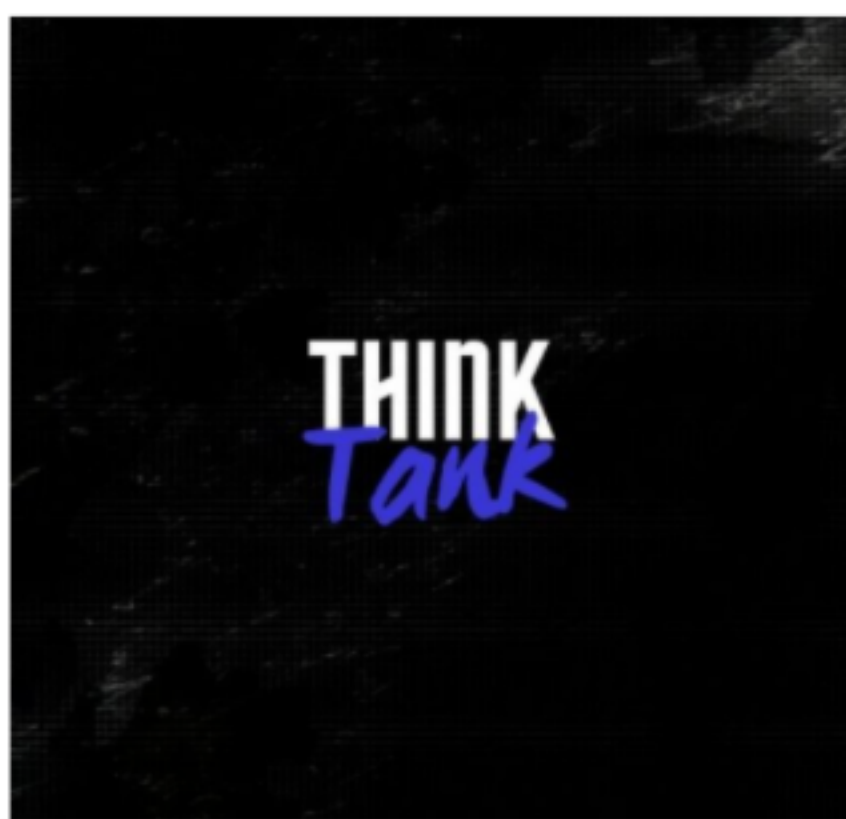
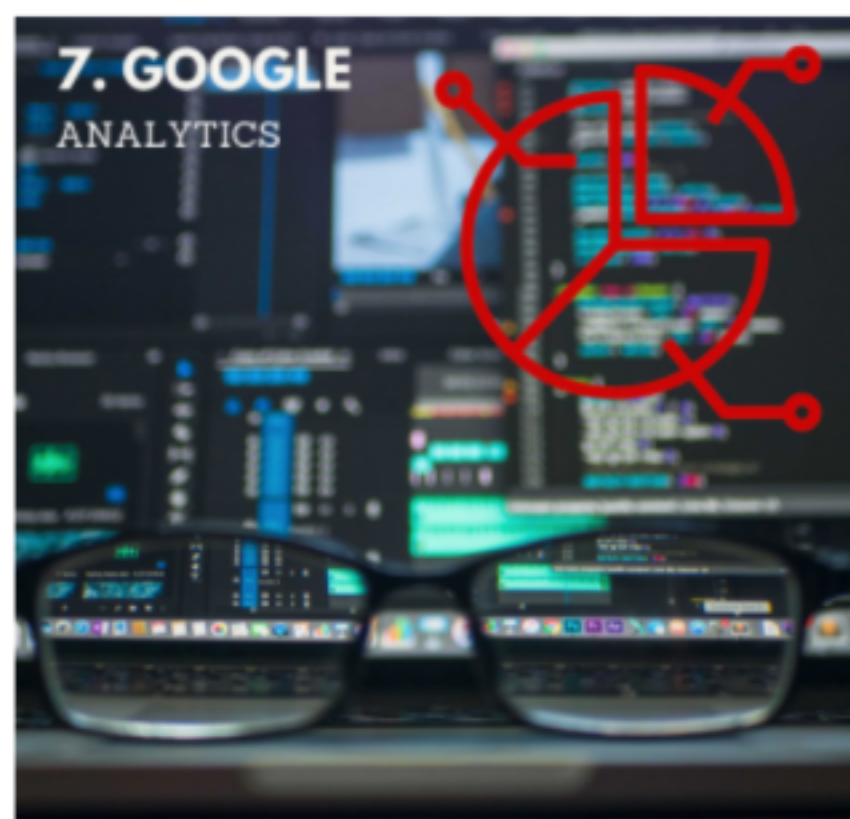
Análisis de negocios, diseño estratégico, solvencia técnica para el manejo de recursos digitales

