

Ekonomiczny Uniwersytet Dziecięcy



Podejmowanie decyzji zakupowej - krok po kroku

Tomasz Trochimczuk

Politechnika Białostocka
Wydział Inżynierii Zarządzania
Data: 10 maja 2025 r.

Organizatorzy



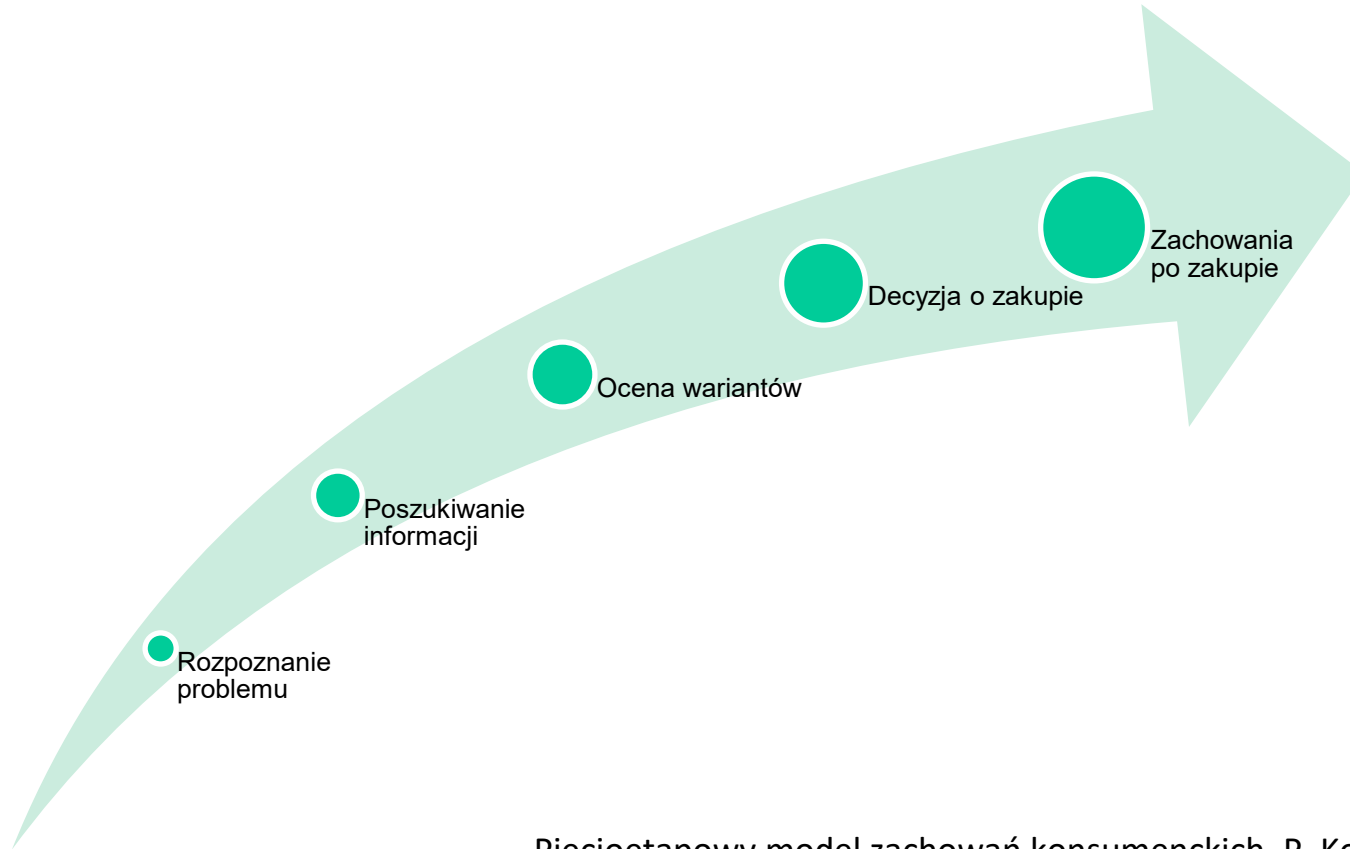
**Wydział Inżynierii
Zarządzania**

POLITECHNIKA BIAŁOSTOCKA

Cele prezentacji



Proces podejmowania decyzji zakupowej



Pięcioetapowy model zachowań konsumenckich, P. Kotler (2012)

Dlaczego

KUPUJEMY ?

Jak rozumiesz słowo

POTRZEBA ?

Odczucie braku czegoś



Jaka to POTRZEBA ?

Jak to potrzeba?



<https://unsplash.com/>

Jak to potrzeba?



<https://pexels.com/>

Jak to potrzeba?



<https://pexels.com/>

Jak to potrzeba?



<https://pexels.com/>

Jak to potrzeba?



<https://pexels.com/>

Jak to potrzeba?



