

VG3 - programfaget

Markedsføring og ledelse 2

Bjørn T. Husby

teamwork

teamwork

Bok

- Boken har en logisk struktur med utgangspunkt i modellen for markedsplanlegging.
- Det er lagt vekt på å knytte forbindelse mellom teoretiske modeller og praksis ved bruk av tids-aktuelle og virkelighetsnære eksempler fra arbeidsliv og praktisk markedsføring.
- Boken inneholder også 4 kapitler relatert til personalutvikling, ledelse (organisasjonslære), etikk og samfunnsansvar.

Markedsføring og ledelse 2
Bjørn T. Husby

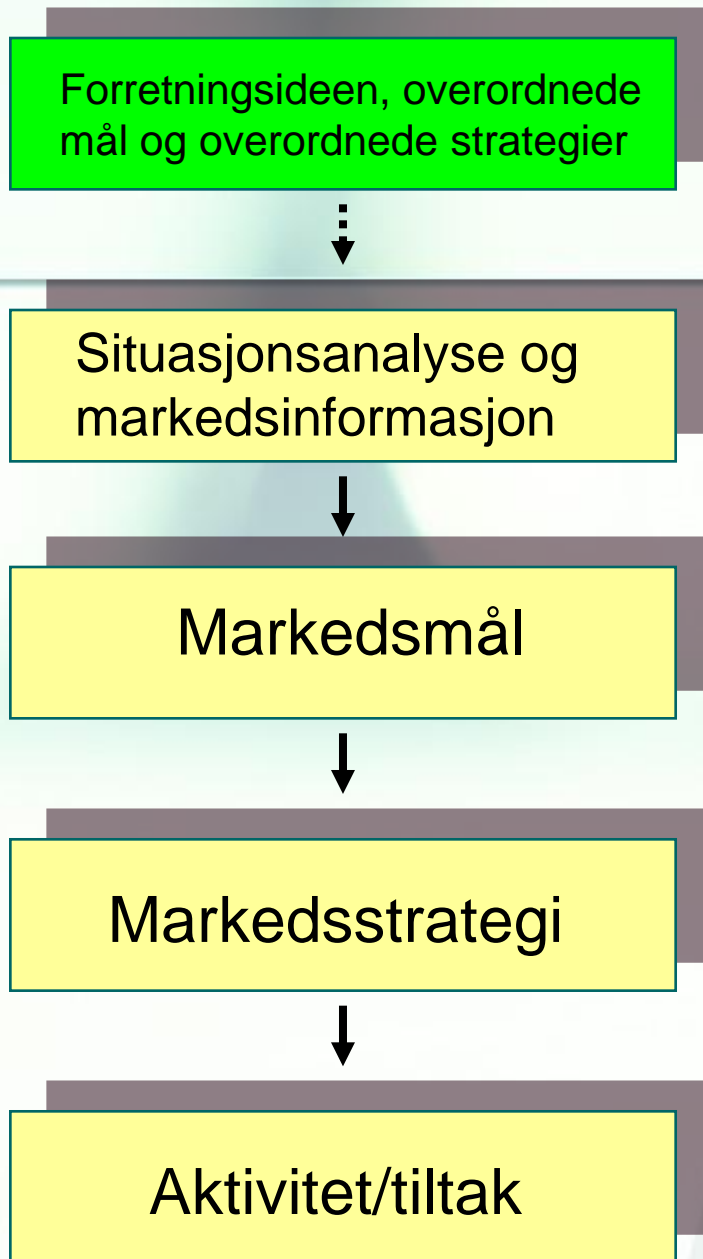


ISBN 978-82-02-25850-4

Nytt i 2'er - kurset

Markedsplanen

for et år



Styringssignaler til markedsplan (gjelder for flere år om gangen)

Analyse av interne og ekst. arbeidsbetingelser (SOFT)
Markedsinformasjon
Psykologi og kjøpsatferd
Segmentering

← **Nytt**

Valg av målgrupper
Valg av konkurransemidl.:
- Produkt
- Distribusjon
- Markedskommunikasjon
- Personale
- Pris

← **Nytt**

Hva lærer vi?

- Planer nytt
- Visjon, forretningside og overord. mål/strategier nytt
- Konkurrentanalyser dypere enn kurs 1
- Markedsundersøkelser dypere enn kurs 1
- Merkevarerbygging nytt
- Prisstrategier dypere enn kurs 1
- Distribusjonsstrategier dypere enn kurs 1
- Kommunikasjonsstrategier dypere enn kurs 1
- Kampanjeplaner nytt
- Personal, ledelse og konflikter nytt
- Personalpolitikk nytt
- Intern markedsføring dypere enn kurs 1
- Etikk og samfunnsansvar nytt

Vurdering av elever

- Elevene trekkes ut til muntlig eller skriftlig eksamen.
- Det gis standpunktkarakter.
- Det er elevenes kompetanse ved avslutningen av skoleåret som er grunnlaget for standpunktkarakteren.
- Elevene vurderes løpende gjennom skoleåret med tilbakemelding.

Studieteknikk

- Følg med i planen for forelesningene (ligger på Its'learning).
- Les alltid først kapittelet i læreboken før du leser kompendiet eller ser på video-opptak.
- Alle forelesninger blir på forhånd lagt ut på Its'learning. Det er lurt å ta ut en papirkopi av kompendiet
- Vær aktiv, følg med på Its'learning og still spørsmål.
- Hver uke gis det oppgaver (lekser) som du skal løse. (du lærer mye raskere når du løser oppgaver).