

**KSMB63, Retail Management: Kreativitet och  
affärsutveckling, 15 högskolepoäng**  
*Retail Management: Creativity and Business Development, 15  
credits*  
**Grundnivå / First Cycle**

---

### **Fastställande**

Kursplanen är fastställd av Styrelsen för institutionen för service management och tjänstvetenskap 2015-11-26 att gälla från och med 2016-01-01, vårterminen 2016.

### **Allmänna uppgifter**

Kursen ingår inte i ett huvudområde. Kursen ingår i kandidatprogrammet i service management och är den tredje inriktningsspecifika kursen inom Retail Management och ges sjätte terminen.

*Undervisningsspråk:* Svenska  
Moment på engelska kan förekomma.

*Huvudområde*

-

*Fördjupning*

G1F, Grundnivå, har mindre än 60 hp  
kurs/er på grundnivå som  
förkunskapskrav

### **Kursens mål**

Efter genomgången kurs ska studenten

#### **Kunskap och förståelse**

- visa förståelse och kunskap om de samhälleliga, kulturella och ekonomiska villkor som föranleder kreativitet, entreprenörsskap och innovationsskapande.

#### **Färdighet och förmåga**

- visa förmåga att analysera skilda retailverksamheters specifika behov och möjligheter till tjänstutveckling samt att kunna åskådliggöra detta i muntlig och skriftlig form och

- visa förmåga att i grupp med hjälp av en affärsplan visa hur ett utvecklingsprojekt kan planeras, finansieras och genomföras.

### **Värderingsförmåga och förhållningssätt**

- kunna reflektera och analysera kring hur begreppen kreativitet, innovation och omvärldsanalys kan kopplas till retailbranschen med betoning på tjänste- och affärsutveckling.

## **Kursens innehåll**

Syftet med kursen är att studenten ska få förståelse för detaljhandelns krav på utveckling och förnyelse. Eftersom kursen är den tredje inriktningskursen inom retail är kopplingen mellan tidigare förvärvad kunskap och ny kunskap av stor betydelse för lärandeprocessen. Centralt i kursens lärandemål och upplägg är kreativitet, entreprenörskap, innovationer, omvärldsanalys, trender samt affärsutveckling. Studenten ska också tillägna sig en god insikt i praktisk utveckling av butikskoncept som helhet.

Kursen inleds med ett moment baserat på föreläsningar om kreativitet och entreprenörskap samt om trender inom retail kopplat till digitalisering och hållbarhet. Momentet omfattar 8 högskolepoäng.

Kursens andra del består av ett större projektarbete som syftar till att upprätta en utförlig projektbeskrivning (enklare affärsplan) för ett butikskoncept. I denna projektbeskrivning ska kunskaper från stora delar av hela utbildningen tillämpas. Denna del omfattar 7 högskolepoäng.

## **Kursens genomförande**

Undervisningen består av föreläsningar, handledning, gästföreläsningar och seminarier.

Deltagande i seminarier och gästföreläsningar är obligatoriskt om inte särskilda skäl föreligger. Ersättning eller alternativ tidpunkt för obligatoriskt moment erbjuds student som utan egen förskyllan, t ex olycksfall, plötslig sjukdom eller liknande händelser, inte kunnat genomföra det obligatoriska momentet. Detta gäller också studenter som har missat undervisning på grund av ett förtroendeuppdrag som studentrepresentant.

## **Kursens examination**

Kursen examineras genom individuellt skriftligt prov samt genom ett projektarbete i grupp som redovisas både muntligt och skriftligt.

I samband med kursen erbjuds tre provtillfällen; ordinarie prov, omprov och uppsamlingsprov. Inom ett år efter kursens slut erbjuds minst två ytterligare provtillfällen på samma kursinnehåll. Därefter erbjuds studenten ytterligare provtillfällen men i enlighet med då gällande kursplan.

*Prov/moment för denna kurs finns i en bilaga i slutet av dokumentet.*

## Betyg

Betygsskalan omfattar betygsgraderna Underkänd, Godkänd, Väl godkänd. För betyget godkänd krävs att studenten uppfyller de lärandemål som anges för kursen. För betyget väl godkänd krävs att lärandemålen är särskilt väl tillgodosedda.

De två betygsgrundande examinationerna skriftligt prov och projektarbete ger poäng enligt en skala 0-5. Respektive examinationsmoment kan ges högst 5 poäng.

Betygspoäng 0 motsvarar underkänt (U), betygspoängen 1-3 godkänt (G) och betygspoängen 4-5 väl godkänt (VG). De två betygsgrundande examinationerna skriftligt prov och projektarbete vägs samman enligt följande:  $(\text{betyg på skriftligt prov} + \text{betyg på projektarbete})/2$ . Om genomsnittsbetyget är 3,5 eller högre erhålls betyget väl godkänd under förutsättning att båda examinationsmomenten har som lägst tilldelats betyget G3.

Vid kursens start informeras studenten om kursplanens lärandemål samt om betygsskalan och dess tillämpning i kursen.

## Förkunskapskrav

För tillträde till kursen krävs att studenten fullgjort kursfordringarna för den andra inriktningsspecifika kursen inom kandidatprogrammet i service management, retail management.

## Övrigt

Kursen ersätter Retail Management: Kreativitet och affärsutveckling, KSMA63, 15 högskolepoäng.

## Prov/moment för kursen KSMB63, Retail Management: Kreativitet och affärsutveckling

Gäller från V16

- 1501 Skriftligt prov, 8,0 hp  
Betygsskala: Underkänd, Godkänd, Väl godkänd
- 1502 Projektarbete, 7,0 hp  
Betygsskala: Underkänd, Godkänd, Väl godkänd