

# Plan de marketing



<b>Enlace a la herramienta digital</b>	<a href="#">Digitize Enterprise - Desarrollar un Plan de Marketing</a>
<b>Nivel de conocimientos</b>	Conocimientos generales básicos
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	Aprender a crear un plan de marketing para una empresa de nueva creación.
<b>Vinculado al módulo</b>	3 y 5
<b>Descripción de la herramienta</b>	La herramienta <b>Digitize Enterprise</b> es un juego en línea gratuito. Puedes empezar simplemente entrando en la página web y pulsando "empezar el juego". Jugar a este juego te ayudará a <b>desarrollar un plan de marketing</b> mostrándote diferentes escenarios y ejemplos. En su <a href="#">página web</a> hay una breve

[www.diothercity.eu](http://www.diothercity.eu) | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

El proyecto #DiOtherCity está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la UE (de junio de 2021 a mayo de 2023).

Su contenido refleja las opiniones de los autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él. (Código del proyecto: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).



	<p>explicación de cómo jugar. Este juego forma parte de la caja de herramientas Digitize Enterprise, donde puedes encontrar varias lecciones y juegos sobre cómo crear una empresa social.</p>
<b>Cómo utilizar la herramienta como parte del curso</b>	<p>Ser capaz de llegar con éxito a tu público, promoviendo al mismo tiempo la sostenibilidad y la inclusión, es una parte crucial del éxito de cualquier empresa.</p> <p>Puedes utilizar esta herramienta para desarrollar tu estrategia de marketing al poner en marcha tu empresa, o en cualquier momento en que consideres que tu start-up necesita una nueva campaña de marketing.</p>

## [www.diothercity.eu](http://www.diothercity.eu) | [#DiOtherCity](https://twitter.com/DiOtherCity)

El proyecto #DiOtherCity está cofinanciado por el programa ERASMUS+ de la UE (de junio de 2021 a mayo de 2023).

Su contenido refleja las opiniones de los autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en él. (Código del proyecto: 2020-1-ES01-KA227-ADU-095512).