I.- Datos Generales

Código	Título
EC0711	Administración de soluciones de e-learning y comercio electrónico

Propósito del Estándar de Competencia

Servir como referente para la evaluación y certificación de las personas que desarrollen, administren y configuren soluciones de e–learning y comercio electrónico.

Asimismo, puede ser referente para el desarrollo de programas de capacitación y de formación basados en EC.

El presente EC se refiere únicamente a funciones para cuya realización no se requiere por disposición legal, la posesión de un título profesional. Por lo que para certificarse en este EC no deberá ser requisito el poseer dicho documento académico.

Descripción del Estándar de Competencia

Este estándar de competencia Administración de soluciones de e-learning y comercio electrónico, permite evaluar, seleccionar e instalar plataformas comerciales y de distribución libre de e-learning y comercio electrónico, e implementar una tienda virtual.

El presente Estándar de Competencia se fundamenta en criterios rectores de legalidad, competitividad, libre acceso, respeto, trabajo digno y responsabilidad social.

Nivel en el Sistema Nacional de Competencias: Tres.

Desempeña actividades tanto programadas rutinarias como impredecibles. Recibe orientaciones generales e instrucciones específicas de un superior. Requiere supervisar y orientar a otros trabajadores jerárquicamente subordinados.

Comité de Gestión por Competencias que lo desarrolló
De los Colegios de Estudios Científicos y Tecnológicos

Fecha de aprobación por el Comité Técnico del CONOCER:	Fecha de publicación en el D.O.F:
8 de julio de 2016	10 de agosto de 2016

Periodo de revisión/actualización del EC:
3 años.

Ocupaciones relacionadas con este EC de acuerdo con el Sistema Nacional de Clasificación Ocupaciones (SINCO):
Grupo unitario:
2271 Desarrolladores y analistas de software y multimedia.

Ocupaciones asociadas
Analista de sistemas y programador de software
Asesor y consultor informático
Diseñador de páginas WEB
Diseñador de programas de computación
Ingeniero en sistemas y desarrollador de sofware

dministradores de bases de datos y redes de computadora.

Ocupaciones no contenidas en el Catálogo Nacional de Ocupaciones y reconocidas en el Sector para este EC
Auxiliar de sistemas.

Clasificación según el sistema de Clasificación Industrial de América del Norte (SCIAN)

Sector:

54 Servicios profesionales, científicos y técnicos.

Subsector:

541 Servicios profesionales, científicos y técnicos.

Rama:

5415 Servicios de diseño de sistemas de cómputo y servicios relacionados.

Subrama:

54151 Servicios de diseño de sistemas de cómputo y servicios relacionados.

Clase:

541510 Servicios de diseño de sistemas de cómputo y servicios relacionados.

El presente Estándar de Competencia, una vez publicado en el Diario Oficial de la Federación, se integrará en el Registro Nacional de Estándares de Competencia que opera el CONOCER a fin de facilitar su uso y consulta gratuita.

Organizaciones participantes en el desarrollo del Estándar de Competencia

- Coordinación Nacional de CECYTE.
- Colegio CECyTE Hidalgo.

Relación con otros estándares de competencia

EC0160 Desarrollo de código de software.
EC0190 Manejo de aplicaciones e información en equipo de cómputo, nivel básico.

Aspectos relevantes de la evaluación

Detalles de la práctica:	Se recomienda que en la evaluación se considera los siguientes aspectos: • Para demostrar la competencia en este EC, se recomienda que se lleve a cabo en el lugar de trabajo y durante su jornada laboral, sin embargo pudiera realizarse de manera simulada, en un área experimental, con la infraestructura para llevar a cabo el desarrollo de todos los criterios de evaluación referidos en el EC. • Los productos como resultado de desempeño solicitado, se presentarán como evidencia durante la evaluación de la Competencia, por lo que no se requiere ningún tipo de evidencia histórica.
Apoyos/Requerimientos:	• Computadoras. • Rack de comunicaciones. • Servidor. • Herramientas de desarrollo (IDE). • Software de control integral.

- Sistemas manejadores de bases de datos.

Duración estimada de la evaluación

3 horas en gabinete y 3 horas en campo, totalizando 6 horas.

Referencias de Información

- Programa de Estudios de la Carrera Técnica: Programación, de la Coordinación Sectorial del Desarrollo Académico (COSDAC).

