



Service des formations professionnalisées

MASTER 2

Administration et gestion de la communication

UE4 Techniques de Brand Content
(Cours de M. ESPY)

21 mars 2017

14H - 16H

Aucun document n'est autorisé.

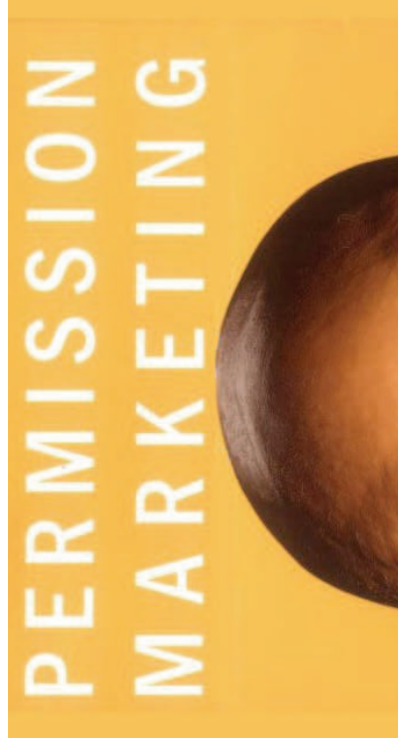
Année universitaire 2016-2017

Session 1

UNIVERSITE TOULOUSE 1 CAPITOLE

2 rue du Doyen-Gabriel-Marty - 31042 Toulouse cedex 9 - France - Tél. : 05 61 63 35 00 - Fax : 05 61 63 37 98
www.ut-capitole.fr

Expliquez l'évolution des 3 théories et concepts
ci dessous



brand
content

Expliquez la stratégie de com brand content et branded content de cette marque



BRAND CONTENT

BRAND CONTENT OASIS : QUAND LES FRUITS ONT DÉBARQUÉ



Au travers de l'étude de cas de Kinapsys vue en cours, Expliquez le brand content informatif

Kinésithérapeutes, pour télécharger le livre blanc sur le Rehab-Gaming connectez-vous sur kinapsys.fr

LIVRE BLANC DU REHAB-GAMING
Outils de rééducation basés sur l'utilisation d'exercices ludiques dans un environnement de jeu. Au prix de 200 exemplaires sur un tirage de 200 exemplaires.

KINAPSYS
LA SAISON DE REHAB-GAMING

www.kinapsys.fr

62% de kinésithérapeutes interrogés sont prêts à adopter le Rehab-Gaming*

*Enquête de rééducation basée sur l'utilisation d'exercices ludiques dans un environnement de jeu. Au prix de 200 exemplaires sur un tirage de 200 exemplaires.

Pour en savoir plus sur ce nouveau concept de rééducation, téléchargez le livre blanc du Rehab-Gaming sur www.rehab-gaming.com

KINAPSYS EN IMAGES

POUR EN SAVOIR PLUS ET CONTACTER NOTRE ÉQUIPE!

KINAPSYS
LA SAISON DE REHAB-GAMING

LAUREN DU PAYSAN TROPICALE 2014

KINAPSYS
LA SAISON DE REHAB-GAMING

Commandé à la Kinapsys et livré le 8 janvier 2015 et le 10 août 2015 par Kinapsys. Commandé à la Kinapsys et livré le 8 janvier 2015 et le 10 août 2015 par Kinapsys. Commandé à la Kinapsys et livré le 8 janvier 2015 et le 10 août 2015 par Kinapsys. Commandé à la Kinapsys et livré le 8 janvier 2015 et le 10 août 2015 par Kinapsys.

REHAB-GAMING

ACCUEIL / PUBLICATIONS / TÉMOIGNAGES / WEB / CONTENU

ACTUALITÉS ESANTÉ SERIOUS GAME

Apport du Rehab-Gaming en rééducation : Exemple du système Kinapsys

le 1er forum en PACA sur la Cyber-Médecine.

Des professionnels de santé toutes professions et spécialités confondues, mais également des acteurs du monde médico-social étaient rassemblés à cette occasion.

Présentation du Rehab-Gaming

Cybermed démonstration d'un outil REHAB-Gaming

Au travers de ces 2 exemples,
Expliquez le brand content pratique



Définissez le persona



Définissez les 5 supports du brand content
vus en cours