ALUMNO:

Suemi Monserrat Gasca Ramírez

MATERIA:

Comportamiento organizacional

Unidad IV

Aprendizaje del consumidor

Lic. Administración y Estrategia de Negocios

5to Cuatrimestre

DOCENTE:

Lic. Fernando López

COMPORTAMIENTO DEL CONSUMIDOR

UNIDAD IV. ASPECTOS PARTICULARES DEL CONSUMIDOR

4.4 APRENDIZAJE DEL CONSUMIDOR

4.5 TEORÍAS CONDUCTISTAS DEL APRENDIZAJE

Teorías conductistas del aprendizaje

Conocidas como

teorías de estímulo y respuesta,

Condicionamiento clásico

respuesta automática ante una situación determinada, producido mediante la exposición repetida a dicha situación

Iván Pávlov 13

describió los reflejos condicionados y propuso un modelo general para explicar cómo ocurre el aprendizaje

un estímulo no condicionado puede consistir en una marca bien conocida por el consumidor.

los individuos tienen una respuesta ante estímulos externos específicos

una persona responde en una forma predecible ante estímulo conocido se dice que ha aprendido

se interesan por el resultado que se obtienen ante los estímulos aplicados

Condicionamiento instrumental

vínculo entre un estímulo y una respuesta

estímulo que origina la respuesta más satisfactoria es el estímulo aprendido

los hábitos se forman como resultado de las recompensas recibidas a cambio de ciertas respuestas o comportamientos

consumidor, aprende mediante un proceso de ensayo y error, donde algunas compras generan resultados más favorables que otros comportamientos de compra.

4.6 GRUPOS DE REFERENCIA DEL CONSUMIDOR

León G. Schiffman

“cualquier persona o grupo que le sirva como punto de comparación (o de referencia) a un individuo en el proceso de formación de sus valores generales o específicos y de sus actitudes, o bien, como una guía específica de comportamiento”

grupos de referencia son aquellos que sirven como marcos de referencia a los individuos en sus decisiones de compra o de consumo

Grupo de amistades

En términos de influencia, las amistades son, quienes tienen más posibilidades de influir en las compras que hace un consumidor

impulso básico porque brindan compañía, seguridad y consejos sobre las posibles compras que realice el consumidor

Grupo para ir de compras

Dos o más personas se reúnen para ir de compras, ya sea por compañía para elegir, cargar, aconsejar en decisiones difíciles de compra o simplemente lo hagan para pasar el rato

dependerá del tipo de comprar o de la intención que se tenga después de la compra

Grupos de trabajo

gente en su centro de trabajo, ofrece oportunidades para los grupos de trabajo ejerzan una fuerte influencia

Formal

Individuos que laboran juntos

Informal

Amistades de la misma empresa

Grupos o comunidades virtuales

grupos virtuales que influyen en el comportamiento de compra

la inclusión en redes sociales, chat, el internet. Intercambio de puntos de vista

4.7 CULTURA

se enfoca en la sociedad entera.

León G. Schiffman

“Conjunto de creencias, valores, y costumbres aprendidos, que sirve para dirigir el comportamiento como consumidores de los miembros de una sociedad específica”

tres formas de
aprendizaje cultural”

**Aprendizaje
formal**

adultos y
hermanos mayores
enseñan al nuevo
miembro de la
familia, cómo debe
comportarse

**Aprendizaje
informal**

el niño aprende, por
imitación de las personas
elegidas, éstas pueden
ser familiares, amigos,
personajes de la
televisión

**Aprendizaje
técnico**

los profesores instruyen
al niño, en un ambiente
académico

**Culturización
y aculturación**

El aprendizaje de
una cultura nueva
recibe el nombre
de aculturación.

El aprendizaje de
la cultura propia
se conoce como
culturización

4.8 TOMA DE DECISIONES DEL CONSUMIDOR