5-4-2016

|  |
| --- |
| Documento estándar de Marketing Digital | Edwin Deza |



|  |  |
| --- | --- |
| CENPRO-TIC | MARKETING DIGITAL |

Índice

[1. Objetivo: 2](#_Toc447721785)

[2. Alcance: 2](#_Toc447721786)

[3. Definición: 2](#_Toc447721787)

[4. Integrantes: 2](#_Toc447721788)

[a. Integrante 1 2](#_Toc447721789)

[b. Integrante 2 2](#_Toc447721790)

[c. Integrante 3 2](#_Toc447721791)

[d. Integrante 4 2](#_Toc447721792)

[e. Integrante 5 2](#_Toc447721793)

[5. Tecnologías: 3](#_Toc447721794)

[6. Servicios 3](#_Toc447721795)

[a. Paquete Bronce 3](#_Toc447721796)

[b. Paquete Cristal 3](#_Toc447721797)

[c. Paquete Esmeralda 3](#_Toc447721798)

[d. Diseño Grafico 4](#_Toc447721799)

[e. Marketing Digital 4](#_Toc447721800)

[7. Arquitectura de Desarrollo de Software 4](#_Toc447721801)

**IMPLEMENTACIÓN DE SERVICIOS: MARKETING DIGITAL**

1. Objetivo:
   1. Estandarizar los servicios que brindara el equipo de Marketing Digital de CENPRO-TIC.
   2. Mantener la Información de los Miembros actuales del equipo
   3. Especificar las herramientas con las cual se trabaja.
2. Alcance:

Este documento se actualizara constantemente según el formato RUP para permitir todas las actualizaciones del equipo.

1. Definición:

Marketing Digital se refiere a distintas técnicas de promoción con el objetivo de alcanzar clientes a través de vías tecnológicas. El marketing digital tiene una vasta opción de servicios, productos y técnicas de mercadotecnia para la empresa o marca que, mayormente, utilizan el [Internet](http://www.staffcreativa.pe/servicios/web/) como uno de los principales medios promocionales, además de la televisión o la radio, entre los medios tradicionales de publicidad.

1. Integrantes:
   1. Integrante 1
      1. Deza Culque Edwin Junior
      2. [ejdeza@gmail.com](mailto:ejdeza@gmail.com) / [edwin.deza@unmsm.edu.pe](mailto:edwin.deza@unmsm.edu.pe)
      3. Jefe de Proyecto
   2. Integrante 2
      1. María Katherine Caillahua Castillo
      2. [Katherine.caillahua@gmail.com](mailto:Katherine.caillahua@gmail.com)
      3. Diseñadora
   3. Integrante 3
      1. Jean Paul Kenyi Cruz Ventura
      2. [zachjpcrve@gmail.com](mailto:zachjpcrve@gmail.com)
      3. Diseñador
   4. Integrante 4
      1. Cesar Augusto Suarez Rojas
      2. [casuarezrojas@gmail.com](mailto:casuarezrojas@gmail.com)
      3. Programador
   5. Integrante 5
      1. Gerson Raul Carrasco Ledesma
      2. [gerson\_5\_28@hotmail.com](mailto:gerson_5_28@hotmail.com)
      3. Programador
   6. Integrante 5
      1. Jean Carlos Palomino Carhuallanqui
      2. [zikvanz@gmail.com](mailto:zikvanz@gmail.com)
      3. Analista Practicante
   7. Integrante 6
      1. Jenny Lucia Vega Guerrero
      2. [jelusita11@gmail.com](mailto:jelusita11@gmail.com)
      3. Programadora
2. Tecnologías:

Como buen equipo de desarrollo, necesitamos una buena comunicación y definir que tecnologías estamos usando.

* 1. Slack: Plataforma de comunicación por equipos, recomendada por profesionales de alto nivel internacional
  2. Django: Framework basado en python, promueve el desarrollo rápido, se construyen aplicaciones web en cuestión de días y con el conocimiento suficiente esos días se pueden reducir a horas.

Django usa el patrón de diseño (o arquitectura) Modelo Template Vista (MTV).

* 1. Front: Entre las tecnologías para trabajar front tenemos:
     1. Bootstrap: Framework con estilos predefinidos
     2. Angular: Framework para trabajar con Django, usa MVC.

1. Servicios

Se brindaran los siguientes packs de servicios

* 1. Paquete Bronce
     1. Diseño Web (Hasta 4 paginas)
     2. Hosting y dominio
  2. Paquete Cristal
     1. Diseño Web (Hasta 6 paginas)
     2. Hosting y dominio
     3. Integración con redes sociales
  3. Paquete Esmeralda
     1. Diseño Web (Hasta 8 paginas)
     2. Hosting y dominio
     3. Integración con redes sociales
     4. Creación de Perfil y FanPage
  4. Diseño Grafico
     1. Diseño de Banners
     2. Diseño de Logos
     3. Infografía
  5. Marketing Digital
     1. Google Analitycs
     2. Posicionamiento SEO
     3. Google Adwords
     4. Community Manager
     5. Publicidad Facebook/Twitter

1. Arquitectura de Desarrollo de Software

El objetivo de este documento es brindar una base teorica al equipo de trabajo para lo cual también se dejara constancia de los materiales y arquitectura de proyecto que usaremos para brindar los respectivos servicios

* 1. Desarrollo web: Se especificara cuáles son los pasos para trabajar en el desarrollo de la página web y/o adaptación de la plantilla
     1. Análisis de negocio
     2. Diseño de Modelo
     3. Diseño de Prototipo
     4. Implementación del Modelo
     5. Implementación de los Templates
     6. Despliegue
  2. Fuentes:
     1. Django:
        1. <http://tutorial.djangogirls.org/es/>
        2. <http://bibing.us.es/proyectos/abreproy/12051/fichero/libros%252Flibro-django.pdf>
        3. <https://www.codecademy.com/es/learn/python>
        4. <https://github.com/saul-g/El-libro-de-Django>
        5. <http://pythoniza.me/guia-definitiva-django-1-8-en-espanol/>
        6. [https://**docs**.**django**project.com/](https://docs.djangoproject.com/)
     2. Slack [https://**slack**.com](https://slack.com)
     3. Angular
        1. <http://fastandfluid.com/publicdownloads/AngularJSIn60MinutesIsh_DanWahlin_May2013.pdf>
        2. <http://tombatossals.github.io/angularjs-tutorial/>
        3. <file:///C:/Users/PC-12/Downloads/angularjs-paso-a-paso-sample.pdf>