

التسويق

Status 1	In progress
Text 1gfg	

الاهداف

الهدف الأول:

زيادة الوعي بمشروع **بوت بوكس** كبيئة تعليمية تفاعلية تُلهم الأطفال لاستكشاف مجالات التقنية والابتكار، من خلال إبراز قيمة التعلم الممتع والعملي القائم على مبادئ الـSTEM.

الهدف الثاني:

تحفيز التسجيل والمشاركة في برامج وورش **بوت بوكس** عبر حملات تعريفية جذابة، تُظهر التجارب التعليمية المميزة وتستهدف أولياء الأمور المهتمين بتطوير مهارات أبنائهم المستقبلية.

الهدف الثالث:

بناء مجتمع من **المخترعين الصغار** من خلال التفاعل المستمر عبر المنصات الرقمية، وتشجيع المشاركة في التحديات والمسابقات التي تُبرز إبداعات الأطفال وتغرس روح الابتكار فيهم

العلامة التجارية – بوت بوكس

يمثل "بوت بوكس" خطوة مبتكرة في بناء جيل المستقبل، حيث يهدف إلى تقديم تعلم ممتع وفعّال للأطفال من خلال أنشطة وتجارب تعليمية تعتمد على مبادئ STEM. يسعى المشروع إلى تعزيز مهارات التفكير، الإبداع، وحل المشكلات لدى الأطفال بطريقة مبسطة وعصرية، مع التركيز على تنمية حب التعلم بالاكتشاف والتجربة.

يعتمد "بوت بوكس" على استراتيجيات تعليمية حديثة تجمع بين المتعة والمعرفة، مستخدمًا أدوات تعليمية متنوعة تساهم في تنمية مهارات الأطفال التقنية والعملية. كما يقدم بيئة محفزة تُعرّف الأطفال على العلوم، التكنولوجيا، الهندسة، والرياضيات بأسلوب جذاب، ليكونوا مخترعي وقادة المستقبل.

يساعد هذا النموذج على إبراز هوية "بوت بوكس" كعلامة تعليمية متميزة، تعكس قيم الإبداع والتطوير، وتقدم رؤية واضحة نحو بناء جيل قادر على مواكبة التطورات العلمية والرقمية في العالم

الجدول الزمني والمواعيد

تحديد الأهداف

تحديد الأهداف التعليمية والتسويقية للمشروع، مثل تعزيز مهارات STEM لدى الأطفال وزيادة الوعي بالعلامة.

من: 1 نوفمبر — إلى: 10 نوفمبر

تطوير المحتوى التعليمي

إعداد الأنشطة، المناهج، التجارب والمحتوى الإبداعي بطريقة ممتعة مناسبة للفئة العمرية.

من: 10 نوفمبر — إلى: 30 نوفمبر

تحليل الفئة المستهدفة

جمع بيانات دقيقة عن الأطفال، الفئات العمرية، اهتماماتهم، وأولياء الأمور لتصميم محتوى مناسب.

من: 1 ديسمبر — إلى: 10 ديسمبر

إطلاق الحملة الإعلانية

بدء الحملة التسويقية على المنصات المناسبة مثل السوشيال ميديا والمدارس والمراكز التعليمية.

من: 10 ديسمبر — إلى: 31 ديسمبر

تعديل الاستراتيجية

متابعة الأداء وإجراء التعديلات على الرسائل الإعلانية أو القنوات للوصول لأفضل النتائج.

من: 1 يناير — إلى: 10 يناير

تقييم الحملة

تقييم النتائج النهائية، قياس تأثير المشروع على الفئة المستهدفة وتحديد نقاط التحسين.

من: 10 يناير — إلى: 15 يناير

استراتيجية التسويق – بوت بوكس

تركز استراتيجية الحملة التسويقية لبوت بوكس على إبراز قيمة المشروع التعليمية والترفيهية للأطفال، وذلك من خلال تقديم محتوى جذاب يعكس جودة التجربة التي يقدمها، ويُظهر الجانب الإبداعي في برامج STEM. تعتمد الحملة على بناء علاقة قوية مع أولياء الأمور من خلال تقديم محتوى موثوق وعملي يعكس أثر البرنامج على تطوير مهارات الأطفال.

ستعتمد الاستراتيجية على استخدام وسائل التواصل الاجتماعي لإظهار التجارب التعليمية والابتكارات التي ينجزها الأطفال داخل البرنامج، إضافة إلى محتوى مرئي يحفّز التفاعل ويبرز الأنشطة والمشاريع. كما سيتم التعاون مع المدارس والمراكز التعليمية لزيادة الانتشار وتعميق الثقة.

تهدف الاستراتيجية إلى ترسيخ هوية بوت بوكس كمنصة تعليمية متخصصة في تنمية مهارات المستقبل، والوصول إلى جمهور أوسع من خلال حملات إعلانية مدروسة، وبناء قاعدة قوية من العملاء المرتبطين برحلة التعلم والاكتشاف

قنوات التسويق – بوت بوكس

تعتمد خطة التسويق لبوت بوكس على مجموعة متنوعة من القنوات التي تضمن الوصول الفعّال إلى الأطفال وأولياء الأمور، مع التركيز على تقديم تجربة تعليمية جذابة وواضحة

وسائل التواصل الاجتماعي

منصات مثل إنستغرام، تيك توك وسناب شات تُستخدم لعرض الأنشطة اليومية، المشاريع، والتجارب التعليمية الممتعة. تهدف هذه القنوات إلى جذب الانتباه وتعزيز التفاعل من خلال محتوى بصري ممتع وسهل المشاركة.

وسائل التواصل الاجتماعي

الموقع الإلكتروني

يوفر الموقع صفحة تعريفية شاملة عن البرامج، الأهداف، المواعيد والتسجيل. يساعد في بناء الثقة ويعتبر منصة رسمية لعرض المعلومات وتلقي الطلبات.

الإعلانات الممولة

تستخدم للوصول إلى جمهور أكبر بدقة عالية، من خلال استهداف الفئات المناسبة مثل أولياء الأمور والمعلمين والمراكز التعليمية. تساعد على زيادة الوعي وجذب الاشتراكات.

المدارس والمراكز التعليمية

التعاون مع المدارس والمراكز يعتبر قناة قوية للوصول المباشر إلى الأطفال، من خلال ورش تعريفية أو عروض قصيرة تُبرز قيمة برنامج بوت بوكس.

البريد الإلكتروني والتواصل المباشر

رسائل دورية تُرسل لأولياء الأمور تحتوي على تحديثات البرامج، نتائج الأطفال، العروض الخاصة، وجدول النشاطات لتعزيز العلاقة المستمرة.

الأحداث والفعاليات

المشاركة في الفعاليات التعليمية والمعارض الخاصة بالأطفال لتعريفهم على المشروع بشكل مباشر، وتجربة الأنشطة بشكل واقعي