



/einstituto

Programa Senior en

# DIGITAL COMMERCE

CON ORIENTACIÓN EN

# DEPORTE & RECREACIÓN

EDICIÓN 2019

✉ [elarning@einstituto.org](mailto:elarning@einstituto.org)

☎ (+54-11) 4878-0178 / 79

[www.ecapacitacion.org](http://www.ecapacitacion.org)

 **Commerce  
Institute**  
de Latinoamérica al Mundo

## INTRODUCCIÓN

En la última década se ha incrementado el uso de la Tecnología e Internet en la actividad física de las personas, con cambios y recursos clave a la hora de difundir la actividad deportiva, la planificación urbana, el entorno físico, el fomento de la actividad física y el cuidado de la salud en los espacios naturales o circuitos turísticos, en los públicos como plazas, parques; y en los privados, aquí nos referimos a clubes, campos deportivos que faciliten e impulsen los torneos, competencias en general; la actividad física en todos los espacios verdes de la ciudad, y en la trama urbana generando una red verde online con impacto en el desarrollo de las actividades deportivas, sociales y culturales sustentables con foco en los recursos humanos, el cuidado del medio ambiente y de los recursos naturales.

## OBJETIVOS

- **Desarrollar:** La capacidad del análisis crítico en casos reales de negocios basados en Internet y la adquisición innovadora de nuevos conceptos y habilidades de los servicios tecnológicos y telecomunicaciones para lograr aptitudes de: - Autogestión - Entrenamiento – Autoevaluación
- **Reconocer:** Oportunidades y detectar amenazas del mundo de Internet
- **Resaltar:** El uso del tiempo libre de manera activa y positiva mediante la práctica habitual de actividades físicas, deportivas y recreativas, de forma libre o programada
- **Informar:** Sobre los estándares y normativa legal local e internacional vinculada con la infraestructura; equipamiento, responsables a nivel público y privado; y en general al ecosistema vinculado con la cultura física, deportiva y recreativa.
- **Gestionar:** El Trabajo Final Integrador, enfocado en el desarrollo de productos alineados al eje del negocio.

El participante finalizará el Programa Senior con las competencias necesarias para responder a los nuevos retos de la transformación digital con los que se enfrentan las empresas y los emprendimientos en un mercado en constante evolución.



## PERFIL DEL PARTICIPANTE

- Profesionales e integrantes de empresas, emprendedores, Pymes y usuarios en general que desarrollen su actividad en el ámbito objeto del Programa, procedentes de Argentina, la región y a nivel global.
- Profesores de educación física, gestores, promotores de eventos deportivos y proveedores del sector.
- Deportistas profesionales, amateurs, aficionados y público en general.
- Organismos deportivos, clubes, consultorías, estudios de ingeniería, de arquitectura y; en general, profesionales especializados en los temas a abordar.
- Con titulación universitaria no excluyente y /o experiencia de manera efectiva.



**Para acompañar el proceso de formación se cuenta con un sistema de apoyo y material, desarrollado en una variedad de formatos que pueden combinarse de manera efectiva.**



- Se usan herramientas como **SLACK**: una plataforma de trabajo colaborativo que permite a los participantes interactuar al estilo whatsapp pero en forma cerrada y privada con sus compañeros, docentes y tutores.
- **ZOOM**: Plataforma de Videoconferencias para clases sincrónicas, clases magistrales, webinar y tutorías online con acceso e intervención proactiva entre el docente y los alumnos.

## MODALIDAD

### “APRENDIZAJE ONLINE” / “E-LEARNING”

Clases sincrónicas + Clases Magistrales, Talleres y Foros Online con apoyo tutorial y otros recursos.

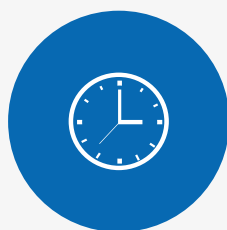
### REQUERIMIENTOS

Uso de PC y/o dispositivos móviles con o sin práctica en Comercio Electrónico.



