



Karakteristikat:

- ✓ Streaming i anime-ve më të reja dhe klasike
- ✓ Lajme dhe përditësime mbi anime-t
- ✓ Forume dhe komunitete për fansat
- ✓ Rekomandime të personalizuara



Analiza e Target Group-it

Demografia:

- ✓ Mosha: 15-35 vjeç
- ✓ Gjinia: Të dyja gjinitë
- Vendndodhja: Global, me fokus në vendet ku anime është popullore (Japonia, SHBA, Europa)
- ✓ Niveli i të ardhurave: Mesatar deri në të lartë

Psikografia:

- ✓ Interesat: Anime, manga, kultura japoneze, lojërat video
- ✓ Sjelljet: Konsumues

 të rregullt të

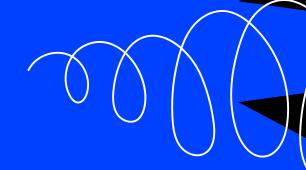
 përmbajtjeve

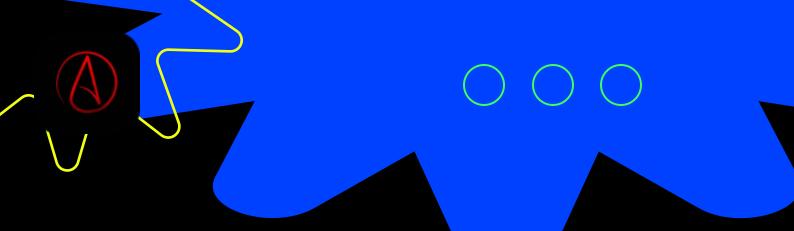
 dixhitale, aktivë në

 komunitete online
 - ✓ Stili i jetesës: Teknologjik, të dhënë pas mediave dhe kulturës pop

Zakonet dixhitale:

- Platformat e preferuara: YouTube, Reddit, Instagram, Twitter
- Koha e kaluar online:
 - 2-4-8 orë në ditë
 - Preferencat për përmbajtje: Video, forume diskutuese, lajme të përditësuara







Qëllimet e Fushatës

- ✓ Rritja e shkarkimeve të aplikacionit me
 20% brenda 6 muajve
- ✓ Nxitja e angazhimit të përdoruesve, me 50% më shumë postime në forume
- ✓ Rritja e njohjes së markës përmes partneriteteve me influencues





Strategjia e Marketingut

Kanalet që do të përdoren:

- ✓ Rrjetet sociale (Instagram, Twitter, TikTok)
- ✓ Email-i
- ✓ Reklamat në motorët e kërkimit (Google Ads)

Mesazhet kryesore dhe pikat unike të shitjes (USP):

- √ "Shiko episodet më të reja të anime-ve të preferuara në një vend!"
- √ "Bashkohu me komunitetin e fansave të anime dhe diskuto me ta!"
- √ "Lajme të përditësuara dhe rekomandime të personalizuara vetëm për ty!"

Plani i Përmbajtjes

Shembuj të postimeve:

- Postime në Instagram me fragmente nga episodet më të reja
- ✓ Video promovuese në YouTube me përmbajtje ekskluzive
- ✓ Email me lajme dhe rekomandime të përditësuara

Mockup Vizual:

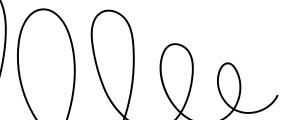
✓ Mund të krijosh një poster promovues për aplikacionin (p.sh., një dizajn me karakteret më të njohura të anime-ve dhe mesazhin "Shkarko tani!")





Shpërndarja e Buxhetit

- Reklama në rrjetet sociale: 40%
- Reklama në Google: 30%
- Shpenzimet për influencues: 20%
- Krijimi i përmbajtjes (video, postime):
 10%





Matja e Suksesit

• KPI-të:

- Numri i shkarkimeve të aplikacionit
- Normat e angazhimit (postime, komente në forume)
- Rritja e ndjekësve në rrjetet sociale

