



ANÁLISIS DE MERCADO



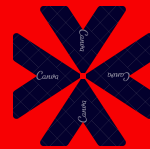
>3000	>1000 u 3000	<1000	
Montaña 31.294	Surf 2.814	Voleibol 916	Motociclismo 409
Fútbol 27.286	Padel 2.738	Piragüismo 899	Bases 343
Caza 17.335	Pelota vasca 2.723	Herrinkiroak 867	Softbol-Softbol 308
Golf 17.325	Ajdáez 2.493	Hockey 722	Badminton 278
Ciclismo 8.049	Actividades subacuáticas 2.400	Tiro Con Arco 674	Tenis de mesa 270
Baloncesto 7590	Natación 2.285	Automovilismo 603	Petanca 206
Bolos 4.017	Remo 2.271	Patinaje 602	Halterofilia 149
Balónmano 3.390	Atletismo 2.179	Deportes Aéreos 576	Lucha y sambo 127
Tiro Olímpico 3.024	Deportes de Invierno 1.942	Taekwondo 567	España 100
	Pesca y casting 1.870	Deporte adaptado 515	Squash 83
	Triatlón 1.765	Gimnasia 476	Billar
	Rugby 1.361		
	Tenis 1.449		
	Judo 1.358		
	Karate 1.380		
	Vela 1.320		
	Hípica 1.314		

Fuente: Dirección de Deportes del Gobierno Vasco. Licencias año 2012

POBLACIÓN



ANÁLISIS DE MERCADO



La falta de tiempo (44%) continúa siendo una causa importante que limita la práctica de actividad físico deportiva, pero también razones como la falta de interés o motivación, o la falta de compañía. En este sentido, la socialización deportiva resulta relevante: de este grupo, la gran mayoría reconoce no haber encontrado un grupo o compañía para la práctica de ejercicio físico a lo largo de su vida. Y es aquí donde nuestra aplicación podría tener un gran impacto.

Además, el 24% utiliza alguna app asociada a la práctica de actividad físico deportiva y el 19,5% dice que podría llegar a usarla. En este sentido, un 57,7% de la población piensa que si la Administración crease una app específica se facilitaría la práctica de ejercicio físico.

Las personas cuyos progenitores han tenido relación con el deporte a lo largo de su vida, cuentan con hábitos deportivos más firmes.



¿CÓMO SEGMENTAMOS?

Podemos segmentar por: sexo, franja de edad, zona geográfica, tipo de deporte/actividad, ...

¿CÓMO NOS POSICIONAREMOS?

Nuestra empresa se dirigirá a todas las franjas de edad, hombres y mujeres de cualquier zona geográfica. Al poderse dar de alta cualquiera no restringimos el acceso a nadie.

Sin embargo, entendemos que por el tipo de producto que es, el ser algo tecnológico, etc... la franja de edad donde más puede calar es sobre todo en personas de entre 20 y 55 años, tanto hombres como mujeres, y que vivan en los principales núcleos de población. Es por ello que nuestros esfuerzos de marketing se dirigirán sobre todo a estas personas.

GOHOBBIE