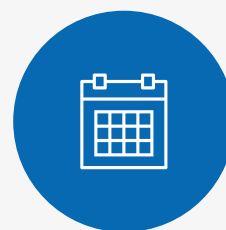
#### MODALIDAD:

Virtual con  
estructura modular



#### CARGA HORARIA

200 Horas



#### DURACIÓN

4 meses

### CARGA HORARIA = 200 HS

- Módulo Inicial Introdutorio = 5 hs
- Ciclo básico online autogestionable = 40 hs
- 4 Módulos Básicos e-learning = 60 hs
- 2 Módulos Específicos según orientación elegida = 30 hs
- 6 Talleres virtuales = 9 hs
- 6 Clases magistrales = 9 hs
- Tutoría online = 30 hs
- Trabajo Final = 12 hs
- Evaluación = 5 hs

**DURACIÓN: 4 MESES**

## REQUISITOS DE APROBACIÓN

- Contar con el 75% de asistencia a las clases virtuales y a la ejercitación online.
- Test de evaluación final, teórico-práctico, que incluye 60 preguntas (10 por módulo ) que evalúan los conocimientos adquiridos; el test puede incluir preguntas propiamente dichas, frases incompletas, verdadero-falso, preguntas con múltiples opciones o solo una respuesta correcta.
- Presentación y defensa del Trabajo Final Integrador.

## CERTIFICADO

eCommerce Institute otorga al participante que haya cumplido con los requisitos mínimos de calificación, el Certificado de aprobación del “Programa Senior Commerce Digital con orientación en Deporte & Recreación” que acredita 200 horas de carga horaria y que le permite acceder como invitado sin cargo a la **Certificación y Sello “eCommerce Specialist”**.

[ENTRA AQUÍ](#)

# 6

## PROGRAMA SENIOR DEPORTE & RECREACIÓN

### DIRECCIÓN

Director Programa Senior  
en Digital Commerce con orientación  
en Deporte & Recreación



#### **Ing. Jose Luis Beltrán**

*Digital Project Manager  
Sports Ticketing*



Director Tutoria Online

#### **Lic. Ada Isabel Vaquer**

*Director Formación y Certificación  
ECOMMERCE INSTITUTE*

Licenciado en Comercio Exterior (Universidad de Ciencias Empresariales y Sociales – Facultad de Ciencias Empresariales) UCES / Buenos Aires. Post-grado en E-Business Management (Universidad del Salvador - Georgetown University of Washington).

+ **info:** [www.ecapacitacion.org/isabel-vaquer](http://www.ecapacitacion.org/isabel-vaquer)

#### DOCENTES \*

Ejecutivos de empresas y/o proyectos digitales a nivel público o privado; profesionales con trayectoria y experiencia en distintas temáticas: Deporte - Fisioterapia - Redes Sociales - Seguridad - Fitness - Programación - Diseño Gráfico - Consultoría deportiva- Planificación de Proyectos - Marketing, entre otras.

\*sujeta la participacion a la agenda de cada docente designado

# 7

## PROGRAMA SENIOR DEPORTE & RECREACIÓN

### ARANCELES

#### INSCRIPCION

Abierta  
2019

#### MATRICULA

1 pago  
US\$ 200

#### CURSO

4 pagos  
de US\$ 600

### PROGRAMA REGIONAL DE BECAS

- **CONSULTE LA MODALIDAD Y LOS REQUISITOS DE ACCESO AL PROGRAMA REGIONAL DE BECAS \***
- Consulte valores bonificados en pesos para los residentes en Argentina.
- Las becas, descuentos y beneficios no aplican sobre la matricula. Idem no son acumulativos.
- Contáctenos >> [becas@einstituto.org](mailto:becas@einstituto.org)

