

重点难点梯次总结汇编

精华考点合理提炼编排

不同模块全面备考提升

精选真题发现考试规律

章节训练逐一击破短板

全真模拟精确预测趋势

思维拓展强化考前冲刺

注：请仔细预览文本内容，确认后下载学习资料

第一章 电子商务概述

考点1 商务及商务的解释

商务：以营利为目的的市场经济主体，为实现商品的交换而开展的一系列经营管理活动的总称。

对商务含义的解释，大致可归纳如下：

- (1) 现代商务主体的多元性。
- (2) 现代商务的实质是商品交换。
- (3) 现代商务的对象或客体是所有的经济资源。
- (4) 商务活动包括采购、生产、销售、商贸磋商、价格比较、经营决策、营销策略、推销促销、公关宣传、售前和售后服务、客户关系、咨询服务等。

考点2 电子商务、EC、EB

电子商务：

电子商务是指利用互联网及现代通信技术进行任何形式的商务运作、管理或信息交换。它包括企业内部的协调与沟通、企业之间的合作及网上交易三方面的内容。

狭义的电子商务 (Electronic Commerce, EC)：

仅指在互联网上开展的交易或与交易有关的活动。

广义的电子商务 (Electronic Business, EB)：

是指利用信息技术使整个商务活动实现电子化，包括利用互联网、内联网 (Intranet)、外联网 (Extranet) 等不同形式的网络，以及信息技术进行的商务活动。

考点3 电子商务的概念模型

电子商务的概念模型是对现实世界中电子商务活动的抽象描述。它由电子商务实体、电子市场、交易事务和信息流、资金流、商流、物流等基本要素构成。

考点4 四流关系

“四流”间的关系可以表述为：以信息流为核心和桥梁，通过资金流实现商品的价值，通过商流使商品的所有权发生转移、商品价值形式发生变化，通过物流实现商品的使用价值。

考点5 电子商务的分类

(一) 按参与电子商务的交易主体分类

1. 企业与企业之间的电子商务
2. 企业与个人消费者之间的电子商务
3. 个人消费者与个人消费者之间的电子商务
4. B2B2C 电子商务模式
 - (1) 生产厂商对商家、商家对消费者；
 - (2) 生产商同时面对供应商和消费者。
5. 个人消费者与企业之间的电子商务
 - (1) 消费者群体主导的 C2B；
 - (2) 消费者个体参与定制的 C2B。
6. S2B2C 模式

大供货商 (S) 一方面要整合上游优质供应商，另一方面要给渠道商 (B) 提供各种技术、数据支持，同时辅助渠道商完成对消费者 (C) 的服务。

7. Online to Offline 线上购买、线下消费

8. 电子政务

- (1) B2G 企业与政府之间的电子商务；
- (2) C2G 个人消费者和政府之间的电子商务；
- (3) G2G 政府和政府之间的电子商务。

(二) 按商务活动的运作方式分类

- 1、完全电子商务
- 2、不完全电子商务

(三) 按开展交易的地域范围分类

- 1、本地电子商务
- 2、国内电子商务
- 3、全球电子商务

考点6 电子商务的发展阶段

- 1、基于电子数据交换（EDI）的电子商务
- 2、基于互联网的电子商务
- 3、基于3G、4G、5G的移动电商
- 4、基于新兴技术的智慧电子商务

考点7 在线教育

在线教育（e-Learning），也称远程教育、网络教育，即为了教育、培训和知识管理而进行的在线信息传递。教与学可以不受时间、空间和地点等条件的限制，知识获取渠道灵活多样。

1. B2C 在线教育模式
2. C2C 在线教育模式
3. O2O 在线教育模式
4. B2B 在线教育模式

考点8 互联网医疗分类

- 1、围绕“疾病”来提供健康服务
- 2、围绕“药品”来提供健康服务
- 3、围绕“内容”来提供健康服务

考点9 在线问诊的模式

- 1、轻问诊模式
- 2、视频问诊模式
- 3、导医导药模式

考点10 旅游电子商务

旅游电子商务（在线旅游）是通过互联网、移动互联网及电话呼叫中心等方式为消费者提供旅游相关信息、产品和服务。在线旅游包括在线机票/火车票预订、在线住宿预订、在线度假预订和其他旅游产品及服务（如保险、Wi-Fi等）。

