



Remember
vr 8.0

Strategia Marketing

Indice

1. Definizione Target	1
1.1. Target emotivo	2
1.2. Target Scolastico	2
2. Identificazione canale marketing	3
2.1. Pubblico giovanile	4
2.2. Pubblico adulto	4
2.3. Pubblico scolastico	4
3. Guadagni di Remember vr 8.0	5
3.1. Video repertorio riguardante un nostro caro	6
3.2. Caricamento coscienza	6
3.3. Caricamento animale domestico	6
3.4. Video storici di repertorio	6
3.5. Interazione con personaggio storico	6

1. Definizione Target

Remember vr 8.0 è dedicato a tutti coloro che hanno anche solo un minimo di conoscenze informatiche data la sua struttura intuitiva.

1.1. Target emotivo

Remeber VR 8.0 sarà venduto maggiormente a un pubblico giovanile data la tecnologia del metaverso, ma grazie all'argomento non possiamo escludere nessuna fascia d'età.

1.2. Target Scolastico

L'applicazione potrebbe avere anche un target scolastico, potendo caricare personaggi di interesse storico consentendo l'accesso a video repertorio o a un interazione con esso.

2. Identificazione canale marketing

Data la difficile identificazione di pubblico dell'applicazione, i canali di marketing saranno molteplici:

2.1. Pubblico giovanile

Per iniziare a raccogliere utenze per *Remember vr 8.0* potremo pensare di aprire un kickstarter dove pubblicare il nostro servizio, offrendo l'inserimento di un utenza a un prezzo ribassato del 20% per ogni finanziatore.

Durante la pubblicizzazione del kickstarter possiamo dare l'accesso a una demo dell'applicazione a una lista di influencer, dove potranno trovare all'interno dell'applicazione una serie di personaggi storici con i quali poter interagire.

2.2. Pubblico adulto

Essendo il pubblico adulto poco avvezzo alla navigazione su canali social come Instagram o YouTube abbiamo pensato di pubblicare delle pubblicità su Facebook essendo più propensi all'utilizzo di questo social.

Avremo bisogno di creare un video presentazione accattivante da inserire all'interno del social dove l'utente verrà rimandato sulla pagina kickstarter dove potrà acquistare il prodotto.

2.3. Pubblico scolastico

Essendo il pubblico scolastico composto da adulti e ragazzi, pensiamo che i canali di comunicazione sopra elencati siano sufficienti, ma per riuscire a convincere ancora di più quel pubblico, pensavamo di proporre dei seminari dove spiegare come funziona l'applicazione e come potrebbe essere utile agli studenti nell'apprendimento.

Possiamo proporre un offerta per i docenti dove vendiamo *Remember vr 8.0* assieme a tre add-on storici a un prezzo favorevole.

Per far provare *Remember vr 8.0* daremo accesso a una beta del progetto.

La beta avrà accesso alla stanza principale del progetto e a un personaggio di esempio con cui si potrà interagire.

Guadagni di remember vr:

3. Guadagni di Remember vr 8.0

Le possibilità di guadagno di *Remember vr 8.0* potranno essere molteplici

3.1. Video repertorio riguardante un “caro”

Una delle funzioni principali sarà un cassetto ricordi, dove l’user potrà visionare video di ricordi del “caro”.

3.2. Caricamento coscienza

L’inserimento della coscienza del “caro” sarà un costo aggiuntivo avendo bisogno di più potenza di calcolo.

3.3. Caricamento animale domestico

Remember vr 8.0 avrà anche una sezione pet, dove l’user potrà coccolare il proprio animale domestico venuto a mancare.

3.4. Video storici di repertorio

Tramite il sito web di *Remember vr 8.0* ci sarà uno shop dove si potranno visionare i personaggi storici di interesse e potranno acquistare video storici di personaggi storici.

3.5. Interazione con personaggio storico

Sempre grazie alla pagina di *Remember vr 8.0* si potrà acquistare direttamente il personaggio storico con il quale poter interagire.