

MERKATU SEGMENTAZIOA

Kirol erronken aplikazio honen bezero potentzialak kirolarekiko interesa eta ohitura osasuntsuak garatzeko nahia dutenak izango dira. Aplikazioa, hain zuzen, kirolzale eta fitness zaletuak erakartzeko sortua da. Kirolarekin interesa duten erabiltzaileak, hala nola, gimnasioetan aritzen direnak, korrikalariak, txirrindulariak eta etxean ariketa fisikoa egiten dutenak, erronka berriak probatuz motibazioa mantendu nahi duten bezero nagusiak izango dira.

Aktibo egon nahi duten pertsonak ere bezero talde garrantzitsua dira, kirola ohitura bihurtu nahi dutenak, baina hasierako motibazio faltagatik zailtasunak izaten dituztenak jarraitzeko. Aplikazioak astero edo hilero erronkak proposatzen dituenez, erabiltzaile mota hauek ohitura fisikoa sendotzeko behar duten bultzada aurkituko dute, kirola euren bizitzan barneratzeko aukera izanez.

Azkenik, deskontu eta sariak lortu nahi dituzten kirol material erosleak izango dira aplikazioaren beste bezero talde garrantzitsu bat. Aplikazioak tokiko kirol dendetako deskontuak eta sariak eskaintzen dituenez, tokiko denda eta markekin kolaboratzen duten bezeroentzat oso erakargarria izango da; hauek kirol arropak, osagarriak edo materialak merkeago lortzeko aukera izango baitute.