

Obligatorisk oppgave I

Ut: Mandag 18.01.2021

Inn: Fredag 12.02.2021 innen kl. 23:55 på Devilry

Oppgaven skal løses i grupper på 2-4 studenter. Samarbeid mellom gruppene om utarbeidelse av selve besvarelsen ansees som fusk og rammes av eksamensreglementet. Det er imidlertid lov å diskutere problemstillinger som oppgaven reiser med andre grupper.

Marked, markedsføring og produktutvikling i Kahoot! (www.kahoot.com)

Kahoot! er en spillbasert læringsplattform, basert på flervalgsoppgaver (quiz). Den ble utviklet av Alf Inge Wang, Morten Versvik, Johan Brand og Jamie Brooker ved Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet i 2013.

1. Gi en beskrivelse av mikro-omgivelsene til Kahoot!: bedriften, markeder, produkter/tjenester og konkurrenter.
2. Foreta en vurdering av kjernekompetansen til Kahoot! slik det kommer frem i informasjonen dere finner på Internett. På hvilken måte bidrar kjernekompetansen til konkurranseevnen til bedriften?
3. Hvordan vil dere klassifisere produktet som Kahoot! har utviklet med hensyn til innovasjon (inkrementell versus gjennombrudd)? Hvilke implikasjoner gir dette for markedsføringen av produktet på det norske markedet?
4. Gjør en vurdering av «The Strategic Sweet Spot» som dere ser Kahoot! har som strategiske utgangspunkt for markedsføring av produktet.

For å løse oppgaven er det nødvendig å samle informasjon som er tilgjengelig på Internett, pensumlitteratur og annen relevant litteratur. Det er på ingen måte lov å kontakte Kahoot!.

Kildehenvisninger: Husk dere skal alltid oppgi kilde når dere henviser til noe, siterer fra en tekst eller forfatter, eller bruker indirekte sitater (parafraaser). Dere trenger ikke å oppgi kilder dersom dere skriver noe som er allment kjent og akseptert. Referansestilen dere skal bruke er APA
<https://sokogskriv.no/referansestiler/> Marger skal være 2,5 cm, skriftstørrelse 11, skrifttype Times New Roman, 1,5 linjeavstand. Besvarelsen skal leveres i pdf format.

Lykke til med oppgaven!

Asle