

MERKATUAREN SEGMENTAZIOA

LAUEAME enpresaren mahai-jokoa gazteentzat bideratuta dago. Nerabe eta gazteen pandemia eta 2020ko urtearen ikuspegian oinarrituta baitago.

2020Attack jokoan, gure bezeroek pandemia bizi dute Espainian, egondako gertakizunak guztiz barneratuta. Halaber, 2020ko gertaerak beste modu batean ikusi dituzte gazteek eta errazago izango da haientzat jokoa jarraitzeko umorez.

Jarraitzeko, gazteek globalizazioaren produktua direnez, sare-sozialak dituzte. Beraz, influentzia handia izan dute hauengan denbora pasatzeko. Pertsonak fisikoki ez egon arren, munduan eta Espainian gertatu diren egoerak globalizazioari esker guztion ezagueran egon dira. Ondorioz, ospea lortu duten ekintzak gure mahai-jokoan kontuan hartu ditugu bezeroek egoeraren parte sentitzeko.

Globalizazioaren atalarekin zehaztuz, sare-sozial nabarmenatarikoa 2020an TikTok izan zen. Horren ondorioz, gure bezeroak munduan eta gehienbat Espainian zehar gertatu diren ekintzetaz jabetu dira. Hori, gure bezeroen handiagotzea gauzkatzen du. Beraz, gazteek integratuagoak daudenez gizartean, jokoa haien interesa piztuko du.



Baita, gure jokia gehienbat konfinamenduan ikasketak izan zituztentzat bideratuta dago. Gure erronka batzuk konfinamenduan online klaseei buruz dira, eta jokia guztiz ulertzeko eta umorez hartzeko Espainian alarma-egoeran klaseak eduki behar izan dira.

Segmentazioarekin jarraituz, bi merkatu mota aurkitzen ditugu. Merkatu masiboa eta merkatu-nitxoa.

Merkatu masiboan, bereizten dira gazteek, ezaugarri nahiko antzekoak dituztenak. Esaterako, gazte gehienak edozein motako ikasketetan sartuta daude, haien umorea pizten dituzten ekintzak egiten dituzte, ondo pasatzeko gogoekin, parte hartzea gizartean helburua dute, ekimenduak, etab. Hori dela eta, oso multzo orokorra da, hau da; merkatu masiboaren parte izateko aproposak. Gazte hauek, kasu honetan, baloratuko dutena momentuak gogoratzea eta ingurugiro on bat sortzen duela momentu horretan dauden jokalarien artean.

Jarraitzeko, merkatu-nitxo bat identifikatu dugu, hauek oso bezero zehatzak eta bereiztuak direnez, historiako irakasleak. Etorkezunean, historiako saioak ematen direnean, modu interaktiboagoan ulertuko dituzte ikasleek 2020an bizitako gertakizunak. Gaia lantzean, errazagoa eta entretenigarriago batean ikusiko dituzte historiako klaseak. Horregatik, gure erronkak bideratuta daude ere ulertzeko errazak izateko; hau da, bizi ez dutenek pandemia nola bizi den ulertzeko. Bestalde, irakasle hauek gehien baloratuko dutena, bere klasearen giroa positiboagoa dela. Halaber, bere ikasleek ikasgaia gogoratuko dute modu entretenigarriago batean eta ikasterako orduan errazagoa izango da.

Laburbilduz, ikasle gazteek gure jokoaren bezero nagusiak izango dira, nahiz eta hurrengo belaunaldietako irakasleen jokia erabiliko duten.