

# Ekonomiczny Uniwersytet Dziecięcy



## Życie produktu

dr Marek Kruk

Uniwersytet w Białymstoku  
12 maja 2016 r.

Organizatorzy



# *Zamiast wstępu*

*Trzy podstawowe elementy  
gospodarowania:*

€ koszty

€ przychody

€ zyski



# *Czy wiecie co to jest?*



*Co łączy te wszystkie  
stare produkty?*



*Podstawowym wymiarem,  
w którym rozpatruje się  
cykl życia produktu  
jest*

*CZAS.*



# *Zanim produkt się narodzi*

- € *czy znamy potrzeby naszych klientów?*
- € *czy mamy wszystko, co jest nam potrzebne, aby wyprodukować nowy produkt (ludzi, pieniądze, technologie)?*
- € *jak dużo mamy czasu?*



# Cykl życia produktu

€ faza *wprowadzania* - produkt pojawia się na rynku

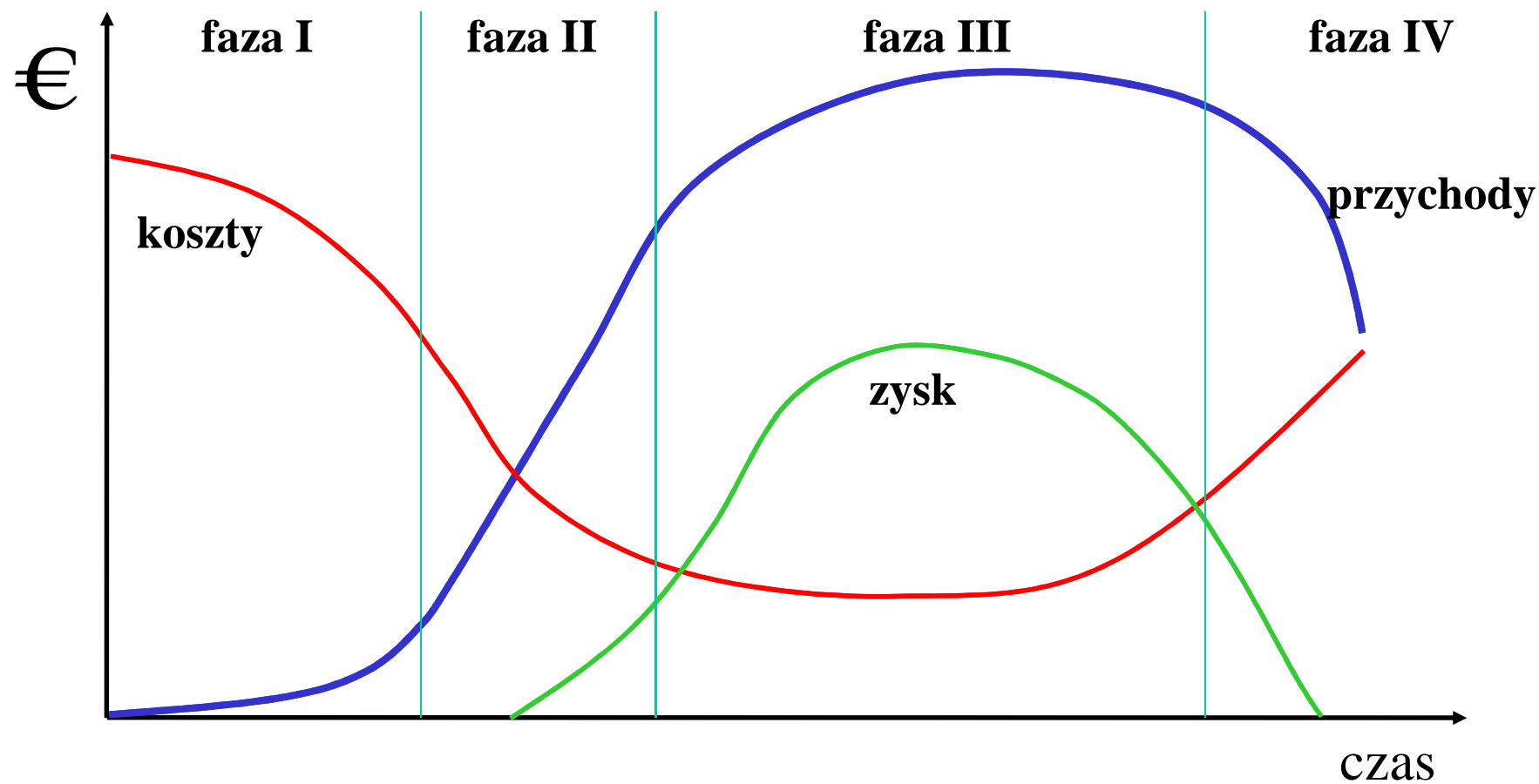
€ faza *wzrostu* - produkt dobrze się sprzedaje

