

C.L.U.E. MARKETING PLAN

ZIEL GRUPPE:

- Lehrer (Schulen)
- Eltern
- (Schüler)
 - Eine Nebenzielgruppe, liegt nicht im Fokus

VERBREITUNGS-MEDIUM:

- Internet
 - Eigene Internetseite
 - Google ads, Bsp.: Google Clicks
- E-Mails an Schulen
 - Größere Reichweite bezüglich Lehrer
- Soziale Netzwerke
 - Accounts, für günstige Werbung und Ansprechmöglichkeiten
 - Bsp.: Twitter, Instagram etc.

BUDGET

- EU-Finanzierung
- Sponsoren
 - Staat (Bildungsministerium), lokale Vereine (bsp. Schachclubs)
- Kickstarter

PERSONAL

- Gamedesigner
 - Gestellt durch Teilnehmer des ERASMUS+ Projektes
- Produktionspersonal
 - Outsourcing
 - Kompromiss mit größeren Firmen derselben Branche, Bsp. Ravensburger

PUBLIC RELATIONS

- Gewinnspiele
- Bonus Artikel bei Kauf
 - Mehrere Artikel
 - Limitierte Zeit
 - Limited Edition
- Spenden
 - 10% des Kaufpreises geht an Afrika

Produkt / Preisbildung

- Produkt exempel:
 - App mit ständig weiterentwickelnden Spielen
 - Brettspiele
- Preisbildung:
 - Je nach Nachfrage

Team: Egle, Elisa, Mateusz, Oliver, Reka, Tisho