

# Publizitatea 2.0



## JUSTIFIKAZIOA

Internet eta sare sozialen erabilerak gora egin du azken urteetan, eta ez dira gutxi euren produktuak sarean iragartzen dituzten enpresak. Influenzerren marketinaren gorakadak eta bertan ematen den iruzurrak, horien inguruko ezagutzetan sakondu eta 2.0 publizitatearen gainean gehiago jakitea eskatzen du.

## HELBURUAK

- Interneten dagoen publizitatearen, horren modalitateen eta kontsumo-ohituretan duten eraginaren berri ematea erabiltzaileei.
- Erabiltzaileei online publizitateak zer eragin, zer osagai sozial eta publizitate tradizionalarekiko zein eraginkortasun duen jakinaraztea.
- Online publizitatearen ezaugarriak ezagutzea, ohiko publizitatearekin alderatuz.
- Marketin digitalaren estrategiak ezagutzea, publizitatea pertsonalizatzeko eta balizko erosleak erakartzeko.
- Influencers pertsonak egiten dituzten publizitate-kanpainen funtzionamendua ulertzea eta Influencer baten sare sozialetan ezkututzen den publizitate-sare osoa ulertzea.

## EDUKIAK

- Online publizitate motak.
- Interneteko publizitatearen eragina.
- Marketina influenzerren bitartez.
- Lehia desleialaren legea.

## JARDUERAK

### HASIERAKO FASEA (Aurretiko jarduera)

- Kasu baten analisisia.

### GARAPEN FASEA (saioa)

- Kontestualizazioa: online publizitateari ematen zaion arreta.
- Zergatik jazartzen nau etengabe Interneteko iragarki horrek?
- Online iragarki motak.
- Glosategi birala.
- Influenzerren marketina: hipotesiak formulatzen.
- Influenzerren marketina: iragarkia Kontsumobiderentzat.

### APLIKAZIO ETA KOMUNIKAZIO FASEA (Ondorengo jarduera)

- Online publizitatearen analisisia.

## OINARRIZKO KONPETENTZIEI EGINDAKO EKARPENA

### DIZIPLINARRAK

- Hizkuntza, komunikazio eta literatura konpetentzia.
- Konpetentzia teknologikoa.
- Konpetentzia sozial eta zibikoa.
- Konpetentzia artistikoa.

### ZEHARKAKOAK

- Hitzezko komunikazioa, ez-hitzezkoa eta digitala.
- Elkarbizitzarako konpetentzia.
- Ikasten ikasteko eta pentsatzeko konpetentzia.
- Izaten ikasteko konpetentzia.

## METODOLOGIA

- Lan kolaboratiboa.
- Lan indibiduala.
- Flypped Classroom.
- Gamifikazioa.

## ANTOLAKUNTZA

* IKT baliabideak eta tresnak	Espazioak eta taldeak	Iraupena
Pantaila digitala/proiektorea. 3 tablet. Interneterako sarbidea.	Gela bat. Parte-hartzaileak 3 taldetan banatuko dira.	Saio 1 - 90 min

\* *Esperientzia Kontsumobideko zentruetatik kanpo garatzen bada, baliabideak eskuragarri dauden ala ez jakinarazi.*

## EBALUAKETA

### IRAKASLEAK

Ebaluazio-inkesta.

### IKASLEAK

Ebaluazio-inkesta.