1. Портрет целевой аудитории

* Географические: проживание на всей территории мира
* Социально-демографические: мужчины и женщины в возрасте от 4 до 65 лет. Образование, род деятельности, национальная, расовая, религиозная принадлежности – не имеют значения.
* Психографические: Люди имеющие друзей или родных, желающие проводить с ними время, играя в шахматы. Катализатором совершения покупки является желание играть, не находясь при этом в одном помещении.
* Поведенческие: Одноразовая покупка для длительного использования.

1. Сегментирование целевой аудитории:
2. Дети 4-10 лет. Обучение игре в шахматы. Фигуры- персонажи мультфильмов. Яркие цвета, безопасные материалы. Простой интерфейс.
3. Подростки 11-18 лет. Упор на прокачку навыка игры в шахматы. Изучение схем игры. Онлайн-турниры. Возможно складной или мини вариант доски что бы брать в поездки/лагеря/путешествия/просто с собой.
4. 20-50 лет. **Не только для игры, но и стильное украшение интерьера, возможны дополнительные наборы фигур. Материалы: метал, камень, кожа**
5. **Доска 50+ Классический дизайн, простой интерфейс. Материалы: дерево.**
6. Маломобильные граждане. Добавить возможность голосового управления и озвучки хода противника вслух.