



Organizatorzy



Akademia Młodego Ekonomisty, 26 marca 2018

Słowa klucze do wykładu

Trendy w marketingu

Jak będą nas kusić producenci w nieodległej przyszłości?

dr Mirosława Malinowska

- **Satysfakcja klienta**

Poczucie zadowolenia, odczucie korzyści, spełnienie oczekiwań związanych z zakupem.

- **Lojalność klienta**

Wierność, oddanie jakiejś instytucji, marce lub osobie.

- **Marketing relacji**

Tworzenie, utrzymywanie i wzbogacanie kontaktów z klientem.

- **Zaangażowanie konsumenta**

Cała aktywność konsumenta z przedsiębiorstwem, inicjowaną zarówno przez niego jak też firmę. Obejmuje elementy odnoszące się do klienta i jego interakcji z marką bądź przedsiębiorstwem w celu współtworzenia wartości.

- **Crowdsourcing**

Wykorzystanie mądrości i potencjału społeczności do własnych celów jednostki (na przykład celów określonego przedsiębiorstwa) i/lub dla dobra ogółu. Polega on na zleceniu danego zadania tłumowi czyli dużej grupie osób. Crowdsourcing swój gwałtowny rozwój zawdzięcza internetowi, który gromadzi miliony użytkowników z całego świata, umożliwiając im wszystkim udział w zadaniach.

- **Innowacja marketingowa**

Nowe rozwiązanie, które oferuje wartość klientom, proces tworzenia nowych i lepszych rozwiązań problemów klientów.

- **Gra miejska**

Jest to gra, która toczy się na terenie miasta lub na innym obszarze (na terenie wsi lub na terenach zielonych albo tylko na wydzielonych kompleksach zabudowanych). Z reguły jednak jest to przestrzeń ściśle określona regułami gry, w pewien sposób zamknięta, a w każdym razie skończona. Miasto (lub inny obszar) może stać się też miejscem, któremu wyznaczymy rolę tła do gry promującej markę, produkt czy usługę. Bardzo ważny jest motyw rywalizacji między uczestnikami imprezy oraz nagroda, którą można zdobyć w grze za wykonanie określonych zadań w ustalonym czasie i miejscach. Organizator gry może wskazać wyraźnie do kogo jest adresowane zaproszenie.