



GREAT
MINDS
THINK
~~ALIKE~~

BETTER

BRANDED ENTERTAINMENT TRAINING PROGRAMME



OSSERVATORIO
BRANDED
ENTERTAINMENT

BRANDED ENTERTAINMENT TRAINING PROGRAMME

Lo scenario della comunicazione è in costante fermento e si evolve a ritmi molto veloci

Il Branded Entertainment Executive Programme propone agli operatori del marketing e della comunicazione una visione organica dell'attuale scenario, trattando i vari temi in singoli moduli con l'obiettivo di aiutare i partecipanti ad integrare, in maniera pragmatica, gli strumenti di marketing e comunicazione tradizionali con strategie di branded entertainment. Il corso mira a far conoscere le potenzialità di questa strategia di marketing, individuare il perimetro di

azione, approfondire le modalità di utilizzo per arrivare ad integrare il branded entertainment nella strategia di marketing e comunicazione. Un percorso pratico che si focalizza su modalità operative, strumenti e risorse da coinvolgere. Il corso offre esercitazioni, simulazioni in aula e lavori di gruppo che permetteranno ai partecipanti di mettere in pratica le informazioni condivise, utilizzando immediatamente gli strumenti acquisiti.

BRANDED ENTERTAINMENT TRAINING PROGRAMME

OBIETTIVI

far conoscere le potenzialità del branded entertainment intesa come strategia di comunicazione e marketing di marca

accrescere competenze e fornire un perimetro di azione, trasferendo quelli che sono gli aspetti chiave da prendere in considerazione per poter pianificare attività di branded entertainment nel piano marketing e comunicazione

rafforzare l'interazione delle diverse realtà professionali coinvolte

Il tutto attraverso una libera agorà di riflessione

DESTINATARI

gli executive manager delle aziende inserzioniste Associate OBE E NON Associate OBE, che una volta concluso il corso potranno definire (meglio) una strategia di comunicazione che preveda progetti di branded entertainment

aziende del settore Entertainment, Advertising e Publishing ASSOCIATE OBE, che potranno confrontarsi con le esigenze dei clienti

PROGRAMMA

I MODULO

Il progetto di Branded Entertainment Digitale
26 e 27 maggio
12 ore

II MODULO

Il progetto di Branded Entertainment in TV
giugno
12 ore

III MODULO

Il progetto di Brand Integration (tutti i media)
settembre
12 ore

IV MODULO

Il progetto Transmediale di Branded Entertainment
novembre
12 ore

TOTALE ORE CORSO: 48

BRANDED ENTERTAINMENT TRAINING PROGRAMME

DIDATTICA

La proposta si articola in un ciclo di 4 workshop di 1,5 giorni ciascuno, su un tema specifico, con sessioni di lavoro mattutina e pomeridiana su un project work specifico.

I workshop vanno intesi come sessioni di lavoro di gruppo (o sottogruppi a secondo della numerosità dei partecipanti e dalla composizione) il cui scopo è arrivare a misurarsi su un progetto concreto di Branded entertainment, secondo un sistema di *learning by doing*.

Il workshop è costituito secondo il “metodo socratico”: gli iscritti, in un’atmosfera informale fra pari, partecipano attivamente al lavoro con l’aiuto di un Facilitator.

Non sono previste, quindi, lezioni frontali di docenti e non vengono offerte risposte preconfezionate, ma si punta alla raccolta e rielaborazione dei feed-back ottenuti dai gruppi di lavoro, con la costruzione in chiave collettiva di un ‘tool kit’ utile per gestire un progetto di branded entertainment.

Il lavoro delle due giornate è alimentato da una serie di domande che vengono anticipate agli iscritti al workshop (via mail da OBE), affinché possano prepararsi a trasferire in aula una libera e franca rilettura di informazioni, dati di scenario, case nazionali e internazionali secondo la propria particolare prospettiva.

È prevista la distribuzione di pochi e selezionati Readings e la segnalazione di alcuni case studies, suggeriti da OBE e dagli stessi iscritti al workshop. Questi materiali servono per creare un primo comune background concettuale ai fini del dibattito durante le sessioni.

L’apertura del workshop sarà svolta da parte di un **Initial Commentator, partner OBE** della singola sessione formativa.

La discussione è guidata da un Facilitatore, il cui scopo è massimizzare il confronto fra le diverse esperienze e rendere fluido ed efficace il dialogo in aula.

Lo svolgimento dei lavori avviene a porte chiuse, per garantire la riservatezza delle osservazioni emerse fra gli iscritti.

BRANDED ENTERTAINMENT TRAINING PROGRAMME

DIDATTICA

L'intervento formativo prevede di impostare un project work prendendo spunto da casi reali. Al fine di poter concretamente mettere in gioco le proprie competenze e ideare un concept di branded entertainment con una finalità realizzativa, **il caso reale sarà riferito a un'Organizzazione No Profit attiva nel campo sociale** con la quale OBE ha definito un accordo di 'cessione benevola' che prevede la donazione da parte dei partecipanti al workshop del progetto ideato alla ONP, la quale potrà, nel caso in cui venga ritenuto adeguato alle sue esigenze comunicative, realizzarlo in collaborazione con le Associate (Una o più) che hanno preso parte al workshop.

