



TUNIS 2024

**EURHODIP ANNUAL CONFERENCE
Students' Competition Directory**

**CONFÉRENCE ANNUELLE EURHODIP
Répertoire du Concours Étudiant**



**MARKETING
MANAGEMENT**

Coordinator	
Email	

WhatsApp





MARKETING MANAGEMENT



MAIN GOALS

- Evaluate the participants' Marketing theoretical knowledge and technical skills, measuring their problem-solving skills and creativity, when facing the proposed challenges.
- Assess communication skills and personal interrelationship skills
- Assess the ability to adapt to situations of immediate resolution

TEAMS

The teams are randomly formed by the jury of the competition according to the number of competitors. **The teams will be composed of students from different countries.**

TASKS

Before the beginning of the challenges, the jury will brief the participants and will answer any questions about the challenge.

During competition time external contact is prohibited.

1st Stage – Individual

Marketing Management Quiz

A Quiz will be conducted, in which participants will be tested for their knowledge about Marketing concepts, namely:

- Customer Journey
- Marketing analysis
- Marketing and digital marketing strategies
- Domain-specific language and technical terminology
- Marketing and Sales applied to Hospitality

Competitors must bring a pen and some sort of electronic device (Smartphone, Tablet, or Laptop).

2nd Stage – Team Challenge

Each team will create a new product or service that could be implemented in Évora, to promote the tourism destination. They will have to produce a communication plan to a specific segment (of their choosing).

They need to create a PowerPoint Presentation, or other multimedia support, about the product created and its campaign/communication strategy, in which they will explain how they intend to do it: what type of advertisements will be used, what will be the communication used (tone of voice, etc.), what is the targeted segment (and why), where will the product be advertised, promotions and ad campaigns, overall budget, target, location, goal, visual aids and any other information considered relevant.

In the end, the contestants will have 15 minutes to present the results.



Students' Competitions Directories Répertoires des Concours Étudiants

DURATION

1st Stage – Individual Quiz

30 minutes Hotel Management Quiz

2nd Stage – Team Challenge

50 minutes preparation +10 minutes presentation

CRITERIA FOR THE EVALUATION

1st Stage – Individual Quiz | Hotel Management Quiz – 30%

2nd stage – Team Challenge | Role Play/Simulation – 70%

Teams evaluated on:

- Personal and professional presentation
- Speech organization (fluency/veracity, mastery of the English Language)
- Teamwork and adaptability
- Communication Skills (techniques, appropriate technical language, organization)
- Originality/creativity
- Ability to sell the idea
- Compliance with the established time

NORMS

- All Students in competition must wear their school uniform during the competition.
- Competitors must bring a personal laptop.
- Competitors are responsible for having any additional materials they might need to execute the tasks.
- Competitors that surpass the time limit will be penalized.

JURY

- Trainer of the competition area

MATERIAL MADE AVAILABLE BY THE ORGANISATION

- Desks | Video Projector

Omitted exceptions and other questions regarding this regulation may be further discussed and solved by the jury of the competition and by the organisation.



OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Évaluer les connaissances théoriques en marketing et les compétences techniques des participants, en mesurant leurs capacités à résoudre des problèmes et leur créativité face aux défis proposés.
- Évaluer les compétences en communication et les aptitudes aux relations interpersonnelles.
- Évaluer la capacité à s'adapter à des situations nécessitant une résolution immédiate.

ÉQUIPES

Les équipes sont formées de manière aléatoire par le jury du concours en fonction du nombre de concurrents. Les équipes seront composées d'étudiants de différents pays.

TÂCHES

Avant le début des épreuves, le jury informera les participants et répondra à toutes les questions concernant le défi.

Pendant la période de compétition, tout contact extérieur est interdit.

1ère étape – Individuel

Quiz sur la gestion de marketing

Un Quiz sera organisé, dans lequel les participants seront testés pour leurs connaissances sur les concepts de Marketing, à savoir:

- Parcours client
- Analyse marketing
- Marketing et stratégies de marketing numérique
- Langage spécifique du domaine et terminologie technique
- Marketing et Vente appliqués à l'Hôtellerie/Hôtellerie

Les participants doivent apporter un stylo et une sorte d'appareil électronique (smartphone, tablette ou ordinateur portable).

2ème étape – Défi d'équipe

Chaque équipe devra créer un nouveau produit ou service pouvant être mis en œuvre à Évora, afin de promouvoir la destination touristique. Elles devront élaborer un plan de communication pour un segment spécifique (de leur choix).

Elles devront créer une présentation PowerPoint ou un autre support multimédia concernant le produit créé et sa stratégie de campagne/communication, dans laquelle elles expliqueront comment elles envisagent de le faire : quel type de publicité sera utilisé, quelle sera la communication employée (ton de voix, etc.), quel est le segment ciblé (et pourquoi), où le produit sera annoncé, les promotions et



Students' Competitions Directories Répertoires des Concours Étudiants

campagnes publicitaires, le budget global, la cible, l'emplacement, l'objectif, les supports visuels et toute autre information jugée pertinente.

À la fin, les participants disposeront de 15 minutes pour présenter les résultats.

DURÉE

1ère étape – Individuel

30 minutes - Quiz sur la gestion de marketing

2ème étape – Défi d'équipe

60 minutes préparation + 15 minutes présentation du plan de marketing

CRITÈRES D'ÉVALUATION

1ère étape - Individuel | Quiz sur la gestion de marketing - 30%

2ème étape - Défi d'équipe | Présentation du plan de marketing - 70%

Equipes évaluées sur:

- Présentation personnelle et professionnelle
- Organisation du discours (fluidité/véracité, maîtrise de la langue anglaise)
- Travail d'équipe et adaptabilité
- Compétences en communication (techniques, langage technique approprié, organisation)
- Originalité/créativité
- Capacité à vendre l'idée
- Respect de l'heure établie

NORMES

- Tous les élèves en compétition doivent porter leur uniforme scolaire pendant la compétition.
- Les concurrents doivent apporter un ordinateur portable personnel.
- Les concurrents sont responsables de détenir le matériel supplémentaire qu'ils jugent nécessaire pour exécuter les tâches
- Les concurrents qui dépassent le temps limite seront pénalisés.

JURY

Enseignant du métier de concours.

MATÉRIEL MIS À DISPOSITION PAR L'ORGANISATION

- Bureaux | Projecteur de vidéo.

Les exceptions omises et d'autres questions concernant ce règlement peuvent être discutées et résolues par le jury du concours et par l'organisation.