

Die Projektmeisterei



Werkzeugkasten



Die Projektmeisterei

Liebe Kunden,

diese Broschüre soll Ihnen einen kurzen Einblick in mein Leistungsportfolio geben. Natürlich ist sie nur ein kleiner Appetizer. Einen größeren und stets aktuellen Überblick bekommen Sie in meiner virtuellen Werkstatt: www.die-projektmeisterei.de.

Die Projektmeisterei bietet Full-Service-Marktforschung mit vielen Zielgruppen für die unterschiedlichsten Branchen an: Mehr als 300 Projekte, über 1.000 geführte Interviews, über 250 Workshops und Gruppen trugen zu einem reichen Erfahrungsschatz bei. Angewendet werden alle gängigen qualitativen und quantitativen Methoden sowie eigene Tools. Lehnen Sie sich nach dem Briefing zurück und freuen Sie sich auf ein gutes Projekt!

Branchenerfahrung (Auszug):

- Healthcare / Fitness
- FMCG / Ernährung
- Dienstleistungen
- Automotive / ÖPNV
- Finanzdienstleistungen
- Technik / Onlineportale
- Kultur

Projektbeispiele: Seite 11

Portfolio

Quantitativ

CAWI, CATI, CAPI...
Auf Wunsch mit
ständigem Daten-
zugang durch Sie
als Kunden!

Seite 5

Qualitativ / psychologisch

Die gute alte Focus
Group mit immer
neuen Fragetechniken. Effizient,
bezahlbar, schnell.

Workshops mit
Erlebnischarakter!
Neuentwickelte
Techniken für den
besonderen Reiz.

Explorative Inter-
views: Im Studio, In
Office, telefonisch.
Beste Insights
durch Erfahrung.

Seite 7

Web 3.0

Am Puls Ihrer Ziel-
gruppe durch web-
basierte Tools wie
z.B. Onlineblogs
oder Web Labs.

Seite 9



Die Projektmeisterei

Ob Imagestudie, Kundensegmentierung oder Werbemitteltest: quantitative Projekte (online, telefonisch, Paper-Pencil) werden nicht nur deskriptiv ausgewertet. Neben den herkömmlichen Mittelwerten und Häufigkeiten in Form der vertrauten Balken- oder Tortendiagramme, erhalten Sie bei entsprechenden Fragestellungen z.B. auch umfangreiche Marktsegmentierungen. Aus diesen können im nächsten Schritt wertvolle Kundentypologien abgeleitet werden.

Für Erhebung, Hosting und Bereitstellung der Daten nutze ich das von der Target Group GmbH entwickelte Tool anytab®, eine innovative Onlinesoftware

für die Auswertung von Marktforschungsstudien und die Ergebnisbereitstellung.

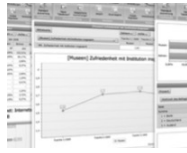
Auf Wunsch erhalten Sie als Kunde die Möglichkeit, selbst auf den Datensatz zuzugreifen und weitere Auswertungen vorzunehmen - die mit dem Tool ein Kinderspiel sind!

Die Software wird komplett online bedient (also ohne Download eines Programms) und kann von jedem beliebigen Rechner aus benutzt werden. Es gibt auch ein Smartphone-Dashboard. Die Anwendung vereint somit die einfache Bedienung mit einer umfangreichen Funktionalität bei optimaler Geschwindigkeit.

Quantitativ

anytab® by Target Group GmbH

anytab® Oberfläche



Funktionen

Unterschiedlich komplexe Analysemöglichkeiten von Kreuztabellen bis hin zu multivariaten Auswertungen (Regression, Varianz- und Clusteranalyse)

Benefits

- Schnelle Auswertung
- Kundenzugang möglich
- Komplett menübasiert
- Keine Programmierkenntnisse nötig
- Dashboard fürs Smartphone

Grafiken / Export

- Export in SPSS, Excel, Word, pdf
- Ansicht der Ergebnisse in auswählbaren Formaten und individueller Farbwahl



Die Projektmeisterei

Fragen provozieren Nachdenken, Spiel erzeugt Spontaneität! Und sobald es um verborgene oder vielleicht auch negativ besetzte Themen geht, stoßen die herkömmlichen Techniken oft an ihre Grenzen. Das Spiel ist eine Art „Marktforschungs-Monopoly“ und überwindet diese Nachteile. Es bietet eine ideale Plattform für kreative Techniken, Challenges, Blitzfragen und Aufgaben. Den Wettstreit der Spieler kann man zielführend nutzen, und das macht das Ganze zusätzlich spannend.

Sie als Kunde können dem Spiel hinter dem Spiegel zusehen und werden erstaunt sein, wie schnell die

Zeit vergeht!

Geeignet ist das Spiel für fast alle qualitativen Themen, z.B. Einstellungen, Motive, Treiber, Barrieren, Images, psychologische Marktwahrnehmung, usw. Spielfeld und Materialien sind flexibel für jede neue Fragestellung einsetzbar, denn die Regeln werden jedes Mal in einem extra Leitfaden neu festgelegt.