考点 11 旅游电子商务的分类

(一) 按照交易类型划分

- 1、旅游电子商务 B2B 模式
- 2、旅游电子商务 B2C 模式
- 3、旅游电子商务 C2B 模式

(二) 按经营模式的不同划分

- 1、自营
- 2、代理
- 3、零售
- 4、动态打包

考点 12 电子商务系统的组成及一般框架

电子商务的一般框架是指实现电子商务从技术到一般服务所应具备的完整运作基础。

从整体上可分为四个层次(网络层、技术支持层、服务支持层、应用层)和两大支柱(国家政策及法律规范、技术标准和网络协议)。

考点 13 已出台的电子商务法律及相关政策

- 1、电子合同法律效力的相关规定
- 2、电子签名制度
- 3、域名法律保护
- 4、电子商务法
- 5、电子商务安全保障的相关法律

考点 14 电子商务法主要解决的问题

- 1、电子商务经营者应依法办理市场主体登记
- 2、商家销售的商品有问题，平台承担连带责任
- 3、明确商家承担运输责任和风险
- 4、网络搭售商品不得设置为默认
- 5、消费者付款成功后，经营者不得随意毁约
- 6、评价应真实，“刷好评”、擅自“删差评”将被严惩
- 7、破解押金难退难题，退款方式将被明确

考点 15 电子商务涉及的税收问题和规定

- (1) 由电子商务交易“隐匿化”而引发的问题
- (2) 税收管辖权的问题难以界定
- (3) 电商中的 C2C 卖家基本不缴税，有失公平

税收范围包括跨境税收、经营者普通交易税收；缴纳主体包括电商平台、平台内经营者。这也意味着通过电商渠道进行交易的各种方式都需要纳税。

考点 16 跨境电商进口税收政策

- (1) 在限值以内进口的跨境电商零售进口商品，关税税率暂设为 0；进口环节增值税、消费税按法定应纳税额的 70%征收
- (2) 超过限值按照货物税率全额征收关税和进口环节增值税、消费

(3) 跨境电商零售进口商品自海关放行之日起 30 日内退货的,可申请退税,并相应调整个人年度交易总额。

(4) 已经购买的电商进口商品属于消费者个人使用的最终商品,不得进入国内市场再次销售;原则上不允许网购保税进口商品在海关特殊监管区域外采用“网购保税+线下自提”模式。

考点 17 网购保税

“网购保税”是指跨境电商企业通过集中海外采购,统一由海外发至国内保税仓库,当消费者网上下单时由物流公司直接从保税仓库配送至客户。

第二章 电子商务技术基础

考点 1 互联网

互联网是将处于不同地理位置并且有独立计算能力的计算机系统,利用传输介质和通信设备相互连接在一起,在网络操作系统和网络通信软件的控制下,实现资源共享的计算机集合。

考点 2 TCP/IP 的层级结构

TCP/IP 是指传输控制协议/网际协议。

TCP/IP 通信协议采用了 4 层的层级结构。每一层都呼叫其下一层提供的网络来完成自己的需求。

- 1、网络接口层
- 2、互联网络层
- 3、传输层
- 4、应用层

考点 3 HTTP 协议

HTTP 是超文本传输协议,是客户端浏览器或其他程序与 Web 服务器之间的应用层通信协议。在互联网的网络服务器上存放的都是超文本信息,客户机需要通过 HTTP 协议传输所要访问的超文本信息。

URL 即 Uniform Resource Locator,译为统一资源定位器,是 Internet 上用来描述信息或资源位置的字符串。

考点 4 SMTP、POP3、IMAP

SMTP 是指电子邮件传输协议 (Simple Mail Transfer Protocol),其作用是向用户提供高效、可靠的邮件传输服务。

POP 是指邮局协议 (Post Office Protocol),用于电子邮件的接收。它使用 TCP 的 110 端口,现在常用的是第三版,所以简称为 POP3。

