

# DISCOVER THE BEST BRANDS



Módulo  
III



Curso  
La Marca  
en la  
Economía  
Naranja



Tema 1  
¿Qué es  
una  
Marca?



Lección 1  
Definición de  
Marca

## Actividad

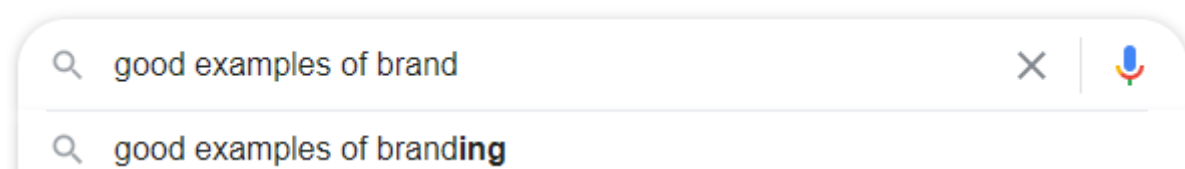
- **Descripción Corta:** Individualmente, cada estudiante debe encontrar varios buenos ejemplos de marcas.
- **Metodología:** Aprendizaje basado en la investigación.
- **Duración:** 30 minutos
- **Dificultad (Alta - media - baja):** baja
- **Individual / Grupal:** Individual
- **Clase / Tarea en Casa:** Tarea en casa
- **Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
  - **Equipo** (Computador o teléfono móvil)
  - **Software** (Navegador web)
  - **Otros recursos** (Ninguno)

## Descripción



- **Descripción del texto:** Una vez que el profesor presente la lección, el alumno debe encontrar algunos de los mejores ejemplos de marcas en la web.
- **Ilustración:**

# Google



## Instrucción

Elegir un navegador web para encontrar la información necesaria.

1. PASO 1: Seleccione la industria ( aeroespacial, transporte, informática, telecomunicaciones, agricultura, construcción, educación, industria farmacéutica, industria alimentaria, salud y cuidados, hostelería, entretenimiento, medios de comunicación, energía, fabricación, música, minería, industria electrónica, etc.)
2. PASO 2: Búsqueda de buenos ejemplos de marcas

## Resultados Esperados

- Que el estudiante aprenda a identificar una marca.

*DIGICOMP (Competencias desarrolladas): Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales, Evaluar datos, información y contenidos digitales. Interactuar a través de las tecnologías digitales-*

*ENTRECOMP (Competencias desarrolladas): Detectar oportunidades , Autoconciencia y autoeficacia, Tomar la iniciativa.*



**ANEXO:**

DIGCOMP	ENTRECOMP
<p><b>1. ALFABETIZACIÓN EN INFORMACIÓN Y DATOS</b></p> <p>1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenido digital.</p> <p>1.2 Evaluación de datos, información y contenido digital.</p> <p>1.3 Gestión de datos, información y contenido digital.</p>	<p><b>1. IDEAS Y OPORTUNIDADES</b></p> <p>1.1 Detección de oportunidades</p> <p>1.2 Creatividad</p> <p>1.3 Visión</p> <p>1.4 Valorar las ideas</p> <p>1.5 Pensamiento ético y sostenible</p>
<p><b>2. COMUNICACION Y COLABORACION</b></p> <p>2.1 Interactuar a través de las tecnologías digitales</p> <p>2.2 Compartir a través de las tecnologías digitales</p> <p>2.3 Participar como ciudadanos a través de las tecnologías digitales</p> <p>2.4 Colaborar a través de las tecnologías digitales</p> <p>2.5 Netiqueta</p> <p>2.6 Gestionar la identidad digital</p>	<p><b>2. RECURSOS</b></p> <p>2.1 Autoconciencia y autoeficacia</p> <p>2.2 Motivación y perseverancia</p> <p>2.3 Movilización de recursos</p> <p>2.4 Alfabetización financiera y económica</p> <p>2.5. Movilización de los demás</p>
<p><b>3. CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES</b></p> <p>3.1 Desarrollo de contenidos digitales</p>	<p><b>3. EN ACCION</b></p> <p>3.1 Toma de iniciativa</p>



<p>3.2 Integrar y re-elaborar los contenidos digitales</p> <p>3.3 Derechos de autor y licencias</p> <p>3.4 Programación</p>	<p>3.2 Planificación y gestión</p> <p>3.3 Afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo</p> <p>3.4 Trabajar con otros</p> <p>3.5. Aprender a través de la experiencia</p>
<p style="text-align: center;"><b>4. SEGURIDAD</b></p> <p>4.1 Proteger los dispositivos</p> <p>4.2 Proteger los datos personales y la privacidad</p> <p>4.3 Proteger la salud y el bienestar</p> <p>4.4 Protección del medio ambiente</p>	
<p style="text-align: center;"><b>5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b></p> <p>5.1 Resolver problemas técnicos</p> <p>5.2 Identificar las necesidades y las respuestas tecnológicas</p> <p>5.3 Utilización creativa de las tecnologías digitales</p> <p>5.4 Identificar las brechas de la competencia digital</p>	