€ faza *dojrzałości* - produkt jest już dobrze znany

€ faza *spadku* - produkt jest kupowany coraz rzadziej



# Cykl życia produktu





# *Wprowadzanie*

- € *klienci nie znają produktu*
- € *sprzedaż nie przynosi zysków*
- € *podstawowe zadanie – poinformować rynek o produkcie*
- € *podstawowe działania – agresywnie reklamować produkt i dostosowywać do oczekiwań klientów*



# Wzrost

€ produkt został zaakceptowany  
przez rynek

€ pojawiają się zyski

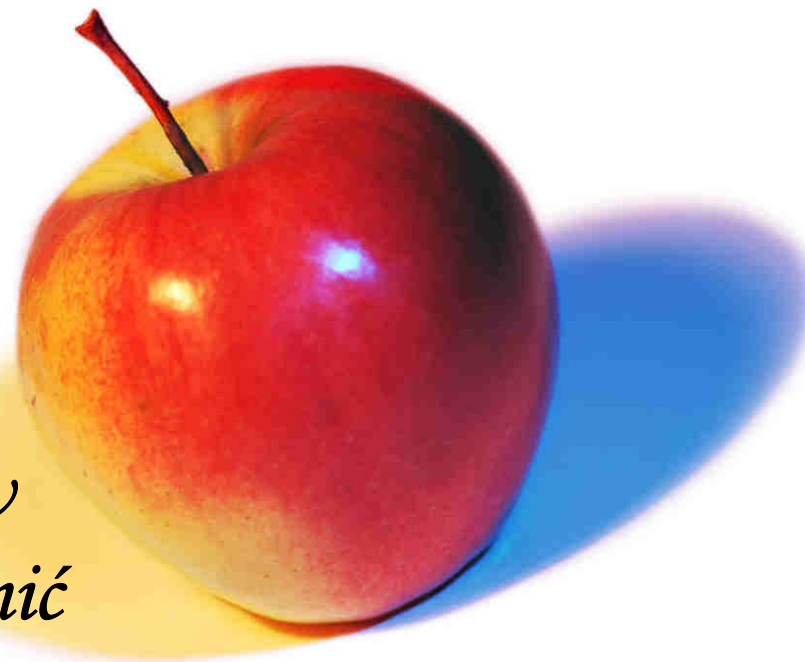
€ podstawowe zadanie – podtrzymać  
zainteresowanie produktem

€ podstawowe działania – reklamować  
produkt i ułatwiać możliwość jego zakupu



# Dojrzałość

- € produkt jest znany na rynku
- € pojawia się wielu konkurentów
- € podstawowe zadanie – wyróżnić produkt od innych ofert
- € podstawowe działania – stosować wszystkie działania promocyjne i unowocześniać produkt



# Spadek

- € na rynku pojawiły się lepsze produkty
- € produkt przestaje przynosić zyski
- € rosną koszty utrzymania produktu na rynku
- € pojawia się pytanie: co dalej?
- € podstawowe działania – wycofać produkt z rynku lub go zrewitalizować



# Rewitalizacja produktu



€ przywrócenie produktu do życia na rynku poprzez:

€ dokonanie istotnych zmian w produkcji:

√ zmiana wyglądu zewnętrznego;

√ zmiana sposobu działania;

√ dodanie nowych, istotnych funkcji;

€ zmianę wizerunku produktu, czyli jak będzie odbierany przez klientów.

*A teraz zadanie dla Was:*

*Co należałoby zrobić, aby  
przywrócić na rynek markę  
konsoli do gier **ATARI?***

