

PROGETTO DI MARKETING SOCIALE

APP BENESSERE E MOVIMENTO

Di Urban Matteo e Arigliano Cosimo Alessandro

Secondo un recente studio dell'Istat il numero di giovani in età compresa tra i 18 e 25 anni che pratica sport regolarmente è in calo del 3,79% nell'anno 2010 rispetto a quello precedente.

Dall'indagine è emerso che uno dei motivi principali per cui i giovani cessano di praticare l'attività sportiva, anche precedentemente svolta con regolarità, è il trasferimento per motivi di studio in un'altra città.

In particolare nella provincia di Bologna la percentuale di giovani praticanti sport nella suddetta fascia è in calo del 5,42%.

Sulle basi di questi dati, l'Assessorato allo Sport del Comune di Bologna, in associazione con l'Università degli Studi di Bologna, il Coni e numerose altre associazioni operanti sul territorio, si prefigge il compito di sensibilizzare gli studenti dell'Ateneo sull'importanza dell'attività sportiva promuovendone la partecipazione.

CHI SIAMO: Assessorato allo Sport del Comune di Bologna.

A CHI CI RIVOLGIAMO: Giovani di età compresa tra i 18 e i 25 anni.

OBIETTIVO: Lo scopo del progetto è raggiungere il maggior numero possibile di ragazzi compresi nella fascia d'età in questione e di invertire la tendenza registratasi nell'ultimo anno.

PRIORITA': Trovare un modo di raggiungere, aggregare e motivare i giovani a fare attività sportiva.

COME: Per fare ciò si è deciso di sviluppare un'applicazione per Smartphone attraverso la quale si intende facilitare la fruizione degli impianti sportivi e dei luoghi adibiti alla libera attività fisica all'interno di una campagna di sensibilizzazione a livello provinciale.

PARTNER:

Al progetto hanno collaborato:

Comune di Bologna

Università degli Studi di Bologna

Coni

Consport

In associazione con:

ASI, ACSI, AICS, CNS Libertas, CSEN, CSI, ENDAS, PGS, UISP, CUS BO

PROMOZIONE:

Il miglior modo per raggiungere il target si è rivelato la sponsorizzazione attraverso l'Università e gli altri partner associati, per la loro consolidata presenza all'interno del territorio e del settore, oltre che per la visibilità offerta dalle loro reti comunicative.

Ai fini del successo dell'iniziativa si è pensato di sviluppare un'App per Smartphone che sarà pubblicizzata su tutte le homepage degli enti coinvolti nel progetto, e su queste sarà anche disponibile un link dal quale si potrà facilmente accedere alla pagina di presentazione dell'applicazione, ospitata dal sito del Comune di Bologna, da cui sarà possibile scaricare la stessa.

L'applicazione disporrà inoltre di una pagina Facebook e di una pagina Twitter dalle quali sarà possibile accedere alla pagina di download e ai siti dei partner.

Agli immatricolandi dell'Università di Bologna sarà fornito un depliant al momento dell'iscrizione nel quale saranno elencati gli indirizzi utili a scaricare l'App e un codice QR attraverso cui si verrà direttamente indirizzati all'area di download.

Grazie alla partecipazione di Consport, il Consorzio sportivo di Bologna e provincia, verrà redatta una campagna pubblicitaria online, anch'essa ospitata dai siti aderenti, con testimonial provenienti dal mondo dello sport professionistico.

Verrà inoltre intrapresa una campagna di pubblicità all'interno delle strutture sportive delle associazioni aderenti.

PRODOTTO:

L'applicazione, compatibile con ogni dispositivo Smartphone, avrà le seguenti funzioni:

1 - Mappa degli impianti sportivi sul territorio:

L'applicazione conterrà una mappa interattiva degli impianti sportivi aderenti all'iniziativa, con informazioni di contatto, oltre che delle aree “libere” idonee allo svolgimento dell'attività fisica (es. percorsi jogging, parchi, campi pubblici, ecc).

2 - Prenotazione impianti

Attraverso l'applicazione si potrà verificare la disponibilità dei campi e prenotare on-line.

3 - Creazione profilo personale

Si potrà creare un profilo personale tramite il quale sarà possibile mettersi in contatto con gli altri utenti.

Attraverso un sistema di preferenze verranno proposte giorno per giorno le attività più interessanti in programma.

Ogni profilo avrà inoltre un indice % di affidabilità che deriverà dalle preferenze espresse dagli altri utenti in merito al rispetto degli orari e degli appuntamenti scanditi dall'adesione alle liste di ritrovo.

4 - Liste di ritrovo

Ogni utente potrà creare o aderire a “liste di ritrovo”.

Le liste di ritrovo sono un vero e proprio appuntamento con data, ora e luogo per svolgere assieme attività sportiva.

Ogni volta che si crea o si partecipa ad una lista di ritrovo, gli altri membri possono dare un giudizio positivo o negativo sul rispetto dell'appuntamento prefissato che influirà sull'indice di affidabilità e andando quindi a pesare sulle future partecipazioni. In caso di lista aperta, infatti, gli utenti con percentuali più alte scavalcano gli utenti meno affidabili.

5 - Sconti

Gli utenti dell'App potranno usufruire di sconti presso le strutture aderenti all'iniziativa.

Inoltre verranno creati eventi con partecipazione gratuita che saranno pubblicizzati attraverso l'App stessa

COSTI E BENEFICI:

Budget: 5.000€

Costi: realizzazione dell'applicazione, stampa depliant informativi, realizzazione campagna online.

Costi utenti: tempo, costi prenotazione campi (scontati).

Costi partner: spazi pubblicitari offerti.

Benefici: aumento della percentuale di facenti sport con conseguente diminuzione di problemi sanitari collegati.

Benefici utenti: socialità, divertimento, sconti, essere motivato, adottare uno stile di vita più sano, diminuzione dei rischi derivanti dalla scarsa attività fisica.

Benefici partner: visibilità, maggior numero di prenotazioni negli impianti, maggior numero di iscritti.

VALUTAZIONE:

L'esito dell'iniziativa verrà monitorato a sei mesi e ad un anno dal lancio ufficiale dell'applicazione.

I criteri con cui verrà verificata l'efficacia del progetto sono:

1 - Numero di download dell'App

2 - Numero di profili creati

3 - Numero di accessi al giorno

4 - Numero di liste attive al giorno

5 - Numero di prenotazioni eseguite attraverso l'App

6 - Futuri dati Istat