Apropos Leitfaden: Selbstverständlich wird auch hier nichts dem Zufall überlassen. Themen und Zielsetzungen sowie die einzelnen Schritte, Fragen und Übungen des Spiels werden vorher genau mit Ihnen vereinbart.

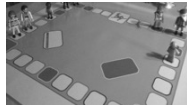
Qualitativ

Das Spiel

Vorteile

- Motivation und Spaß für Teilnehmer und Zuschauer
- Individuell gestaltbar: Regeln und Materialien für jedes Projekt neu
- Psychologisches Vorgehen, ohne dass es Teilnehmern bewusst ist

Spielfeld



Individuell für verschiedene Fragestellungen nutzbar

Spielfiguren



Perfekte Projektion von Eigenschaften

Spielkarten



Neu angefertigt für jedes Projekt



Die Projektmeisterei

Das Web Lab eignet sich für die Begleitung Ihrer Kunden während der Nutzung eines Produktes oder einer Dienstleistung. Es ist auch hervorragend für die Patientenmarktforschung oder die Befragung schwer erreichbarer Zielgruppen im B2B-Bereich geeignet.

Sie können auch Produkte und Dienstleistungen oder Werbematerialien weiter entwickeln lassen.

Das Web Lab ist eine Onlineplattform, die nur für Ihr Projekt aufgesetzt wird. Dabei werden im Vorfeld - je nach Fragestellungen, Zielgruppe und Laufzeit - verschiedene Elemente programmiert: z.B. ein

klassisches Onlineforum zum Austausch, Chats, webbasierte Aufgaben, Onlinetagebücher, Quickpolls, Onlinefragebögen, u.v.m.

Auch während der Laufzeit kann das Tool jederzeit angepasst werden.

Durch verschiedene interaktive Techniken werden die Motivation und die Kreativität der Teilnehmer angeregt.

Besonderer Vorteil: Wenn Sie möchten, können Sie sich jederzeit einloggen und mitlesen. So sind Sie mittendrin, ohne weit reisen zu müssen.

Genutzt wird die Software der Kernwert GmbH.

Qualitativ

Web Lab

Vorteile

- Individuelles Setup für jedes Projekt
- Tiefes Eintauchen in die Welt des Teilnehmers
- Hohe Offenheit durch Anonymität
- Online-Monitoring und Mitverfolgen möglich

Plattform



Beispiel für Startseite des Portals

Blog & Diskussion



Online-Foren, Blogs, Chats für Interaktion

Aufgaben



Täglich neue, überraschende Aufgaben!



Die Projektmeisterei

Pre-Launch-Studie

- / Ein britisches Medizintechnik-Unternehmen stand kurz vor dem Markteintritt mit einem sehr innovativen und hochpreisigen Produkt.
- / Mit Fachärzten wurde in mehreren Workshops herausgearbeitet, was die Verwendungstreiber und –barrieren für dieses Produkt sind. Auf dieser Basis wurde eine Markteintrittsstrategie empfohlen.

Segmentierung

- / Ein großes Unternehmen wollte seine Kunden gezielter ansprechen.
- / Mit einem zweistufigen Testdesign wurde der Markt quantitativ segmentiert und die resultierenden Kundensegmente anschließend psychologisch analysiert.
- / Es resultierte eine sehr detaillierte Typologie.

Treiber und Barrieren

- / Ein wichtiges Produkt eines großen Herstellers hatte keinen Erfolg im Markt. In psychologischen Workshops konnte der Grund identifiziert werden: In der Kommunikation wurde ein Wording genutzt, welches zu starken Verwendungsbarrieren führte.
- / Resultat des Projekts war der Vorschlag für ein konkretes neues Wording.

Werbemitteltest

- / Es lag der Entwurf für einen Medikamenten-Folder vor. In explorativen Einzelinterviews mit Fachärzten wurde dieser analysiert und iterativ weiterentwickelt.
- / Nach dem letzten Testtag konnte zusammen mit der Agentur der finale Folder verabschiedet werden.

Marketingstrategie

- / Für ein Schweizer Unternehmen, das Künstlerbedarf anbietet, wurde eine umfangreiche Kundensegmentierung durchgeführt sowie eine Analyse der Needs.
- / Darauf aufbauend wurde eine Strategie für die Neupositionierung und Kommunikation entwickelt.

Kommunikationstest

- / Im Rahmen eines Web Labs wurden mehrere Elemente der Kommunikation für eine Dienstleistung getestet, bewertet und Ideen für die Optimierung gesammelt.
- ! Entschuldigung! Kunden- und Produktnamen nenne ich aus Diskretionsgründen hier nicht.



Projektbeispiele



Kontakt

Die Projektmeisterei | Dr. Jessica Schwamborn
Am Rudolfshof 12 | 91207 Lauf a.d. Pegnitz

+49-9123-8097028 | +49-171-6972855
jessica.schwamborn@die-projektmeisterei.de
www.die-projektmeisterei.de

