

# Новые возможности монетизации приложений: РЕКЛАМА В СОЦИАЛЬНЫХ ИГРАХ.

Ашомко  
Арсений  
**S**★**CIAL**  
by С



Київ, 18 октября  
2010

ДОВОЛЬНЫ ЛИ  
ВЫ  
МОНЕТИЗАЦИЕЙ



**3%** АУДИТОРИ  
И ПЛАТИТ

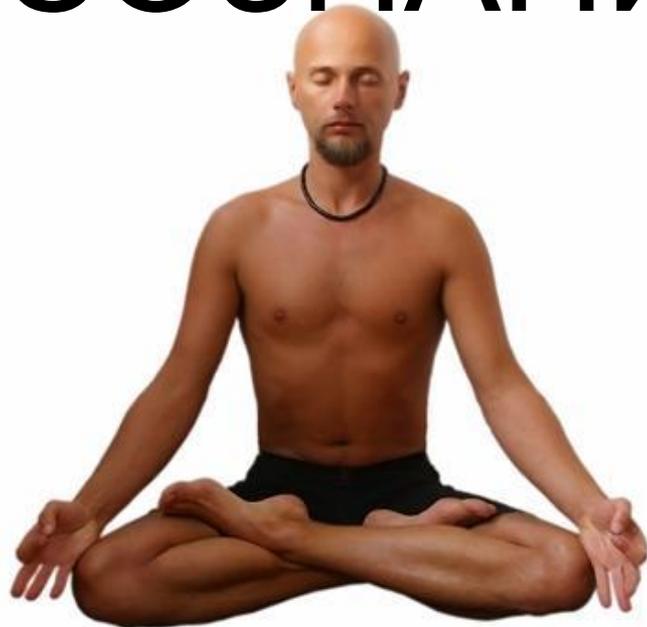
**97%**

**УПУЩЕННЫЕ  
НЕРЕАЛИЗОВАН  
НЫЕ  
ВОЗМОЖНОСТИ**

МОЗГ  
ИСПОЛЬЗУЕТСЯ  
ЧЕЛОВЕКОМ НА  
**10%**



СУЩЕСТВУЮТ МЕТОДИКИ  
**УВЕЛИЧЕНИЯ**  
ВОЗМОЖНОСТЕЙ  
СОЗНАНИЯ



**ТОЖЕ ЕСТЬ СПОСОБЫ  
УВЕЛИЧИТЬ  
МОНЕТИЗАЦИ  
Ю  
ПРИЛОЖЕНИЙ**

A stack of US dollar bills is shown, with a magnifying glass placed over the top bill. The magnifying glass is positioned over the word 'Ю' in the text. The background is white.

**ЭТИ СПОСОБЫ:**

**ПРОЗРАЧНЫ**

**ПОНЯТНЫ**

**РЕАЛЬНЫ**

**ЛЕГКО ПОВЕРИТЬ**

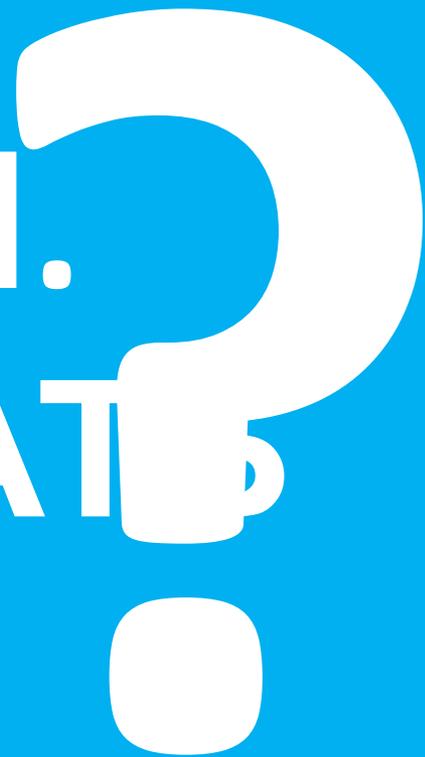
**ЛЕГКО ПРОВЕРИТЬ**



**ГОТОВЫ УЗНАТЬ  
БОЛЬШЕ?**



**ДВЕ НОВОСТИ.  
С КАКОЙ НАЧАТЬ?**



# GOOD NEWS

СОЦИАЛЬНЫЕ  
ПРИЛОЖЕНИЯ – ЭТО NEW  
MEDIA.