Il 'palinsesto' di ogni singolo incontro stimolerà i partecipanti al dibattito su alcuni

temi chiave:

- # l'importanza di definire e interpretare correttamente gli obiettivi strategici della azienda, sia rispetto al formato, sia rispetto al target/audience, sia rispetto all'analisi dei risultati
- # l'implementazione di nuove dinamiche relazionali tra azienda-centro media-agenzia creativa-casa di produzione-media
- # l'efficacia di un concept 'nativamente' trasversale e 'transmediale'
- # economics: il piano di produzione, il piano media, la promozione
- # gli indicatori principali utilizzati e/o necessari nella misurazione dell'efficacia, kpi's assimilabili agli indicatori 'classici' del marketing
- # aspetti normativi di inquadramento del B.E. e possibili issues del progetto elaborato.

FACILITATOR

Patrizia Musso, Trainer e formatrice aziendale sulla comunicazione interna ed esterna, Professore a contratto presso l'Università Cattolica di Milano, Autrice di una serie di pubblicazioni tra cui: "Slow Brand" (FrancoAngeli, October 2013), "Brand Reloading" (FrancoAngeli, 2011); "I nuovi territori della marca" (FrancoAngeli, Milano, 2005) e "Internal Branding" (FrancoAngeli, 2007).

BRANDED ENTERTAINMENT TRAINING PROGRAMME

PROGRAMMA MODULO I: DIGITAL BE

26 MAGGIO

09:30-10:00 Registrazione e coffee service

10-10:45 I sessione di dibattito: forme e formati del branded entertainment digitale

10:45-11:30 II sessione di dibattito: il target ideale del branded entertainment digitale

11:30-11:45 coffe break

11:45-13:00 composizione gruppi lavoro e focalizzazione sul project work da sviluppare

13:00-14:00 Lunch

14:00-16:00 project work ONP

16:00-16:15 coffe break

16:15-17:00 presentazione e condivisione dei project work

17:00-17:30 discussione e sintesi delle riflessioni a cura del Facilitator

17:30-18:00 costruzione condivisa del 'tool kit' moderata dal Facilitator

27 MAGGIO

9:00-9:30 coffee service e networking

9:30-10:00 introduzione alla giornata

10:00-11.30 – Legal Expert: branded entertainment digitale e aspetti legali

11:30-11:45 coffe break

11:45-13:00 Sessione di dibattito: come misurare l'efficacia del progetto BE digitale

13:00 chiusura lavori

BRANDED ENTERTAINMENT TRAINING PROGRAMME

MODALITA' DI ISCRIZIONE

L'offerta formativa in seno all'OBE nasce come attività che l'Associazione realizza per gli associati. E' tuttavia possibile accedere al corso anche in qualità di NON associate all'OBE per quelle aziende appartenenti a tutti i principali settori produttivi (B2B o B2C) con la sola esclusione dei settori dell'Entertainment, Advertising, Publishing, Media

Ogni azienda Associata (indipendentemente dal settore di appartenenza) potrà iscrivere al corso gratuitamente un dipendente, che parteciperà **all'intero ciclo formativo**.

L'azienda Associata potrà, a sua discrezione, iscrivere **1** dipendente diverso dal primo all'intero ciclo formativo oppure ai singoli moduli, previa sottoscrizione di una quota.

Numero Aziende Associate OBE: minimo 4; max 10

Numero Aziende NON Associate OBE: minimo 4; massimo 10

Il corso verrà confermato solo al raggiungimento del minimo necessario di 8 Aziende partecipanti, 4 Associate OBE, 4 NON associate.

COSTI E DEADLINE

Aziende associate: gratuito il primo dipendente. 1500€ l'intero ciclo formativo per il secondo dipendente. 450€ un singolo modulo.

Aziende NON Associate: 3000€ l'intero ciclo formativo. 1500€ per il secondo dipendente. 900€ un singolo modulo.

Le Aziende NON Associate che decideranno di affiliarsi entro 1 mese dal MODULO I pagheranno la sola differenza con la Quota Associativa.

Affiliarsi all'Associazione darà continuità al progetto nella sua interezza e consoliderà le proprie conoscenze oltre che faciliterà il networking tra i diversi partecipanti. Per scoprire tutti i vantaggi che l'OBE riserva ai suoi Associati visita: <http://www.osservatoriobe.com/come-aderire/>

DATA CHIUSURA ISCRIZIONI: 30/04/2015

Per iscriversi : segreteria@osservatoriobe.com

BRANDED ENTERTAINMENT TRAINING PROGRAMME

AZIENDE ASSOCIATE OBE



OmnicomMediaGroup

