Plan de marketing

¿A quién se pretende llegar con el plan? ¿Cómo se va a llegar a ellos?

# Introducción

En este documento se detalla el plan de marketing que se va a seguir en *InteracTeach* con el fin de llegar al máximo público posible.

Se entienden dos públicos a los que debe llegar *InteracTeach* para ser exitoso, que se corresponden con los dos bloques con los que cuenta la programación que son: los creadores de contenido (**Programadores)** y los consumidores de contenido (**Escuelas y academias**).

# Plan a seguir

La aplicación *InteracTeach* está centrada en el ámbito de España, en concreto en el ámbito de la programación, dentro del cual no se distingue entre profesionales y aficionados, y la educación, en concreto institutos y academias.

Para el plan de marketing se hará uso principalmente de dos plataformas: las redes sociales y *Facebook Ads*. Estas dos plataformas facilitan el llegar a un público lo suficientemente grande de una manera sencilla y rápida, por lo que serán el principal método de publicidad.

En el caso concreto de las escuelas, además de estas dos plataformas se llegará a ellas de manera directa, en un ámbito local y más controlado.

Como redes sociales se usarán principalmente *Twitter* y *Facebook*. En cuanto al presupuesto, se destinarán 4.150,00€, del cual un 60% irá destinado a publicidad para escuelas y un 40% a programadores. Esto es debido a que las escuelas son la principal fuente de ingreso inicialmente por las licencias que pagan, mientras que los programadores inicialmente no aportarán gran cantidad económicamente, es necesario el contenido que estos generan para que las escuelas vean atractiva la aplicación.

El plan se llevará a cabo entre el 1 Junio y 30 Septiembre con el fin de hacer el máximo de publicidad en vistas del comienzo del curso lectivo, para el que se estima que haya suficientes clientes para mantener la aplicación y seguir publicitándola a partir de entonces.

# Primer grupo objetivo - Programadores

Como programadores se entiende cualquier persona que sepa programar, se dedique profesionalmente a ello o no, que busque poner en práctica sus habilidades con la posibilidad de ganar dinero por ello, mejorando así la experiencia de los estudiantes de los institutos y academias que hagan uso de *InteracTeach.* De esta forma, se busca principalmente un público joven que una manera de entretenerse o ponerse a prueba con una posible recompensa económica.

Características

* **Lugar:** España
* **Edad:** 18-35 años
* **Sexo**: Cualquiera
* **Nivel de estudios**: Estudios superiores o mejor
* **Palabras clave**: Programación, software, cursos, ejercicios.
* **Intereses:** Ingeniería, Desarrollo software, Software.

**Alcance potencial:** 3.800.000 personas

**Alcance diario estimado:** 5.400-7.000

**Presupuesto:** 1.245,00€ (1 Junio – 30 Septiembre) (30%)

# Segundo grupo objetivo

El objetivo principal que se agrupa como “Escuelas” se entienden institutos y academias, con el fin de llegar a los estudiantes de 1º de la ESO hasta 2º Bachillerato. El fin es dar apoyo a las asignaturas de la enseñanza secundaria, en especial las científicas y técnicas, como por ejemplo matemáticas y física. Para ello y como se ha especificado anteriormente se usaran las redes sociales y Facebook Ads, además de contactar con algunas escuelas directamente en el ámbito local (ciudad de Sevilla y alrededores). Por lo tanto, se busca un público adulto, que se dedique a la enseñanza.

Características

* **Lugar:** España
* **Edad:** 30-65 años
* **Sexo**: Cualquiera
* **Nivel de estudios**: Estudios superiores o mejor
* **Palabras clave**: Programación, software, cursos, ejercicios.
* **Segmentación**
  + **Trabajo:** Educación
  + **Cargo:** Profesor, Maestro, Educador, etc.
  + **Intereses:** Educación

**Alcance potencial:** 68.000 personas

**Alcance diario estimado:** 1.600-4.800

**Presupuesto:** 1.765,00€ (1 Junio – 30 Septiembre) (50%)