- Pensamiento Sistemico
- Adaptabilidad
- Competencias digitales



Contenido Temático





1. Estrategia Digital
2. Infraestructura Digital
3. Mercadotecnia en buscadores
4. Mercadotecnia de Contenidos
5. Mercadotecnia de Conversaciones.
6. Mercadotecnia en Redes Sociales
7. Google Analytics



Evaluación y metodología



Portafolio Individual 50%



Proyecto final 40%



Mi ruta de aprendizaje 10%

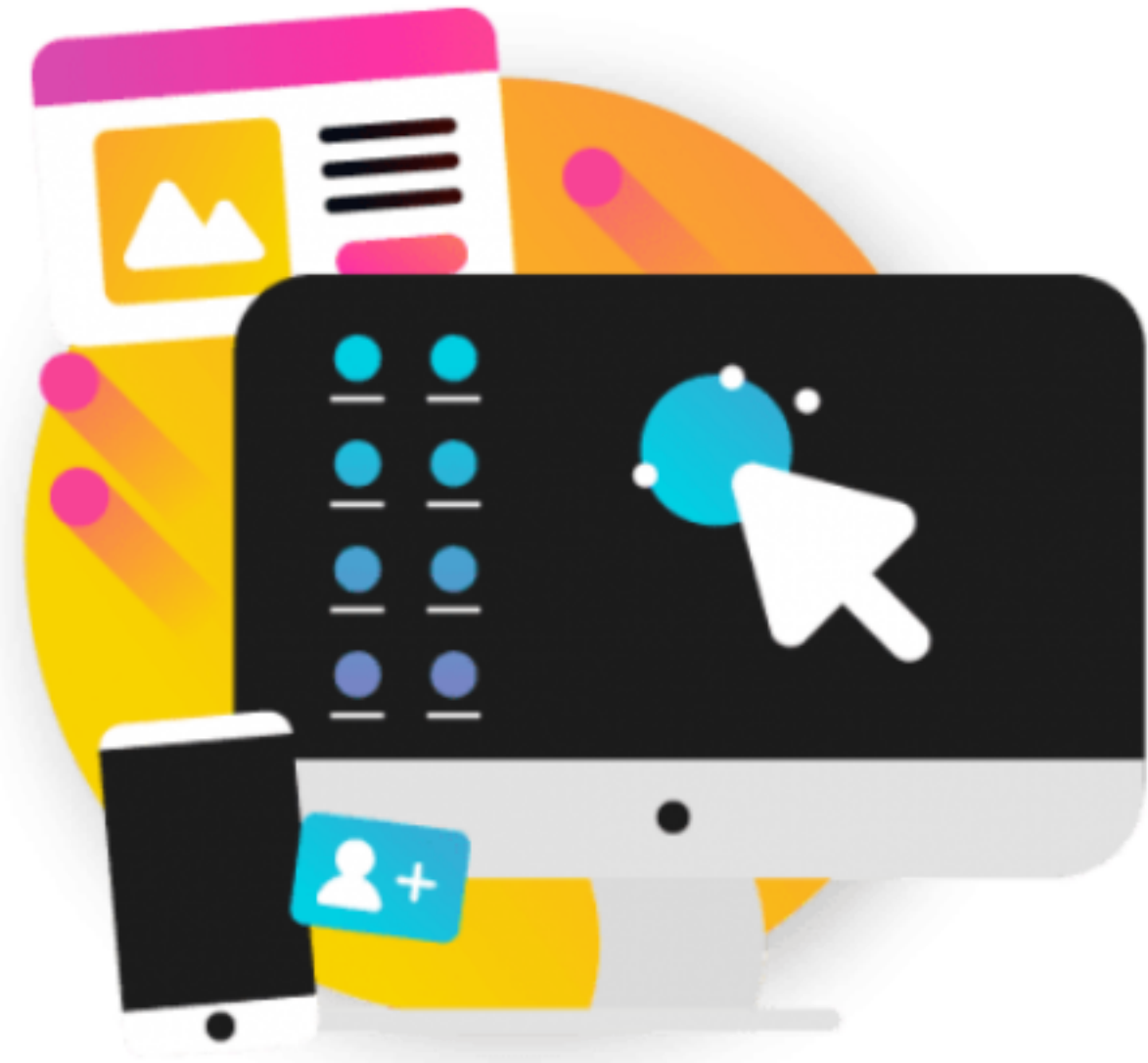


Reglamento



Se aplica como referencia la normativa institucional y es responsabilidad del alumno conocerla

- Es responsabilidad de los alumnos revisar y cumplir con las actividades de trabajo del curso para cumplir con el proceso de aprendizaje
- No se aceptan prácticas fuera del tiempo de entrega (23:59 de la fecha establecida)
- No se reciben tareas fuera de fecha programada
- Tarea plagiada es 0 para los involucrados
- La nota mínima del curso es 6 y 5.99 no sube a 6
- Las evaluaciones parciales no se redondean y la nota final se redondea a partir de 6 siempre y cuando sea superior a 6
- Los trabajos deberán contener fuentes y bibliografía y se referenciarán



Política transitoria para el inicio de clases en modalidad no escolarizada y mixta