II.- Perfil del Estándar de Competencia

Estándar de Competencia
Administración de soluciones de e-learning y comercio electrónico

Elemento 1 de 2
Configurar plataformas de e-learning

Elemento 2 de 2
Desarrollar soluciones de comercio electrónico

III.- Elementos que conforman el Estándar de Competencia

Referencia	Código	Título
1 de 2	E2250	Configurar plataformas de e-learning

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La persona es competente cuando demuestra los siguientes:

DESEMPEÑOS

1. Configura plataformas comerciales/de distribución libre de e–learning:
   - Organizando cursos de acuerdo a las políticas de la organización,
   - Generando perfiles de acuerdo a las características del curso,
   - Controlando niveles de acceso de acuerdo a las políticas de la organización,
   - Dirigiendo al alumno en el desarrollo del curso de acuerdo a las políticas de la organización,
   - Creando recursos didácticos,
   - Modificando el diseño del curso, y
   - Actualizando el rango de tiempo establecido por la organización.
   -
2. Administra plataformas comerciales/de distribución libre de e–learning:
   - Presentando el aula virtual diseñada,
   - Registrando usuarios,
   - Gestionando recursos didácticos,
   - Evaluando evidencias, y
   - Retroalimentando evidencias.

La persona es competente cuando obtiene los siguientes:

PRODUCTOS

1. El informe de la plataforma comercial/de distribución libre de e–learning elaborado:
   - Contiene el diseño del curso,
   - Contiene imagen de la plataforma seleccionada,
   - Contiene imagen de los recursos didácticos,
   - Contiene imagen de usuarios inscritos,
   - Contiene imagen del estado de evaluaciones,
   - Contiene imagen de evidencias de los usuarios, y
   - Contiene imágenes de los perfiles generados.

GLOSARIO

1.	Plataforma:	Un sistema que sirve como base para hacer funcionar determinados módulos de hardware o de software con los que es compatible.
2.	Recursos didácticos:	Wikis, foros, glosario, chat, encuesta, blog, enlace a páginas web y archivos interactivos.
3.	Sistema operativo:	El conjunto de programas informáticos que permite la administración eficaz de los recursos de una computadora.
4.	Software:	Conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.

Referencia	Código	Título
2 de 2	E2251	Desarrollar soluciones de comercio electrónico

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La persona es competente cuando demuestra los siguientes:

DESEMPEÑOS

1. Maneja una plataforma comercial/de distribución libre de comercio electrónico:
   - Utilizando el software conforme a la plataforma,
   - Gestionando bienes/servicios,
   - Seleccionando las formas de pago,
   - Mostrando promociones/ofertas,
   - Seleccionando formas de envío, y
   - Verificando que el funcionamiento cumpla con las necesidades de la organización.

La persona es competente cuando obtiene los siguientes:

PRODUCTOS

1. El reporte de la plataforma de comercial / de distribución libre de comercio electrónico elaborado:
   - Contiene la justificación de la elección de su plataforma,
   - Define el bien/servicio a vender,
   - Establece el nicho de mercado,
   - Contiene la imagen de pantalla del stock,
   - Contiene las imágenes de pantalla de promociones/ofertas,
   - Contiene las imágenes de pantalla de formas de pago, y
   - Contiene URL y la imagen de la pantalla principal de la tienda virtual.

GLOSARIO

1.	Comercio electrónico:	El proceso de compra, venta o intercambio de bienes, servicios e información a través de las redes de comunicación.
2.	Nicho de mercado:	Es un grupo más reducido que el segmento de mercado (personas, empresas u organizaciones) con necesidades y/o deseos específicos, con voluntad para satisfacerlos y capacidad económica para realizar la compra o adquisición.
3.	Plataformas comerciales:	Aquellas plataformas que para su uso hay que pagar a alguna empresa, ya sea la que desarrolló el sistema o la que lo distribuye
4.	Stock:	Son los materiales que la empresa tiene almacenados para facilitar la continuidad del proceso productivo o del proceso de distribución.
5.	Tienda virtual:	Un comercio convencional que usa como medio principal para realizar sus transacciones un sitio web de Internet.
6.	URL:	Es el conjunto de caracteres que posibilita la asignación de una dirección exclusiva a un recurso que se encuentra disponible en el espacio virtual. En otras palabras, el URL es una dirección de Internet que, al ser encontrada y visualizada por un navegador, muestra un recurso de información al usuario.