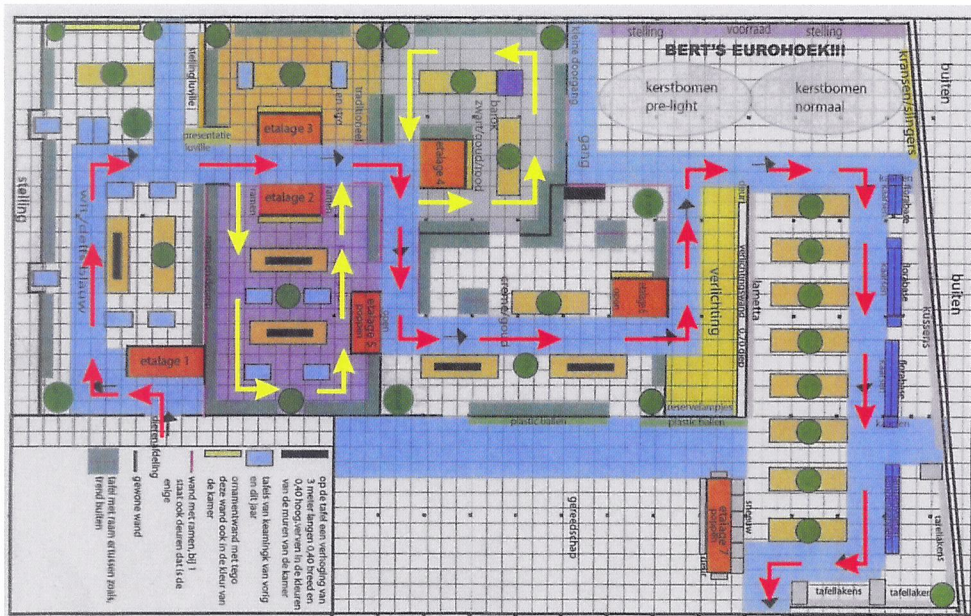


## 2.3 De huisstijl

Elke winkel is op een bepaalde manier ingericht, de producten worden op een bepaalde manier gepresenteerd en de producten zijn op een bepaalde manier voorzien van productinformatie. Kortom: elke winkel heeft zijn eigen winkel-formule. Een eigen uitstraling, overzicht, rust en sfeer zijn belangrijk voor het succes van een winkel. Winkelinrichting en huisstijl zijn daar onderdeel van en worden uitgewerkt met de marketingmix. Klanten moeten door een winkel worden 'geleid' om voortdurend nieuwe ideeën en indrukken op te doen. Zo krijg je een hogere omzet per klant.



Afb. 2.20 Een ontwerp van een tuincentrum. Over de winkelrichting is van tevoren goed nagedacht, want een goede inrichting werkt omzetverhogend.

### Wat weet ik al?

- Weet je wat een looprichting is?

---

- Weet je wat een huisstijl is?

---

- Welke voorbeelden van huisstijlen ken je?

---

- Kun je het interieur en exterieur van Intratuin beschrijven?

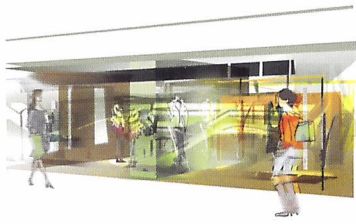
---

## ROUTING

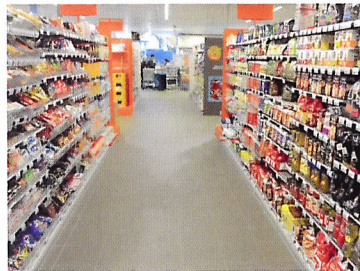
Klanten willen gezellig, maar ook snel en efficiënt winkelen. Daarom wordt bij het inrichten van een winkel rekening gehouden met het natuurlijke loop- en zoekgedrag van de klant.

- Klanten hebben een voorkeur voor brede looppaden.
- Klanten kijken meer naar rechts dan naar links.
- Klanten mijden stille plaatsen of 'dode' hoeken in de winkel.

Om zo veel mogelijk te verkopen is het belangrijk dat klanten alle afdelingen in de winkel bezoeken. Een goede looprichting 'stuurt' de klant door de winkel. Die looprichting noem je ook wel de **routing**.



Afb. 2.21 Voor het inrichten wordt een ontwerp gemaakt om de ruimte goed in te delen.



Afb. 2.22 Een goede routing brengt de klant op alle plaatsen in de winkel.



Afb. 2.23 Ruime paden en presentaties direct naast de paden zorgen ervoor dat een klant meer koopt.

2.8 Wat is de routing van een winkel?

- het sturen van de klant door brede looppaden
- de looprichting van klanten door de hele winkel
- het ontwerp van de winkelinrichting
- het sturen van de klant langs dure producten

## WINKELINTERIEUR

De wanden, de vloeren en het verkoopmeubilair bepalen de **uitstraling** in de winkel. Je noemt al deze onderdelen samen het **interieur**, de binnenkant van de winkel. Het interieur heeft een functie voor het presenteren van producten. Met verschillend licht- en kleurgebruik, geuren, foto's en achtergrondmuziek prikkel je de zintuigen van een klant en kun je een sfeer bepalen die de verkoop bevordert. Door **displays** in het interieur te gebruiken kun je seizoensproducten of aanbiedingen tijdelijk meer aandacht geven.



Afb. 2.24 Een klant wil graag zien, voelen en ruiken. Dan koopt hij meer.



Afb. 2.25 Het interieur bepaalt de uitstraling van de winkel.



Afb. 2.26 Een display trekt extra aandacht voor een product.



2.9 Wat hoort bij het winkelinterieur?

- vloer, kastenwand, aanbieding, bloementafels
- verlichting, kastenwand, display
- vloer, bloementafels, reclamefolder
- bloementafels, verlichting, kastenwand, bedrijfsauto

## HUISSTIJL

Winkels willen zich graag onderscheiden van winkels die dezelfde producten verkopen of dezelfde diensten verlenen. Ze willen een eigen imago. Dat kan een winkel benadrukken met de **huisstijl**. De huisstijl is alles waaraan je een bedrijf kunt herkennen, bijvoorbeeld het **logo**, het kleurgebruik en het lettertype.

De huisstijl wordt gebruikt:

- in het interieur en aan de buitenkant (**exterieur**);
- op de bedrijfskleding;
- in advertenties;
- op vervoersmiddelen;
- op briefpapier;
- op tassen;
- op de website.

Alle producten waarop de huisstijl te zien is, noem je **huisstijldragers**.



Afb. 2.27 In het logo van Intratuin zie je de kleuren van de huisstijl.



Afb. 2.28 Door kleding in de huisstijl te dragen is het personeel herkenbaar voor de klant.



Afb. 2.29 De website van Intratuin is te herkennen aan de huisstijl.

2.10 Noem voorbeelden van huisstijldragers.

- een klant en een medewerker
- een display en een sfeerpresentatie
- een reclamefolder en een vervoersmiddel
- een afdeling en de routing



### Opdracht 2