



# MARATÓN DE MARKETING

MIÉRCOLES  
**12**  
DE JUNIO



vice  
recto  
rado.



## Maratón de Marketing

### Objetivo:

La Maratón de Marketing es una competencia, donde se plantea distintas actividades. Los estudiantes deben recorrer un circuito con diferentes desafíos, e/ objetivo fundamental es incentivar y estimular conocimientos básicos de Marketing, creatividad y la actividad física.

### Participantes:

Pueden participar todo el alumnado de la Carrera de Ingeniería Comercial, la acreditación se realizará a través del carnet universitario y/o matrícula universitaria.

### Inscripción:

Los alumnos interesados en participar deben realizar su inscripción en oficinas del Gabinete de Marketing y Publicidad de la Carrera de Ingeniería Comercial; conformando grupos de mínimo 3 y máximo 4 integrantes. Cada equipo deberá inscribirse con el nombre completo de los integrantes, el curso y paralelo a/ cual pertenecen. Los equipos pueden ser conformados por estudiantes de diferentes niveles.

Cada equipo inscrito deberá registrar un nombre que lo pueda identificar en la Maratón de Marketing de la Carrera de Ingeniería Comercial.

El costo de Inscripción es de 10 Bs. que se destinará a los premios de los ganadores.

El plazo de inscripción será desde el día miércoles 22 de mayo a horas 9:00, hasta el día lunes 10 de junio a horas 18:00.

### Desarrollo:

La Maratón de Marketing tendrá lugar en el Coliseo de la Facultad el día miércoles 12 de junio a horas 09:00.

Los equipos deberán recorrer un circuito que tendrá cuatro paradas con distintos desafíos. (las paradas pueden ser modificadas et día del evento)

**1ra Parada: Preguntas de conocimiento.** (se contará con distintas preguntas

sobre marketing donde el equipo podrá pasar a la siguiente parada si responden de manera correcta. El equipo podrá cambiar de pregunta hasta un máximo de 3 veces, si no responden en los 3 intentos serán penalizados 10 segundos para pasar a la siguiente parada).

**2da Parada: Marketing Lingo.** (se mostrará un producto o servicio donde el equipo deberá realizar un slogan, jingle, lema, etc. si este es aprobado podrá pasar a la siguiente parada).

**3ra Parada: Actividad Física.** (se tendrá un listado de distintas actividades donde el equipo tendrá que cumplir para pasar a la siguiente parada).

**4ta Parada: Identificación de logotipos.** (se mostrará un logotipo donde el equipo deberá identificar para pasar a la meta final).

El equipo que llegue a la meta final clasificada a la siguiente fase hasta competir con los últimos dos equipos clasificados y contar con un equipo ganador de la Maratón de Marketing.

Los responsables de las paradas estarán a cargo por Docentes especialistas en el área de Marketing de la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales.

**De los premios:**

Los equipos que obtengan los tres primeros lugares de la Maratón de Marketing recibirán certificados y premios.

Se entregará certificado de participación a cada miembro de los equipos, más allá del lugar que ocupe en la Maratón de Marketing de la Carrera de Ingeniería Comercial.

## Subconcursos a desarrollarse en la Maratón del Marketing

### Concurso de Barras

#### Objetivo:

Trabajo en equipo y fortalecimiento de habilidades de liderazgo.

1. Cruzar el río.
2. Carrera de vasitos.
3. Carrera de globos gusano.
4. Baile de búsqueda de parejas, espaldas.
5. Otros.

Se premiará a la barra más energética y creativa al momento de apoyar a sus compañeros durante la maratón del marketing

### Concurso de Cosplay

#### Reglas del Concurso:

- Representación: Cada curso debe elegir un representante que participe en el ~~curso~~ de cosplay.
- Temática: Los disfraces deben estar relacionados con personajes icónicos del mundo del marketing, publicidad, marcas famosas o personajes de películas, comics, libros.
- Presentación: Cada participante deberá ser la mascota oficial de la barra de cada curso.
- Criterios de Evaluación: Originalidad, calidad del disfraz y creatividad en la presentación.
- Jurado: Un panel de docentes evaluará las presentaciones y determinará los ganadores.