Código: PL-DGA-DGA-006

Revisión: A

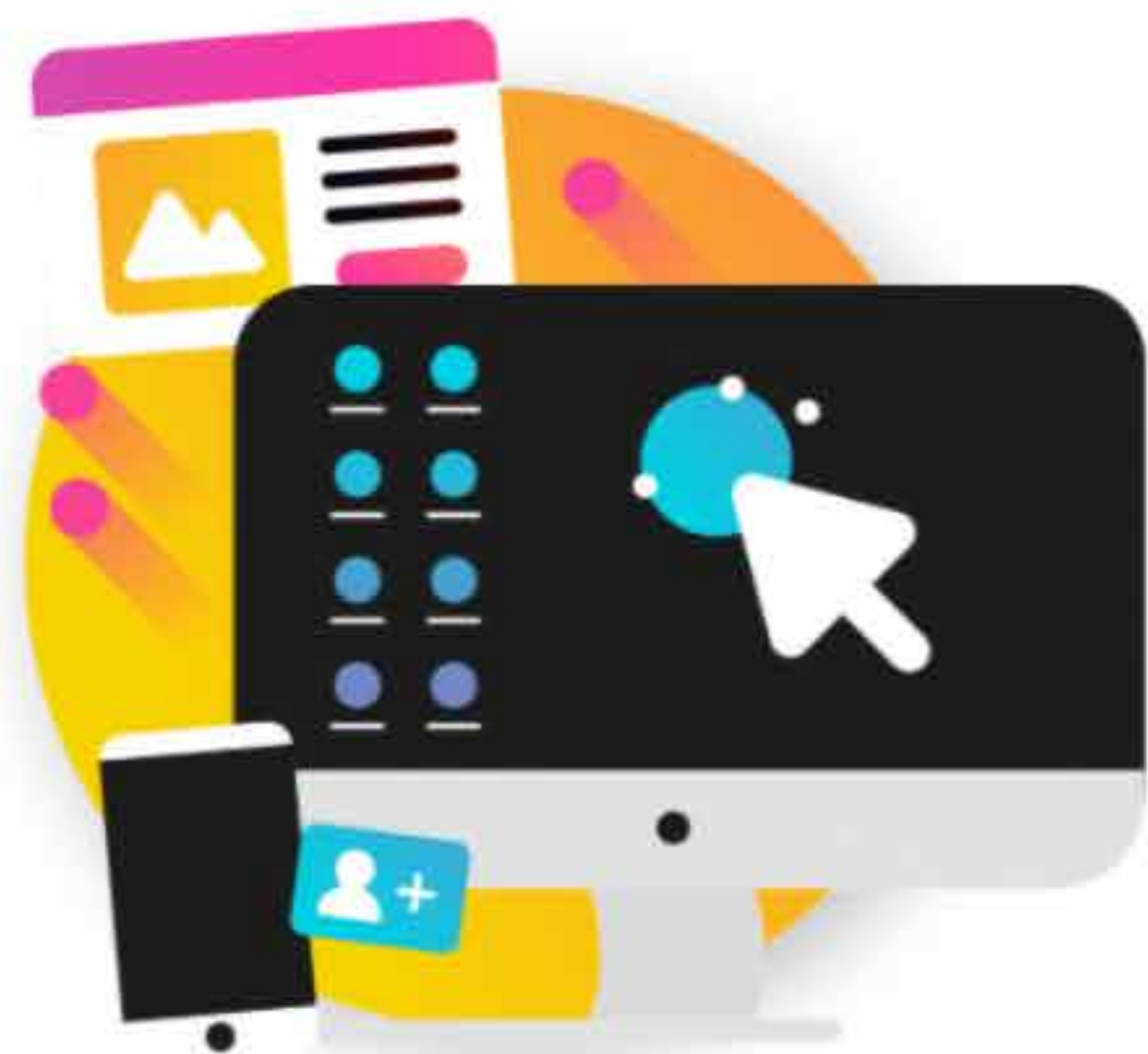
Fecha autorización: 14/08/2020

Página: 2 de 5

Las cámaras deberán estar encendidas en actividades y cuando se solciité la participación de un alumno en la sesión

Inicio de clase será a las 11:00 con una introducción a la sesión a las 11:10 se pasará asistencias (no retardos)





Consideraciones para la administración de las asistencias de los alumnos

Toma en cuentas las siguientes consideraciones al momento de registrar y administrar las asistencias de tus alumnos durante las sesiones en línea:

- La asistencia en actividades asincrónicas se cuenta con el cumplimiento de la actividad y la entrega de su resultado, en el formato y tiempos que establezca el profesor (no es necesario tomar lista).
- En situaciones de presencialidad a distancia (videoconferencia), la asistencia requiere que el alumno esté conectado a la sesión de principio a fin y que esté disponible cuando el profesor le consulte algo de manera directa o le indique al grupo completo que realice alguna actividad puntual. Si ambas condiciones fallan, la asistencia no se puede dar por válida.

En este caso, se deberán tener consideraciones especiales con alumnos que tengan problemas técnicos y experimenten, por ejemplo, desconexiones constantes durante la sesión sincrónica.

- Los casos de alumnos que no puedan atender sus sesiones de clase (sincrónicas o asincrónicas) por encontrarse en un estado de salud delicado derivado de la enfermedad COVID-19, deberán ser revisados de manera individual por el profesor y el coordinador de carrera.



Proyecto



Plan de Mercadotecnia Digital
Equipos de 5 integrantes (3 equipos)

Proyecto

- Moda
- Comunidad
- ONG

PLAN DE MARKETING PASO A PASO

