

Obligatorisk oppgave II

Ut: Mandag 15.02.2021

Inn: Fredag 12.03.2021 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. Hvilke utfordringer eksisterer når vi skal gjennomføre markedsundersøkelser på høyteknologikunder?
2. Velg en metode for å undersøke brukernes behov og ønsker med hensyn til bruk av Kahoot! Beskriv metoden og argumenter hvorfor dere valgte denne metoden fremfor andre metoder.
3. Med utgangspunkt i metoden som ble valgt i oppgave 2 skal dere gi en detaljert beskrivelse av hvordan dere tenker å gjennomføre undersøkelsen for å avklare behov og ønsker hos brukerne av Kahoot!

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