



IT TALENT



UNIVERSIDAD
DE SEVILLA
1505

Campañas de marketing

Ingeniería del Software y Práctica
Profesional - Universidad de Sevilla

BERMEJO SORIA, CARLOS
CASAL FERRERO, RUBÉN
DOMÍNGUEZ RUIZ, ANDRÉS
DOMÍNGUEZ-ADAME RUIZ, ALBERTO
FERNÁNDEZ CASTILLO, JAVIER
GALLARDO MARTOS, DANIEL
HERRERA RAMIREZ, ISMAEL
IZQUIERDO LAVADO, MARIO
MATEOS GÓMEZ, FERNANDO JOSÉ
MERINO PALMA, ALEJANDRO JOSÉ
MONTERO MARTÍNEZ, FRANCISCO JESÚS
LÓPEZ MOYANO, ROCÍO
OTERO BARBASÁN, MANUEL
VILAPLANA DE TRÍAS, FRANCISCO DAVID
ZARZUELA REINA, CARLOS

Sevilla, Enero 2024

Control de Versiones

Entregable: S1

Grupo 01 (Mañana) - IT Talent

Versión	Fecha	Autor	Cambios
v1.0	28/04/2024	Carlos Zarzuela	Finalización de la primera versión del documento

Resumen del documento

En este documento se redactará sobre las diferentes campañas de marketing que se van a realizar de cara al WPL del proyecto de IT Talent detallando los procedimientos de cada uno.

Índice

Sevilla, Enero 2024	1
Control de Versiones	2
Índice	3
1. Lista de campañas de marketing	
2. Presencia en redes sociales	6
3. Anuncios de la aplicación	7
4. Métodos de búsqueda de competidores	8
5. Bibliografía	11

1. Lista de campañas de marketing

1.1. Presencia en redes sociales

Principal encargado: Rocío López Moyano

1.2. Anuncios de la aplicación

Principal encargado: Francisco Jesús Montero Martínez

Actores: Carlos Bermejo, Javier Fernandez, Rocío López, Manuel Otero, Daniel Gallardo

1.3. Reclutamiento de candidatos y empresas interesados mediante recompensas

Principal encargado: Por decidir

2. Detalles de las campañas de marketing

2.1. Presencia en redes sociales

Se pretende tener una **presencia continuada en redes sociales** (principalmente Instagram) realizando publicaciones concurrentes con el objetivo de captar la mayor cantidad de candidatos y empresas posible. Se publicarán en estas redes además los anuncios realizados.

Disponemos de un **roadmap** con las publicaciones a realizar planificadas:

Hoy < > Mayo de 2024						
LUN 29	MAR 30	MIÉ 1 de may	JUE 2	VIÉ 3	SÁB 4	DOM 5
Publicación programada 4 (14:30)		Publicación programada 5 (14:30)		Publicación programada 6 (14:30)	Preparación contenido 5 -> 6/5	
6	7	8	9	10	11	12
Publicación programada 7 (14:30)		Publicación programada 8 (14:30)		Publicación programada 9 (14:30)	Preparación contenido 8 -> 13/5	
13	14	15	16	17	18	19
Publicación programada 10 (14:30)		Publicación programada 11 (14:30)		Publicación programada 12 (14:30)	Preparación contenido 8 -> 20/5	
20	21	22	23	24	25	26
Publicación programada 13 (14:30)		Publicación programada 14 (14:30)		Publicación programada 15 (14:30)	Preparación contenido 8 -> 27/5	
27	28	29	30	31	1 de jun	2
Publicación programada 16 (14:30)		Publicación programada 17 (14:30)		Publicación programada 18 (14:30)		

En cuanto a las **impresiones esperadas**, se estima en torno a 100 suscriptores tras el comienzo de la campaña de marketing, y en torno a 35 likes de media por publicación realizada. Lo que significa que en torno al 30% de los seguidores les gustaría e interesaría el contenido y la aplicación.

2.2. Anuncios de la aplicación

Se van a realizar diferentes anuncios sobre la aplicación demostrando el valor que esta tiene para el público objetivo. Se realizarán los siguientes anuncios:

Anuncio para usuarios(empresas y candidatos):

Realzar el valor de la aplicación respecto a la búsqueda de perfiles y a la formación de equipos de desarrollo según las necesidades de las empresas recalcando que es una herramienta de ayuda para el personal de recursos humanos así como el valor para los candidatos como método para darse a conocer en el mercado laboral del sector informático con información verídica que acompañe a su experiencia laboral.

Guión:

Escena 1: Entrevista

Candidatos en traje, impresionando al empresario por sus “hazañas”. Primeros planos de los candidatos y del empresario.

Escena 2: Realidad del trabajo

Plano general de los candidatos en un entorno de trabajo desordenado, intentando solucionar errores, pero confundidos y liándola mucho (vendría bien algún gag).

Escena 3: Reacción del empresario

Primer plano del empresario, en el que se muestra su desesperación al ver que las expectativas están lejos de haberse cumplido.

Escena 4: Candidatos competentes estresados

Plano general de una oficina diferente, en la que dos candidatos competentes están trabajando hasta tarde, visiblemente agotados (debería ser la última escena que grabéis, cuando quede poca iluminación).

👉 Esto introduce el tema del crunch, que es más creíble a que alguien del sector IT no encuentre trabajo.

Escena 5.1: Descubrimiento de app (candidatos)

Toma sobre el hombro, en la que los candidatos competentes se registran en IT Talent, además de un primer plano en el que se quedan a la espera.

Escena 5.2: Descubrimiento de la app (empresario)

Toma sobre el hombro, en la que el empresario se registra y le aparecen estos candidatos, además de un primer plano en el que se queda a la espera.

👉 Esta escena, junto con la anterior, se meterían en la misma en la fase de edición (se verían las dos caras de la moneda a la vez, me refiero).

Escena 6: Éxito laboral

Plano general en el que los candidatos entran por la puerta y le dan la mano al empresario, además de un plano general final mostrando un ambiente productivo, con el empresario y los nuevos candidatos felices.

Video:

Anuncio para Inversores:

Realzar el valor de la aplicación en cuanto a oportunidades de mercado, recalcando la novedad en el sector y las principales ventajas respecto a los posibles competidores.

Guión: aún por realizar

Video

2.3. Reclutamiento de candidatos y empresas interesados mediante recompensas

Para los candidatos:

Se quiere realizar una campaña de promoción en los diferentes grupos de whatsapp de la facultad de Ingeniería Informática de Sevilla, así como distribuir carteles por los diferentes módulos del edificio para obtener candidatos reales que quieran registrarse voluntariamente en la aplicación a cambio de ventajas tales como períodos gratis de la suscripción PRO que podrán reclamar tras registrarse en la aplicación.

Requisitos para optar a los beneficios:

- Registrarse en IT Talent con el usuario de github.
- Seguir las RRSS de IT Talent (se pedirá el username y la red social en la que se sigue).

Para las empresas: Se debería organizar una presentación del proyecto a la que invitar a representantes de potenciales empresas en la que se de a conocer el potencial de la aplicación y se proponga un buen acuerdo a las empresas en el que salgan beneficiados por registrarse y utilizar la aplicación, como un mes gratis de Plan Pro para que dispongas de gran tiempo para probar las funciones más interesantes.

(Pensar límite de usuarios a los que se les proporcionará esta ventaja **idea inicial 25 empresas y 100 candidatos**, esto debe estar contemplado en el TCO). Método para reclamar, un formulario que deberán rellenar con los datos de su cuenta tras registrarse en la aplicación de IT Talent)