

DISCOVER BRAND IDENTITY ELEMENTS FOR CULTURAL HERITAGE



Módulo
III



Curso
Marcas
para la
Economía
Naranja



Tema 2
Identidad de
la Marca



Lección 1
Elementos
de la
Marca

Actividad

- **Breve descripción:** En una actividad individual, cada alumno debe encontrar ejemplos de elementos de identidad de marca para el patrimonio cultural
- **Metodología:** Aprendizaje basado en la investigación
- **Duración:** 30 minutos
- **Dificultad (alta - media - baja):** Baja
- **Individual / Equipo:** Individual
- **Aula / Casa:** Casa
- **¿Qué necesitamos para realizar esta actividad?**
 - Equipo (ordenador o teléfono móvil)
 - Programa Computacional (Navegador web)
 - Otros recursos (Ninguno)

Description



- **Descripción del texto:** Una vez presentada la lección por el profesor, el alumno debe encontrar algunos ejemplos de elementos de identidad de marca para el patrimonio cultural.
- **Ilustración:**



Instrucción

Elige un navegador web para encontrar la información necesaria.

1. PASO 1: Encuentra un ejemplo de patrimonio cultural.
2. PASO 2: Analiza los elementos que lo identifiquen como una marca.

Resultados Esperados

- Que el alumno aprenda a identificar los elementos de marca del patrimonio cultural.

DIGICOMP (Competencias desarrolladas): Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales, Evaluar datos, información y contenidos digitales, Gestionar datos, información y contenidos digitales



ENTRECOMP (Competencias desarrolladas): Identificar oportunidades, Autoconciencia y autoeficacia, Tomar la iniciativa

ANEXO:

COMPETENCIAS DIGITALES	COMPETENCIAS EMPRENDEDORAS
1. ALFABETIZACIÓN EN INFORMACIÓN Y DATOS 1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenidos digitales 1.2 Evaluación de datos, información y contenidos digitales 1.3 Gestión de datos, información y contenidos digitales.	1. IDEAS Y OPORTUNIDADES 1.1 Identificación de oportunidades 1.2 Creatividad 1.3 Visión 1.4 Valorar las ideas 1.5 Pensamiento ético y sostenible
2. COMUNICACION y COLABORACIÓN 2.1 Interactuar a través de las tecnologías digitales 2.2 Compartir a través de las tecnologías digitales	2. RECURSOS 2.1 Autoconciencia y autoeficacia 2.2 Motivación y perseverancia



<p>2.3 Comprometerse con la ciudadanía a través de las tecnologías digitales</p> <p>2.4 Colaborar a través de las tecnologías digitales</p> <p>2.5 La netiqueta -etiqueta digital-</p> <p>2.6 Gestionar la identidad digital</p>	<p>2.3 Movilización de recursos</p> <p>2.4. Alfabetización financiera y económica</p> <p>2.5. Movilización de otros</p>
<p>3. CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL</p> <p>3.1 Desarrollar contenidos digitales</p> <p>3.2 Integrar y reelaborar los contenidos digitales</p> <p>3.3 Derechos de autor y licencias</p> <p>3.4 Programación</p>	<p>3. EN ACCIÓN</p> <p>3.1 Tomar la iniciativa</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>4. SEGURIDAD</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>5. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS</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 carencias de la competencia digital</p>	



