

|           |                 |       |       |
|-----------|-----------------|-------|-------|
| 講義名       | マーケティング・ケーススタディ |       |       |
| 科目区分      | 学部専門科目          |       |       |
| 担当教員      | 羽藤 雅彦           |       |       |
| 開講期・曜日・時限 | 前期 水曜日 2時限      |       |       |
| 履修開始年次    | 2年生             | 単位数   | 2     |
|           |                 | 講義コード | 32066 |

### 主題と概要

マーケティングの基本的な考え方（特にSTP、4P）について十分理解し、マーケティング活動についての情報に対するリテラシーを高めることを目的とする。講義では毎回レポートを書いてもらいます。また、ディスカッションも適宜行ってもらいます。

### 到達目標

マーケティングの基本的な考え方を理解すること。その考え方をを用いて分析を行えるようにすることが目標である。

### 提出課題

議論内容レポート

### 評価の基準

授業での議論内容レポート 50%  
 期末レポート 50%

### 履修にあたっての注意・助言他

マーケティングの基本的な概念を理解していることが望ましい  
 第1回目に詳細を説明するので必ず出席すること  
 テキストが無いと毎回の課題が出来ませんので、検討の上履修してください

### 教科書

|                   |          |     |      |            |
|-------------------|----------|-----|------|------------|
| .1からのマーケティングデザイン. | 石井・廣田・坂田 | 碩学者 | 2592 | 4502200212 |
|-------------------|----------|-----|------|------------|

### プリント資料及び参考文献

適宜配布する

### 授業計画

第1章 マーケティング発想法 ニューコークとタイド  
 第2章 マーケティング・ミックスによる顧客創造 -ネスレ日本 キットカット  
 第3章 製品による顧客創造 カモ井加工紙株式会社 マスキングテープ「mt」  
 第4章 価格による顧客創造 サントリー ザ・プレミアムモルツ  
 第5章 チャネルによる顧客創造 -ネスレ日本 ネスカフェ アンバサダー  
 第6章 コミュニケーションにおける顧客創造 ファーストリテイリング ヒートテック  
 第7章 顧客理解 ライオン株式会社「Ban 汗ブロックロールオン」  
 第8章 関係構築 ガンホー・オンライン・エンターテイメント パズドラ  
 第9章 デジタル・マーケティング -ハウス「ウコンのカ」  
 第10章 デイモンドチェーン カルビー ポテトチップス  
 第11章 ブランド構築 マンダム キャッツビー  
 第12章 営業活動 カゴメ 瀬戸内レモン  
 第13章 マーケティングの戦略展開 花王 ヘルシア緑茶  
 第14章 社会共生 トヨタ プリウス  
 第15章 マーケティング3.0 P&G  
 後半、映像素材を用いたケーススタディを行うかもしれません。

### 予習・復習

事前に次の講義で学ぶ章を読んでおくこと（120分程度）  
 また、授業で分かりにくかった点は教科書に立ち返り、復習してください（120分程度）  
 授業での質問も歓迎します

### 備考