УСПЕШНЫЕ.  
С БОЛЬШОЙ  
АУДИТОРИЕЙ.

# GOOD NEWS

**ГОД НАЗАД –**

**рекламодатели:**

WTF?!

ЗАРЫТЬ

ДЕНЬГИ В

ГРЯДКИ?..



# GOOD NEWS

**СЕГОДНЯ** – рекламодатели:



УРА!

ХОТИМ!

ХОТИМ!

ХОТИМ ЕЩЁ!...

# **BAD NEWS**

**У РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ  
И РАЗРАБОТЧИКОВ  
РАЗНЫЕ ЖЕЛАНИЯ  
И СТРЕМЛЕНИЯ**

# BAD NEWS

## разработчик

И

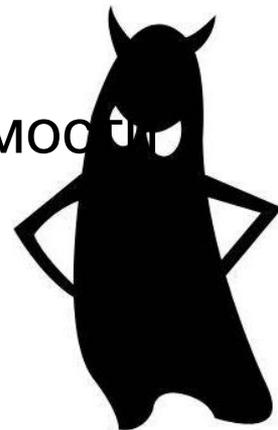
- Зарабатывать на end user – повышать лояльность
- Удерживать аудиторию
- Тратить время на улучшение продукта



## рекламодатель

И

- Забрендировать всё пространство
- Гнать трафик на свои ресурсы
- Тратить силы на повышение узнаваемости бренда



# **BAD NEWS**

**РАЗРАБОТЧИКИ  
И РЕКЛАМОДАТЕЛИ  
ГОВОРЯТ НА РАЗНЫХ  
ЯЗЫКАХ**



# ЧТО ДЕЛАТЬ?

разработчик

И

- АУДИТОРИЯ
- ЖЕЛАНИЕ  
ЗАРАБОТАТЬ

рекламодатель

И

- ДЕНЬГИ
- ЖЕЛАНИЕ  
ДОСТУЧАТЬСЯ ДО  
АУДИТОРИИ

# КАК РАБОТАТЬ?

Сейчас попытка сотрудничать похожа на попытку построить бизнес в Китае из Москвы. Без знания языка и местных



# КОГДА ЗАРАБАТЫВАТЬ?

ЧЕРЕЗ

3

ГОДА



СЕЙЧАС

А

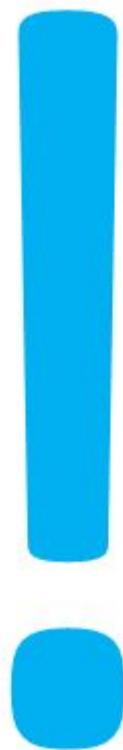
**КОГДА**

**ЗАРАБАТЫВАТЬ?**

ЧЕРЕ

З

ГОД



**СЕЙЧ**

**АС**

# УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ПЕРЕВОДЧИК



# СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ



разработчик

И

- АУДИТОРИЯ
- ЖЕЛАНИЕ  
ЗАРАБОТАТЬ

рекламодател

И

- ДЕНЬГИ
- ЖЕЛАНИЕ  
ДОСТУЧАТЬСЯ ДО  
АУДИТОРИИ

**КТО МЫ**



# GAMELAND

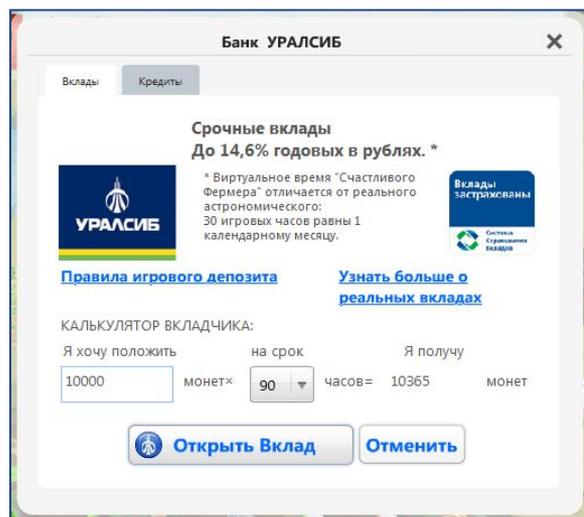


Компания, существующая с 1992 года.  
Более 20 журналов, десятков интернет-сайтов и собственный телеканал.

# У ИСТОКОВ РЫНКА

НАЧАЛО РАБОТЫ В СОЦИАЛЬНЫХ  
МЕДИА. 2009 ГОД.

