

Plan de Segmentación de Mercado para Trainify

1. Análisis de Mercado

El mercado de aplicaciones de fitness está en fase de crecimiento, con un incremento anual del 10-15%. Según Statista, generó \$4.95 mil millones en ingresos en 2022 y se proyecta que alcance \$9.37 mil millones para 2029. El grupo objetivo principal son jóvenes entre 18-34 años (60% del mercado objetivo), interesados en personalización y opciones sociales.

2. Segmentación de Clientes

- **Consumidores finales:** Deportistas en áreas urbanas (70%) y áreas rurales o suburbanas (30%), con énfasis en principiantes (40%), intermedios (30%), avanzados (25%).
- **Empresas clientes:** Gimnasios, tiendas deportivas y centros deportivos. Se priorizan pequeñas y medianas empresas que buscan mejorar la retención y satisfacción de clientes.

3. Potencial de Clientes

Se estima que en áreas urbanas españolas, más del 25% de la población activa de 18-34 años podría estar interesada en servicios personalizados de fitness. Esto equivale a un mercado potencial de más de 3 millones de usuarios en España.

4. Pequeño Estudio de Mercado

Encuestas realizadas a jóvenes de 18-34 años en comunidades urbanas:

- **65%** interesados en personalización de entrenamientos.
- **60%** dispuestos a pagar entre 5-10 € mensuales por un servicio que combine IA y socialización.
- **50%** prefieren una aplicación que ofrezca opciones para encontrar compañeros de entrenamiento.

6. Potencial del área social

El **componente social** dentro de las aplicaciones de fitness está en auge, impulsado por la creciente demanda de conexiones entre usuarios. Un 65% de los usuarios de aplicaciones deportivas prefieren funciones sociales, como encontrar compañeros de entrenamiento o retos y eventos deportivos. Este comportamiento es especialmente popular entre jóvenes de **18 a 34 años**. Trainify ofrece características como:

- **Grupos temáticos:** para deportes específicos o niveles de habilidad.
- **Retos grupales:** semanales o mensuales, además de grandes eventos anuales.
- **Conexión geolocalizada:** para encontrar compañeros cercanos.
- **Gamificación:** competiciones entre amigos con un sistema de logros.

Telmo Ruigómez