

(COMM006PO)

# GESTIÓN DE COMUNIDADES VIRTUALES



100 HORAS DE FORMACIÓN



100% ONLINE



MATRÍCULA ABIERTA

## OBJETIVOS/COMPETENCIA GENERAL:

Adquirir los conocimientos necesarios para desempeñar las funciones propias del perfil de Community Manager, utilizando las redes sociales, a partir del Plan de Marketing Digital definido.

## CONTENIDOS FORMATIVOS

### 1. PERFIL DEL COMMUNITY MANAGER

- Qué es un Community Manager. El día a día de un CM.
- El departamento de Social media: perfiles, objetivos, recursos.
- Marca Personal.
- Testimonios Community Managers.

### 2. MARKETING & COMUNICACIÓN 2.0

- La Web 2.0 y Prosumidores 2.0. Qué son los Social Media y Comunicación 2.0.
- La Marca 2.0 y la reputación online.
- La Blogosfera.
- Long Tail, eCommerce 2.0 y eCRM.
- Cloud Computing.
- Crowdsourcing y Crowdfunding.
- Innovación en Comunicación y Marketing: Mundos aumentados, mundos virtuales, mundos espejo, mundo lifelogging, Inteligencia Artificial, Marketing.
- Inteligencia económica y Open Data.

- Marketing en buscadores.
- Marketing Viral.
- Mobile Marketing.

### 3. USO PROFESIONAL DE LAS REDES SOCIALES

- Plataformas.
- El ecosistema de las Apps y el entorno multidispositivo.
- Métricas y ROI en redes sociales.
- Herramientas para controlar los Social Media y SMO.
- El Plan de Comunicación.
- Creación de contenidos para tu comunidad.
- Gestionar contenidos en un evento 2.0.
- Aspectos jurídicos de las Nuevas Tecnologías ilustrados con casos prácticos.
- Fidelización en redes sociales e Internet.

### 4. PLAN DE MARKETING DIGITAL

- Propuestas aplicadas a un Plan de Marketing Digital.
- Resultados de un Plan de Marketing Digital.

REQUISITOS DE ACCESO: (Debes cumplir como mínimo con un punto de cada uno de los siguientes apartados)

**A) Se debe cumplir con algunos de los requisitos académicos.**

- Título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria.
- Certificado de profesionalidad de nivel 1 de la familia profesional de la especialidad.

**B) Debes ser trabajador y cuyo convenio se acoja por algunos de los siguientes sectores**

**3 Artes gráficas, manipulados de papel y cartón, editoriales e industrias afines**

**37 Industrias fotográficas**

**54 Prensa no diaria**

**66 Producción Audiovisual**

**100 Empresas de publicidad**

**104 Exhibición cinematográfica**

**113 Prensa diaria**

**125 Personal en salas de fiesta, baile y discotecas:**

**C) Trabajadores autónomos**