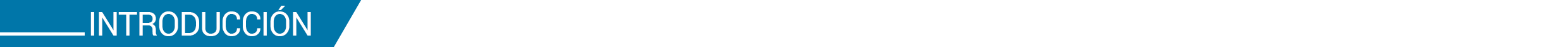
CÓMO DISEÑAR ESTRATEGIAS

DE MARKETING MEMORABLES



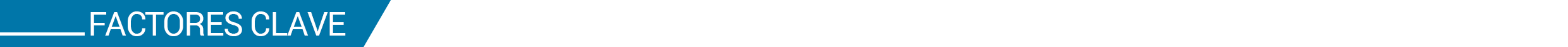
Las marcas se mueven en un escenario competitivo cambiante, veloz y exigente.

Por ello, es necesario definir estrategias de impacto que puedan llamar a la acción al consumidor objetivo.

Dado que el logro más difícil es captar la atención, necesitamos desarrollar la vía de la diferenciación.

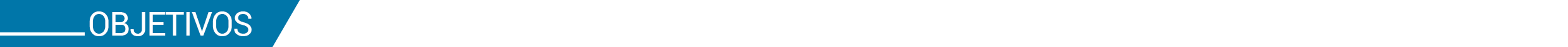
Las herramientas de marketing creativo son una potente herramienta estratégica a la hora de impactar con nuevas propuestas.

En este programa se trabajan tres interesantes y productivas técnicas, denominadas Marketing Lateral, Gamestorming y Estados Emocionales, que provocan resultados innovadores y son la solución a muchas inquietudes empresariales.

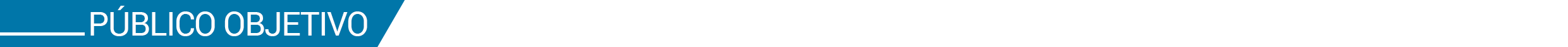


Trabajar con herramientas totalmente prácticas y de aplicación inmediata

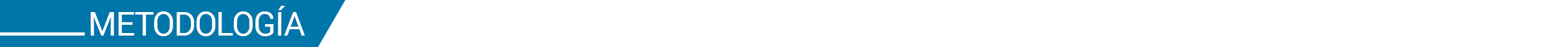
Aportar una metodología productiva en entornos empresariales de urgencia



* Descubrir tres metodologías generadoras de creatividad de aplicación inmediata
* Descubrir el potencial creativo de quienes forman parte del equipo creativo
* Obtener ideas dentro de ámbitos empresariales de urgencia
* Conectar con el trabajo en grupo despertando actitudes motivadoras



* Departamentos de marketing
* Departamentos de comunicación
* Departamentos comerciales
* Empresarios
* Directores Generales
* Directores y Responsables de Departamentos
* Responsables de las líneas estratégicas de sus negocios, que busquen conocer y aplicar nuevos modelos estratégicos para su empresa



Bajo tres técnicas de creatividad altamente productivas, Marketing Lateral, Gamestorming y Estados Emocionales, se aportan herramientas de aplicación inmediata para la empresa.

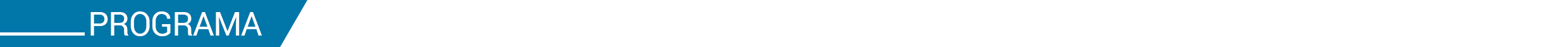
Se trata de una metodología muy práctica, altamente provocadora de ideas, con enfoque en nuevos productos, servicios, mercados, precios, canales de distribución o campañas de comunicación.

Marketing Lateral es una metodología creativa compuesta por 6 técnicas: Sustitución, inversión, combinación, exageración, eliminación y reordenación.

Gamestorming es un conjunto de técnicas creativas basadas en juegos, muy divertida y que utiliza un plano de trabajo que aleja la presión a la que se enfrenta un equipo.

Estados Emocionales es un modelo basado en 12 emociones (6 primarias y 6 secundarias) que sirven como foco de estrategias globales o parciales, con resultados muy impactantes.

El resultado es una aplicación inmediata en cualquier tipo de proyecto y siempre con un punto de vista curioso, provocador y sorprendente.