**MÁS INFORMACION**



# SINTESIS DE LOS CONTENIDOS

## CICLO INTRODUCTORIO ONLINE

- Estructura-Modalidad- Contenidos del Programa-Docentes
- Entrenamiento y recursos del Aula Virtual
- Presentación y rol de los tutores online
- Clases online sincrónicas a través de video-conferencia
- Clases auto-gestionadas con apoyo tutorial

## ABC DEL COMERCIO ELECTRÓNICO Y LOS NEGOCIOS DIGITALES

Ciclo Virtual de cuatro módulos online auto-gestionables asincrónicos de aproximadamente 10 horas cada uno que el alumno programa de acuerdo con sus tiempos, aplicando técnicas de autogestión y autoevaluación.

**1-ABC DE LA ECONOMÍA DIGITAL:** Principios y tendencias. Teletrabajo. Comercio Electrónico. Negocios Electrónicos. Diferencias entre Comercio y Negocios Electrónicos. Gobierno Electrónico. Nuevos Modelos de Negocios (B2B, B2C, etc.).

**2-CLAVES DEL ÉXITO DE LOS NEGOCIOS POR INTERNET:** Tasa de Conversión. Desarrollo de Canales Alternativos. Decisión de Compra Online. Orientación al Cliente: Web 2.0.

**3-ELEMENTOS VITALES PARA TENER UN NEGOCIO ONLINE:** Tecnología, Marketing, Logística y Operaciones.

**4-INTRODUCCIÓN AL MARKETING EN BUSCADORES Y POSICIONAMIENTO WEB:** SEO (Search Engine Optimization) y SEM (Search Engine Marketing).



## SÍNTESIS

# MÓDULOS CENTRALES

Los módulos están organizados por especialistas; un docente dicta el marco teórico y un referente de una empresa líder expone casos prácticos y de éxito; de esta forma, el alumno obtiene de los módulos de la cursada, una visión teórico-práctica para diseñar la estrategia de ecommerce que podrá aplicar en su Trabajo Final Integrador; y en su organización y/o proyecto.

Cada Modulo comprende tres clases mas un taller que se dictan en forma sincronica complementadas por seis Masterclases, a cargo de profesionales especializados, relacionadas con los temas del curso y coordinadas junto con los docentes de cada módulo

### MÓDULO 1.- Introducción al Digital Commerce

- Hoja de Ruta del Programa. Introducción al Comercio y Negocios Electrónicos.
- Tendencias del Mercado Latinoamericano y Mundial.
- Modelos de Comercio Electrónico: B2C, B2B, Pure Players. Soluciones de Comercio Electrónico.
- Product Centric vs Customers Centric.
- Buenas prácticas en la Seguridad y Generación de Confianza Online.

**Masterclass:** Digital Content. Fan Engagement Vs Monetization

### MÓDULO 2.- Logística, Operación y Medios de Pago en Digital Commerce

- Medios de pagos tradicionales y no tradicionales.
- Prevención de fraudes online de bienes y servicios.
- Circuitos y mecanismos de pago para venta online.
- Almacenamiento, Distribución y Logística del Digital Commerce.
- El ciclo fulfillment en Retail aplicado al Digital Commerce.

**Masterclass:** Nuevas tendencias digitales en el Negocio del Deporte. Mobile Apps

## SÍNTESIS

# MÓDULOS CENTRALES

### MÓDULO 3.- Marketing Digital Commerce de Bienes y Servicios

- Retail Marketing aplicado al Digital Commerce.
- Experiencia del Cliente Offline y Online.
- Estrategias de marketing y políticas comerciales.
- Plan de marketing pre y post click centradas en conversión, engagement y branding.
- Redes sociales y comunidades online Mobile Marketing y formatos de Publicidad Móvil.