ПЕРВЫЙ ПРОЕКТ:  
ИНТЕГРАЦИЯ БАНКА «УРАЛСИБ»  
В ИГРУ «СЧАСТЛИВЫЙ ФЕРМЕР».



# **SOCIALIST BY GAMELAND**



**ПРЕЕМНИК БИЗНЕСА В SOCIAL MEDIA.  
С 2010 ГОДА.**

**ОГРОМНОЕ ПОРТФОЛИО.  
УНИКАЛЬНЫЕ КОМПЕТЕНЦИИ.**

ГЛАВНОЕ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ

МЫ  НЕ

РЕКЛАМНО

Е

АГЕНТСТВО

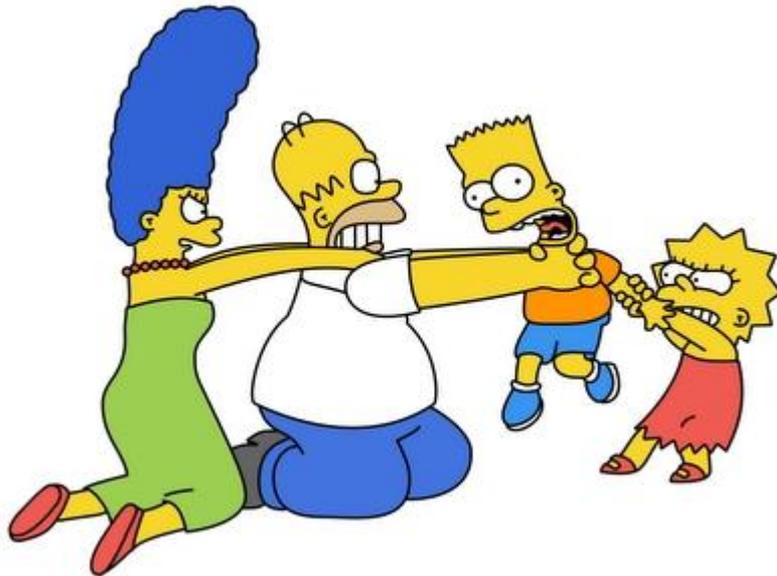
**МЫ НЕ РЕКЛАМНОЕ  
АГЕНТСТВО  
РАБОТАЕМ НЕ СТУЛОМ  
КЛИЕНТОВ, А **СО ВСЕМ**  
**РЫНКОМ****

**МЫ НЕ РЕКЛАМНОЕ  
АГЕНТСТВО  
РАЗРАБОТЧИК ДЛЯ НАС  
НЕ  
ПОДРЯДЧИК, А  
ПАРТНЁР**

# МЫ НЕ РЕКЛАМНОЕ АГЕНТСТВО

ЦЕЛЬ НЕ ВЫЖАТЬ

ПРИЛОЖЕНИЕ ...