****

Sesión 1: Marketing Lateral (4 horas)

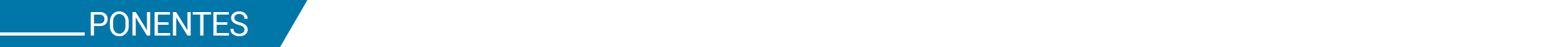
* Introducción al pensamiento lateral
* 6 técnicas de Marketing Lateral: Sustitución, inversión, combinación, exageración, eliminación, reordenación
* Ejemplos y casos prácticos reales

Sesión 2: Gamestorming (4 horas)

* Introducción a entornos Gamestorming
* 2 técnicas de Gamestorming: enfoque de comunicación y enfoque de campaña
* Ejemplos y casos prácticos reales

Sesión 3: Estados Emocionales (4 horas)

* Introducción a los estados emocionales
* Estados emocionales primarios: felicidad, tristeza, miedo, ira, sorpresa, asco
* Estados emocionales secundarios: amor, culpa, orgullo, vergüenza, envidia, celos
* Potenciadores: urgencia, escasez, presión de grupo
* Ejemplos y casos prácticos reales

****

**Francisco Torreblanca**

Formación académica:

Licenciado en Economía (Universidad de Alicante). Máster en Dirección de Marketing (Fundesem Business School). Diplomado en Pedagogía y Didáctica de la Educación Superior (Institución Universitaria Esumer Medellín).

Experiencia profesional:

Docente Internacional de Postgrado en Marketing en España (ESIC Business School y Universidad Politécnica de Valencia) y Colombia (ESUMER).

Responsable de Estrategia de Marca en Sinaia Marketing

Premio al Mejor Blog de Marketing en español 2014

[www.franciscotorreblanca.es](http://www.franciscotorreblanca.es)

**Paco Lorente**

Formación académica:

Ingeniero en Organización Industrial e Ingeniero Técnico en Diseño Industrial (Universidad Politécnica de Valencia). Máster en Dirección de Marketing y Comunicación Empresarial (Universidad Politécnica de Valencia). Diplomado en Pedagogía y Didáctica de la Educación Superior (Institución Universitaria Esumer Medellín).

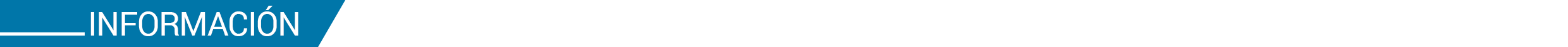
Experiencia profesional:

Docente Internacional de Postgrado en Marketing en España (ESIC Business School y Universidad Politécnica de Valencia) y Colombia (ESUMER).

Responsable de Estrategia de Producto en Sinaia Marketing

Premio al Mejor Blog de Marketing en español 2015

[www.pacolorente.es](http://www.pacolorente.es)

****

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_FECHAS:**

Del 31 de marzo al 1 de abril de 2020

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_HORARIO:**

Martes de 9.30 a 14:00 h. y de 15:00 a 18:30 h. y miércoles de 9.30 a 13.30 h.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_DURACIÓN:**

12 horas

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_LUGAR DE IMPARTICIÓN:**

ESIC Valencia.

Avda. Blasco Ibáñez, 55 · Valencia.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_IMPORTE\*:**

420,00€

Precio Alumni no asociado: 357,00 €

Precio Alumni Asociado: 273,00 €

La formalización de la inscripción se debe realizar una semana antes del inicio.

**Incluye coffee ambos días y comida el primer día**

Gestión gratuita de la bonificación de **Fundae**, solicite más información.

Condiciones especiales para profesionales en situación de desempleo.

Varias personas de una misma empresa, consultar **condiciones especiales**.

*\* Descuentos no acumulables, teniendo valor el de mayor cuantía*.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_OBSERVACIONES:**

La realización definitiva del curso en las fechas previstas está siempre supeditada a la configuración de un grupo mínimo de asistentes para poder desarrollarlo.

ESIC ofrece la posibilidad de diseñar todos sus programas formativos a medida para empresas e instituciones.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_MÁS INFORMACIÓN E INSCRIPCIONES:**

96 339 02 33

executive.valencia@esic.edu

[www.esic.edu/valencia](http://www.esic.edu/valencia)

MÁS INFORMACI**MÁS INFORMACIÓN E INSCRIPCIONES**

Cancelación:Si la persona no pudiera asistir, deberá comunicarlo a ESIC. Si dicha cancelación se notifica siete días hábiles antes del inicio del programa, se devolverá el importe abonado menos un 15% en concepto de gastos.

Alojamiento: ESIC mantiene acuerdos con distintos hoteles para facilitar el alojamiento de los asistentes.

distintos hoteles para facilitar el alojamiento de los asistentes.