**Masterclass:** Estrategia de Marketing: Canales de adquisición - Canales offline

### MÓDULO 4.- Plataformas y Modelos de Negocio para Digital Commerce

- Gestión Estratégica, Arquitectura técnica y elementos de una Tienda Online. Integración de Servicios y Aplicaciones.
- Principales Productos. Desarrollo a Medida. Open Source, Software as a Service SaaS. Servicios y Soluciones para eCommerce de alta escala.
- Capacidades multicanales centradas en el Cliente.
- Seguridad Informática y programación segura.
- La Cadena de Valor del Mobile y el Multicanal. Principales Plataformas de Comercio Móvil.

**Masterclass:** Ecommerce & Customer Service:

- Ecommerce Vs Plataformas de Ticketing
- La importancia del Call Center Vs La irrupción de los Chatbots

## MÓDULOS ESPECÍFICOS

### MÓDULO 5.- Sport Business

- Introducción: Área de Ingresos de un Club Deportivo
- Organización y objetivos dentro de un Club Deportivo
- Estrategia de Ventas B2C -Venta B2 -Agencias y Touroperadores-Puntos Turísticos
- Tipos de productos: Introducción al Ticketing Futbol, Museo, Eventos y Restauración
- Gestión clientes Premium: Customer Experience Operativa salas VIP
- Gestión de Eventos: Internos de Club- Empresas y Particulares

**Masterclass:** Social Listening - Convierta los datos en bruto en potenciales modelos de negocio a través del SmarData

### MÓDULO 6.- Digital Transformation

- El Negocio y la Industria Digital en los Deportes
- Fan & Consumidor - Fan & Stadiums - Smart Stadiums- Fan Experience Centric
- Realidad Virtual-RV & Deporte: aplicado a distintas actegorias: atletismo- futbol- golf- automovilismo-otros
- Geolocalización de instalaciones, rutas, actividades deportivas, entidades e instituciones relacionadas
- Consejos y rutinas, publicaciones relacionada con las actividades,videos, pdf, testimonios, entre otros
- Consignas y modalidad del Trabajo Final Integrador

**Masterclass:** eSports Business

### INFORMES E INSCRIPCIÓN

Instituto Latinoamericano de Comercio Electrónico

Luciano Acuña

[elearning@einstituto.org](mailto:elearning@einstituto.org)

Tel. (011) 4878-0178/79

### TRABAJO FINAL INTEGRADOR

Anatomía de un Smart Stadium: Fan Experience & Services vs Monetización, definición de las acciones y los procesos que va a soportar el canal online; sus distintas fases y el equipo a cargo a través del Método de Casos, que permite además fijar el contenido que se adquiere de manera real durante la cursada.

#### COMPRENDE:

- Dos Talleres Virtuales
- Guía y consignas para el Trabajo Final
- Formación de equipos
- Apoyo tutorial
- Presentación y Defensa
- Publicación de los TFI

#### Mesa de Presentación y Defensa de los TFI

Integrada por:

- Director del Programa Ing. José Beltrán - Digital Project Manager Sports Ticketing
- Director General de los Programas Senior Mg. Marcos Pueyrredon - Presidente eCommerce Institute
- Experto destacado Dr. Octavi Tarres - Doctorado en Economía, Business Development, ex-jugador de Hockey