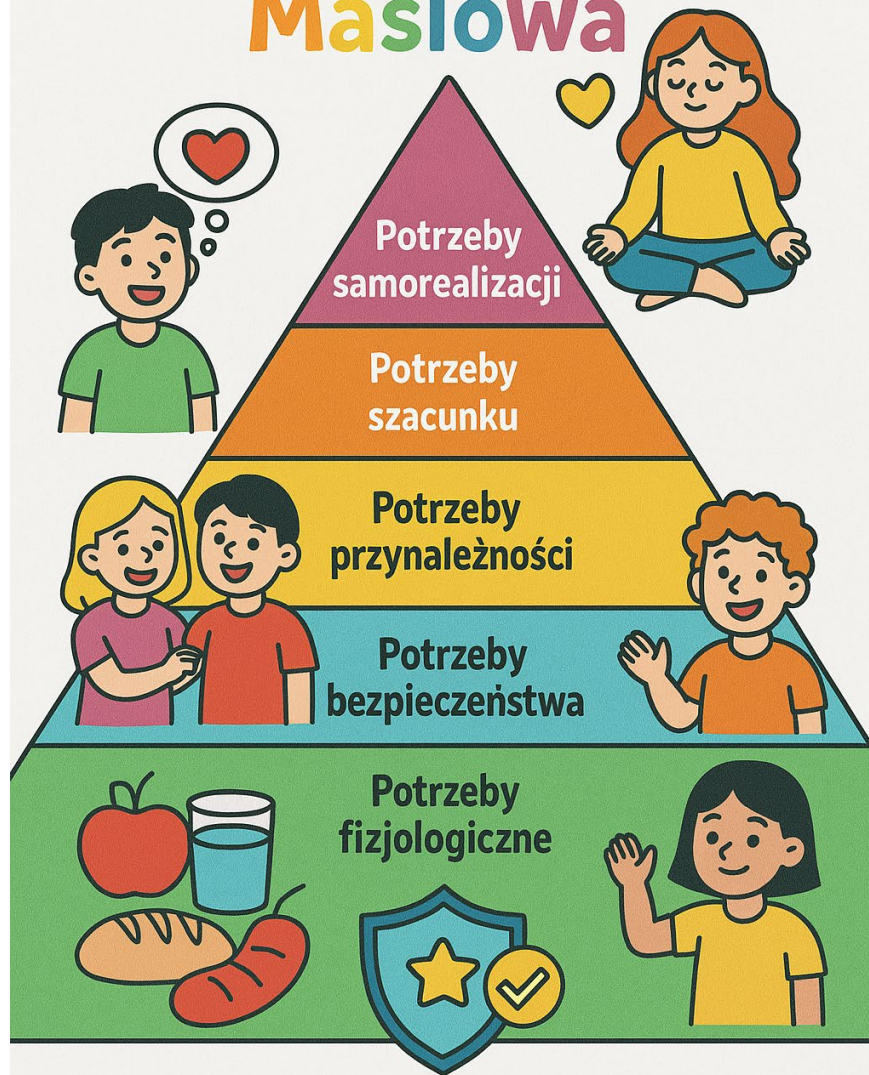
<https://unsplash.com/>

Jak to potrzeba?



<https://unsplash.com/>

Piramida potrzeb Masłowa



Lejek sprzedażowy



„Agresywna promocja”



SALE !

-90% !

ostatnie sztuki !

tylko dziś !

Zakupy a uzależnienie? GRY

Przemysłane mechanizmy psychologiczne i projektowe

1. System nagród (dopamina na żądanie)

- częste, natychmiastowe nagrody (skórki, punkty, levele, lootboxy – skrzynki z „ulepszeniami”)
- przyzwyczajanie gracza do „mikrodawkowania” przyjemności

2. Poziomowanie i rozwój postaci

- inwestowanie czasu graczy w rozwój postaci lub konta – psychologiczne zaangażowanie, efekt „utopionych kosztów”:

Nie mogę przestać grać, skoro mam tyle „osiągnięć” i „nagród”.

Zakupy a uzależnienie? GRY

Przemysłane mechanizmy psychologiczne i projektowe

3. Mechanizmy FOMO (Fear of Missing Out)

- lęk przed utratą okazji: czasowe eventy, ekskluzywne nagrody, loterie

„Jeśli się nie zalogujesz dziś, stracisz bonus!”

4. Społeczna presja i gry online

- presja grupowa w grach zespołowych: *Nie chcę zawieść znajomych. Wszyscy grają i ja też muszę, bo wykluczą mnie z „elitarnego” klubu*
- silna więź społeczna – uzależnienie od wspólnej gry

Zakupy a uzależnienie? GRY

Przemysłane mechanizmy psychologiczne i projektowe

5. Monetyzacja i mikropłatności

- gry „free-to-play” proponują bezpłatne pobieranie i instalację, nakłaniają do częstych mikropłatności – często przez systemy walut wirtualnych, co utrudnia ocenę rzeczywistej wartości.

6. Niekończąca się rozgrywka

- brak zakończenia gry - gracz zawsze ma zawsze jakąś „misję”
- nieustanne granie: *Jeszcze tylko jedna rozgrywka...*

7. Losowość i hazardowe mechanizmy

- lootboxy przypominają maszyny losujące – i są bardzo uzależniające

#CHALLENGE



Jak unikać pułapek reklamowych?



Nie daj się presji!



Zachowaj zdrowy rozsądek



Sprawdzaj opinie



Nie kupuj pod wpływem chwili

Dlaczego warto mądrze kupować?

Dyskusja

Dziękuję za uwagę