

Influencers Analysis

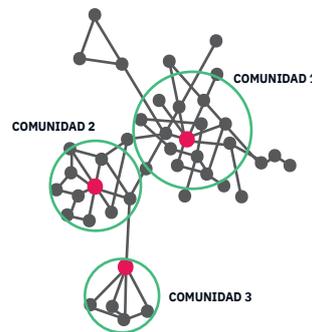
Listening and Identifying Living Communities

Permite conocer en torno a qué comunidades se organizan los consumidores y stakeholders de una compañía o sector, así como identificar a los actores más relevantes, las principales temáticas y los patrones de comportamiento y difusión de contenidos.

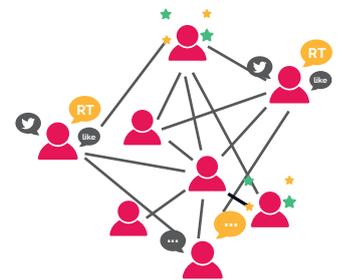
¿Cómo?

- › Basado en un desarrollo tecnológico propio que identifica comunidades digitales e influyentes a través de las interacciones que se establecen entre los autores, por afinidad y/o interés, en medios de comunicación online y redes sociales.
- › Permite analizar tendencias, localizando a los principales expertos por temáticas.
- › Ayuda a las compañías a conectar eficazmente con el consumidor, a través de la identificación y el análisis de las comunidades y líderes que se organizan en torno a su marca.
- › Proporciona la mejoría de las estrategias de viralización de contenidos en función de los intereses de los participantes en la conversación.

PASO 1 IDENTIFICAR COMUNIDADES AFINES



PASO 2 ANALIZAR SUS RELACIONES



PASO 3 CATEGORIZAR SUS ROLES



CASE STUDY

Sony PlayStation

🎯 Reto

Ante el lanzamiento de las gafas de realidad virtual Sony PlayStation VR, el departamento de marketing y comunicación de Sony necesitaba identificar a los principales embajadores que podría utilizar para alcanzar a su target.

📌 Solución

Para conseguir este objetivo se planteó una escucha en dos ámbitos que consistía en conocer qué conversaciones se estaban generando en las redes sociales entorno a la realidad virtual en general y conocer qué conversaciones se generaban en torno a Sony PlayStation.

☰ Resultados

Gracias al Influencers Analysis, Sony consiguió optimizar la eficacia de su estrategia mediante la canalización de los mensajes a través de los influyentes más adecuados para llegar a su público objetivo, así como su adaptación a los intereses de las comunidades que estaban participando de la conversación. Además se detectaron nuevas comunidades interesadas por la temática de realidad virtual, que en un principio Sony no había contemplado, y que suponían una oportunidad.