

Reto 2: ¿¿AppSOBAL??

Objetivo

Aumentar la fidelización de los aficionados a través del uso de una aplicación. Así mismo conseguir los datos de los aficionados para poder tomar mejores decisiones basadas en el uso de la misma.

Información de contexto

En la actualidad ASOBAL cuenta con presencia en redes sociales y tiene su propio portal. Sin embargo esto no le proporciona todo el engagement necesario para volver al impacto que tenía en años anteriores. La creación de una aplicación permitiría tener a todos los aficionados bajo un mismo espacio lo que resulta muy beneficioso para mejorar el *engagement* así como para recabar datos de alto valor para la asociación.

Problema

Carecer de una aplicación impide a ASOBAL ofrecer información personalizada y de alto valor a los aficionados. Al no tenerlos bajo el mismo paraguas los aficionados recaban la información de grupos de WhatsApp, Telegram, Twitter o el propio portal de ASOBAL. Pista: no podemos comunicarnos con ellos a golpe de notificación.

Oportunidades

Activación, dinamización y fidelización del público a través de una aplicación que capte la atención de los mismos. Aumentar la sensación de pertenencia al deporte. Mejorar la imagen de los clubes y sus miembros. Generar ingresos desde la app.

Reformulación del reto

¿Cómo podríais no solo informar sino generar *enganche* con los aficionados a través de una app?

- Incrementar el engagement.
- Retener a un volumen representativo de los aficionados.
- Gamificar la experiencia del aficionado.
- Incrementar su interés en el contexto humano (los jugadores, su trayectoria y sus historias personales).
- Recabar datos que puedan ser útiles para la asociación.

NO OLVIDES EL OBJETIVO PRINCIPAL: CREAR UNA COMUNIDAD DIGITAL.