**INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEDERICO SIERRA ARANGO**
**Resoluciones Dptales. 15814 de 30/10/2002 - 9495 de 3/12/2001**
**NIT: 811039779-1 DANE: 105088001750**
**Bello – Antioquia**

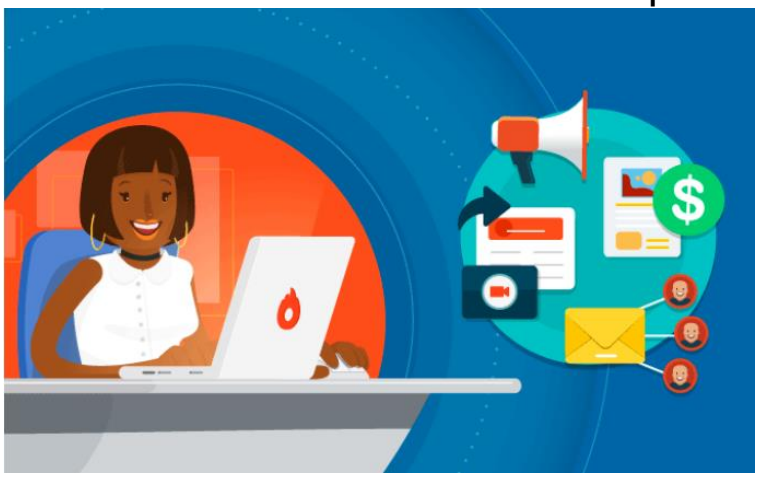
| | | |
|---|---|---|
| **Tema:** Marketing Digital | **CUARTO PERIODO – SEMANA 3 – 4 TECNOLOGIA** | Grado: SEXTO (1 - 2 - 3) |
| **Indicador de desempeños:** Reconocer el impacto de los medios digitales en el consumo de productos y servicios en medio de la vida en aislamiento y cuarentena | **Fecha de Inicio**: 27 de septiembre de 2021 | **Fecha de Terminación**: 8 de octubre de 2021 |
| **Observaciones:**<br>Enviar la actividad desarrolla:<br>• Plataforma ClassRoom. | **AREA:** Tecnología e Informática | **Responsable:**<br>Adriana Ortega Ávila |

# Marketing digital

**Es un conjunto de informaciones y acciones que pueden ser hechas en diversos medios digitales con el objetivo de promover empresas y productos.**

El marketing digital al igual que la publicidad en internet se ha convertido en una de las herramientas más utilizadas para venta de productos y servicios en internet, al igual que la publicidad en internet esta tiene como finalidad la realización de una transacción económica por parte del cliente para la compra de un producto o servicio.

# ¿Para qué sirve el márquetin digital?



El **marketing digital** sirve para acercar productos o servicios a posibles clientes en los medios digitales. Algunas ventajas del marketing digital (en contraposición al marketing tradicional) son: resultados medibles, alcance global, inmediatez y precisión en el target.

# ¿Qué hace un Community Manager?

El rol de un **Community Manager** es actuar como puente entre una marca y la comunidad que pretende crear (es decir, una audiencia leal o un grupo de consumidores centrales conectados por un interés similar). Un Community Manager debe ser el **embajador de la marca**, interactuar con clientes potenciales y construir relaciones con los existentes. El Community Manager interviene en la conversación online del producto o servicio, intentando canalizar dicha conversación en espacios supervisados y moderados por la marca (redes sociales, blogs, etc).

## RÚBRICA DE EVALUACIÓN

| Criterios | Nota 1.0 | Nota 2.0 | Nota 3.0 | Nota 4.0 | Nota 5.0 |
|---|---|---|---|---|---|
| Taller en el cuaderno | El estudiante no presento su trabajo | El estudiante envía la actividad a un correo No Habilitado correo adrie0805@gmail.com | Envió la actividad sin hacer la identificación pertinente y faltan algunos puntos por resolver. | Envió la actividad a tiempo con todas las respuestas, pero tienes errores ortográficos | Envió la actividad a la asignación de ClassRoom con todas las respuestas correctas. |
| Producto imagen | No presento la imagen del producto | No describió las características del producto. | Envió la actividad, pero la imagen no tiene una descripción clara sobre lo que ofrece. | Envió la actividad completa en el tiempo especificado | Envió la actividad completa a la asignación de ClassRoom. |
| Puntualidad | No envió la actividad | No envió la actividad | Envió la actividad por fuera del tiempo especificado. | Envió la actividad a la plataforma ClassRoom por fuera del tiempo indicado | Entregó puntualmente la asignación en los primeros 5 días de publicación. |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Perfil de ClassRoom | No tiene perfil de Edmodo | No tiene el perfil de Edmodo con la fotografía de estudiante | Tiene registrados los datos en la cuenta de Edmodo de forma desordenada. | Envió la actividad de Edmodo fuera del tiempo estipulado en el cronograma de la actividad o la docente solicito reenvió de la actividad | Envió la actividad dentro de la fecha especificada y la actividad está completa |

# ACTIVIDAD PARA ESTUDIANTES CON CONECTIVIDAD

1. ¿Define con tus palabras que es marketing digital?
2. Dibujar que aplicaciones de internet o celular son utilizadas para realizar Marketing digital.
3. ¿Define con tus palabras que es un cliente?
4. Dibuja 6 redes sociales que utilicen el marketing digital para vender diferentes productos.
5. Diseña folleto de publicidad sobre un producto que puedas ofrecer en redes sociales, el producto debe tener: precio, peso, altura, beneficios que trae para el cliente comprar el producto. Toma una foto del producto, puede ser un producto inspirado en Halloween. (Power Point)