ABCパソコンスクール様 プログラミング体験LP 制作企画書 (案)



目次

01. 本件の背景・目的

02. ターゲット設定

03. 市場背景の整理

04. 具体的な戦略

05. サイトマップ

06. ワイヤーフレーム

提案の概要

結論

体験性・有益性を訴求したデザインのLP

ポイント

- 子どもの実際の写真を多数配置
- 難しいイメージが出ないカラー
- その後を連想させる体験談の掲載

01.本件の背景・目的

- ・普段は社会人向けにパソコンスクールを運営しているだけである
- ・夏休みに1回のみ行われるイベントの集客をしたい
- ・今後の受講生の拡大を目指したい

02.ターゲット設定

- ターゲットは子供を持つ30~40代がメイン
- 将来の不安とプログラミングへの関心が高い

ターゲットの事情

Textrade 『プログラミングに対する興味関心を徹底調査!』 https://prtimes.jp/main/html/rd/p/00000002.000080608.html 株式会社テスティー(https://www.testee.co/)

- ・プログラミング義務教育について親も認識している
- ・多数が「プログラミング教育は必要」と認識
- ・親がプログラミングを教えることは難しい
- ・これからの時代に必要、流行りである認識

03.市場背景の整理

- 2020年よりプログラミングが義務教育に組み込まれている
- プログラミングを学ぶと将来の幅が広がる
- 小学生のなりたい職業上位にゲームプログラマー
 - ▶▶Web上での体験性・有益性の訴求が必要
 - →ファーストインプレッションと期待感の醸成が重要

04. 具体的な戦略

- ・メインビジュアルで雰囲気が伝わるデザイン
- ▶ 明るい・賑やかなカラー(#00ced1、#ff6347、#ffd700)
- ・低学年のお子さまでも参加できるコースを目立たせる
- ・昨年の体験談のコンテンツを作る
- ▶▶期待感、有益性
- ・申し込みボタンを多数に配置

05.サイトマップ

- 1 ヘッダー(キャッチコピー) --日時、申込みボタン
- 2 イントロダクション ーーキーワード:将来
- 3 ふたつの体験 ーー電子クラフト・ゲームプログラミング
- 4 身につく力 ーー思考力、想像力、プログラミング思考
- 5 体験者の声
- 6 よくある質問
- 7 申込み

06.ワイヤーフレーム