# 13

## PROCESO DE INSCRIPCIÓN



### INSCRIPCIÓN

Complete el Formulario  
de inscripción



### ENTREVISTA INICIAL

Individual para asegurar un proceso  
de admisión con éxito



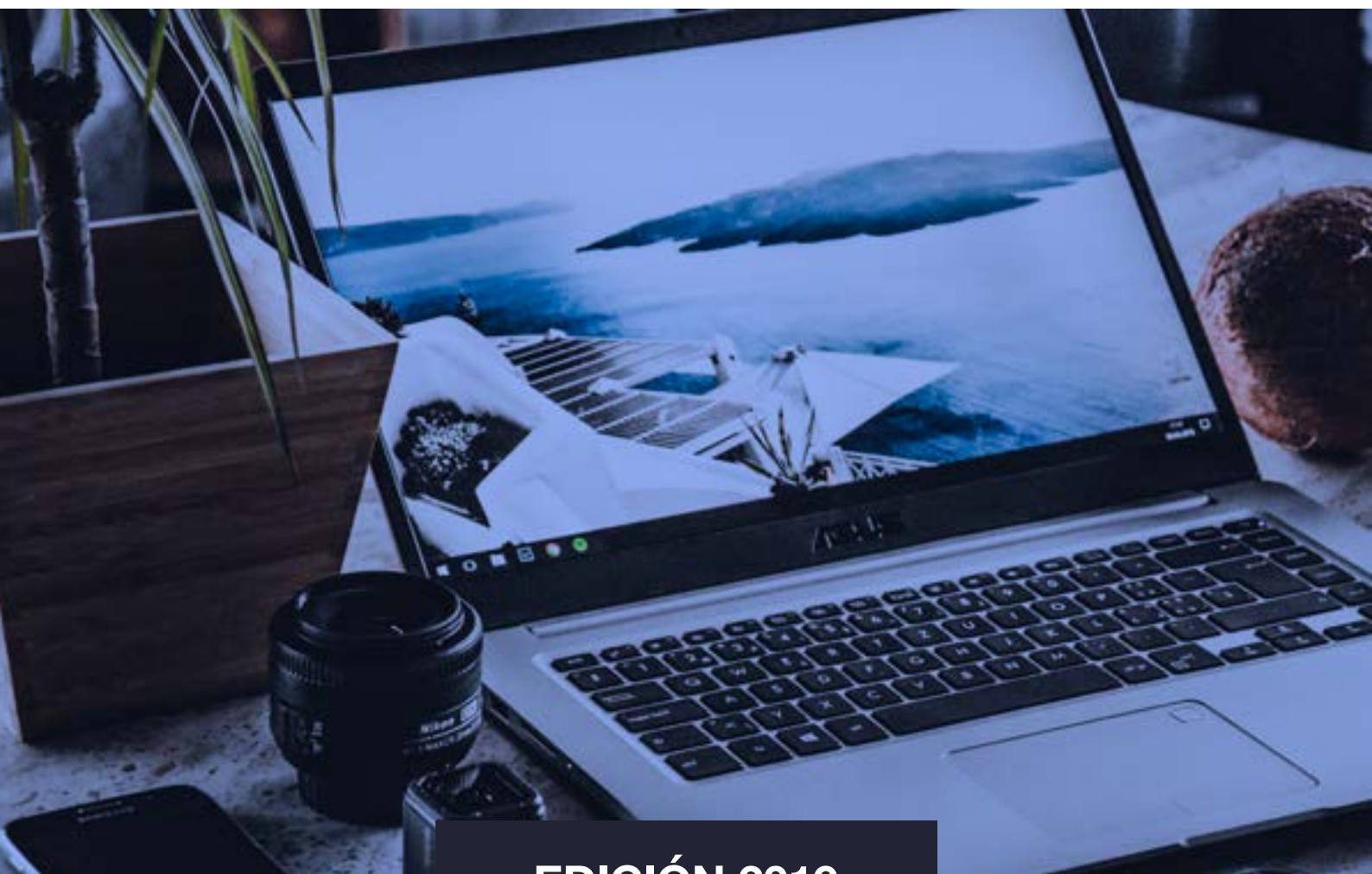
### PAGO

MercadoPago  
Tarjeta de Crédito o Efectivo  
Transferencia Bancaria

# 14

## EMPRESAS QUE NOS ELIGIERON





EDICIÓN 2019

Programa Senior en  
**DIGITAL  
COMMERCE**

CON  
ORIENTACIÓN EN  
**DEPORTE  
& RECREACIÓN**

✉ [elearning@einstituto.org](mailto:elearning@einstituto.org) | ☎ (+54-11) 4878-0178 / 79

[www.ecapacitacion.org](http://www.ecapacitacion.org)