IMAP 是指互联网邮件存取协议 (Internet Message Access Protocol),是通过互联网获取信息的一种协议。

考点 5 IP 地址

IP 地址是一种在互联网上的给主机编址的方式,也称为网际协议地址。Internet 上的每台主机都有一个唯一的 IP 地址。

常见的 IP 地址分为 IPv4 与 IPv6 两大类。

IPV4 用十进制数字表示，每段数字的范围为 0~255，段与段之间用英文句点隔开，如 159. 226. 1. 1。IP 地址由两部分组成，一部分为网络地址，另一部分为主机地址。

IPv4 地址的长度为 32 位，IPv6 采用 128 位地址长度。

域名：就是用人性的名字表示主机地址

考点 6 域名类型

顶级域名		域名类型
国际顶级 域名	com	商业机构
	edu	教育机构
	gov	政府部门
	int	国际组织
	mil	军事部门
	net	网络提供商
	org	非营利组织
国家（地区） 顶级域名	国家（地区）代码，如 cn、 us	各个国家（地区）顶级域名

考点 7 注册域名

- 1、先申请先注册原则，每个域名的注册是独一无二；
- 2、相对于传统的知识产权领域，域名是一种全新的客体，域名的使用是全球范围的，没有严格的地域性限制；
- 3、域名一经获得即可永久使用，并且无需定期续展；
- 4、域名在网络上绝对唯一的；
- 5、域名非经法定机构注册不得使用；与传统的专利、商标等客体不同。

考点 8 互联网的应用

- 1、万维网（Word Wide Web, WWW）
- 2、电子邮件服务
- 3、FTP 文件传输服务
- 4、网络社区
- 5、即时通信
- 6、网络会议
- 7、共享经济

考点 9 Web 2.0

Web 2.0 更注重用户间的交互作用，用户既是网站内容的浏览者，又是网站内容的制造者。

Web 2.0 技术应用主要包括博客（Blog）、聚合内容（RSS）、网络百科全书（Wiki）、网摘、社会网络（SNS）等。

考点 10 社交电商和社区电商

社交电子商务，是指将关注、分享、沟通、讨论、互动等社交化的元素应用于电子商务交易过程。

社区电子商务是用户通过具有社区属性的互联网平台,实现网上交易的行为,其将分享、关注、讨论、团购等平常的社交元素运用到新兴的电子商务中,具有快速、高效、低成本等特点。

考点 11 共享经济

共享经济一般是指以获得一定报酬为主要目的,基于陌生人且存在物品使用权暂时转移的一种新的经济模式。其本质是整合线下的闲散物品或服务。

考点 12 移动网络技术和应用开发技术

移动网络技术

- 1、无线应用协议
- 2、蓝牙技术
- 3、3G 技术、4G 技术、5G 技术

移动应用开发技术

- 1、原生 App
- 2、网页 App
- 3、混合型 App

考点 13 Web 应用系统结构

B/S 结构 (Browser/Server, 浏览器/服务器模式) 是典型的 Web 应用系统结构。

考点 14 客户端技术

- 1、超文本标记语言
- 2、脚本语言
- 3、可扩展标记语言

考点 15 超文本标记语言

超文本标记语言 (HyperText Markup Language, HTML) 是构建 Web 页面的主要工具,是用来表示网上信息的符号标记语言,是对标准通用语言 (SGML) 的一个简化实现。

考点 16 服务器端技术

- 1、公共网关接口
- 2、ASP
- 3、JSP
- 4、PHP

考点 17 公共网关接口

公共网关接口 (Common Gateway Interface, CGI) 是运行在网络服务器上的可执行程序,它的作用就是接收从客户端传过来的请求信息,然后运行服务器端的应用程序或数据库,最后再把结果转换为 HTML 代码并传送到客户端。

考点 18 数据库管理技术

早期比较流行的数据库模型有三种,分别为层次式数据库、网络式数据库和关系型数据库。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/028127142112006031>