

## ФОРМУЛЮВАННЯ ПРАВИЛ МЕРЧАНДАЙЗИНГУ ДЛЯ БУДІВЕЛЬНИХ МАТЕРІАЛІВ

д.е.н., доц. **Божкова В. В.**, студент гр. УД-61 маг **Цись О. М.**

На сьогодні мерчандайзинг, який почали застосовувати при реалізації продуктів харчування, вже успішно впроваджений в аптеках і починає застосовуватись при реалізації інших товарних груп, однією з яких є будівельні матеріали. Основна проблема полягає в тому, що продавці діють навмання, а чітко відпрацьованих рекомендацій досить мало. Отже, існує нагальна потреба формулювання рекомендацій для реалізації в роздрібній торгівлі матеріалів для будівництва.

Сформулюємо основні правила мерчандайзингу для будівельних матеріалів:

1. Тематично оформити вітрину і парадний вхід до магазину картинками і написами великих розмірів.
2. Розширити «золотий трикутник», який включає: «касу», «сипкі суміші; пластикові панелі (оскільки це народний, доступний матеріал)» і «сезонні товари».
3. Продумати «доріжку руху» (більшості людей комфортніше рухатися по залу проти годинникової стрілки, оскільки 80% людей – правші).
4. Обрати тип розташування устаткування (грати, вільний потік, бутік, петля, дерево).
5. Побудувати зорові вертикалі (40% товарів розташовувати на рівні очей, 20% - вище за рівень очей, 30% - на рівні рук і 10% - найдешевших над рівнем підлоги).
6. Створити комфортну атмосферу (гармонійне рішення інтер'єру і торговельного устаткування за кольором; музичний супровід, свіже повітря).
7. Пропорційно заповнити торговий простір (в середньому відвідувач переглядає товари зі швидкістю 1,2 м/с з відстані 2,5 м.).
8. Створити викладки за системою «Усе включено», коли поряд із основним товаром розміщені супутні (наприклад, із фарбою – пензлі, розчинники тощо).
9. Забезпечити вільний простір для пересування в залі.

Отже, основні правила мерчандайзингу діють і при реалізації будівельних матеріалів. При правильно організованому мерчандайзингу в магазині не повинно відчуватися ніякого опору. Усе має бути гармонійним і тоді покупець буде діяти за головним критерієм: «прийшов-побачив-купив».