**МЫ НЕ РЕКЛАМНОЕ  
АГЕНТСТВО  
ЦЕЛЬ НЕ ВЫЖАТЬ  
ПРИЛОЖЕНИЕ, А  
РАЗВИТЬ ЕГО**



**ВЗАИМОВЫГОДН  
ОЕ  
СОТРУДНИЧЕСТВ  
О**



# ЧТОБЫ НАЧАТЬ РАБОТУ, НЕОБХОДИМЫ

разработчик

И

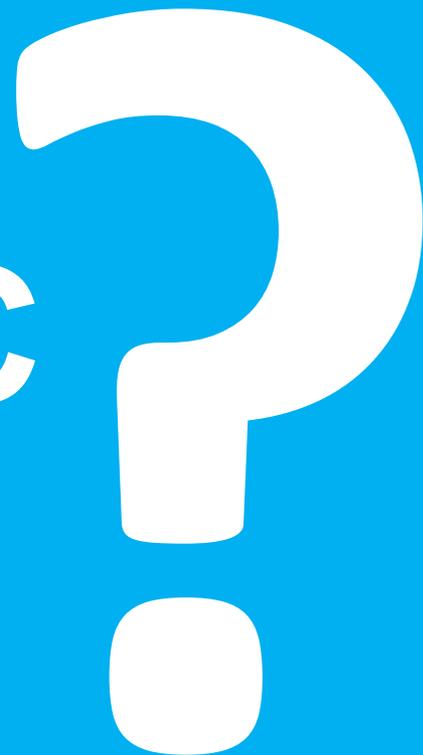
- АУДИТОРИЯ
- ЖЕЛАНИЕ  
ЗАРАБОТАТЬ

рекламодател

И

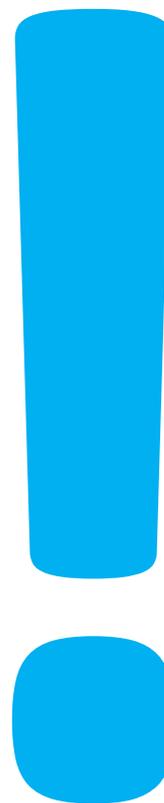
- ДЕНЬГИ
- ЖЕЛАНИЕ  
ДОСТУЧАТЬСЯ ДО  
АУДИТОРИИ

**ЧТО С НАС**



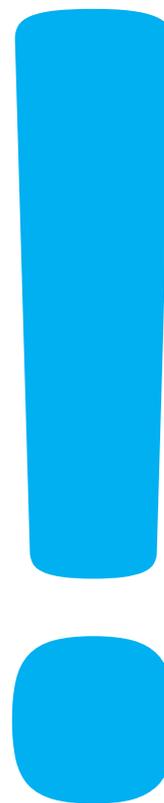
# ЧТО С НАС?

КРЕАТИВНЫ  
Е  
КОНЦЕПЦИ  
И



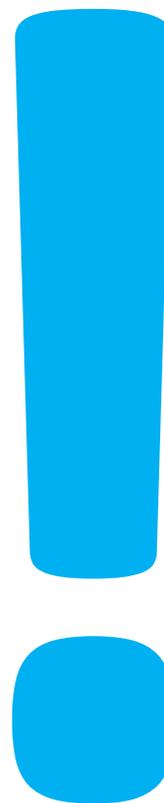
# ЧТО С НАС?

МЕХАНИКИ,  
ДОБАВЛЯЮЩИЕ  
ИНТЕРЕСА И  
АУДИТОРИИ  
ИГРЕ



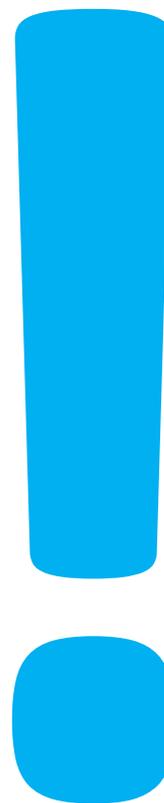
# ЧТО С НАС?

ПРЕДЛОЖЕНИЯ  
ВСЕМУ РЫНКУ



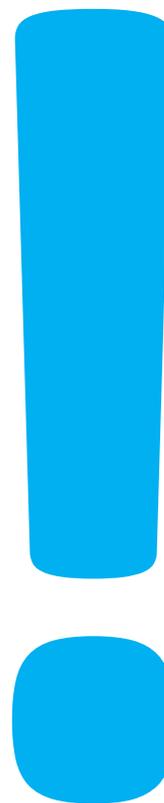
# ЧТО С НАС?

ПОЛНЫЙ ЦИКЛ  
ПРОДАЖИ И  
РАБОТЫ С  
КЛИЕНТОМ



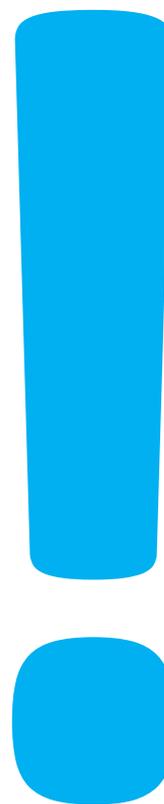
# ЧТО С НАС?

МАКСИМУМ  
РАБОТЫ НАД  
PRODUCTION  
ПРОЕКТА



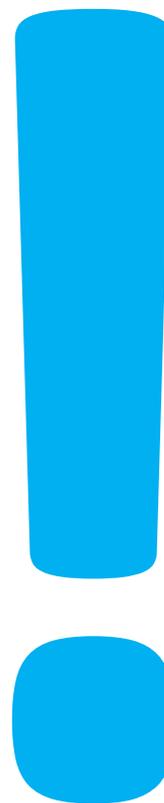
# ЧТО С НАС?

ПАРТНЁРСКАЯ  
МОДЕЛЬ  
СОТРУДНИЧЕСТВА

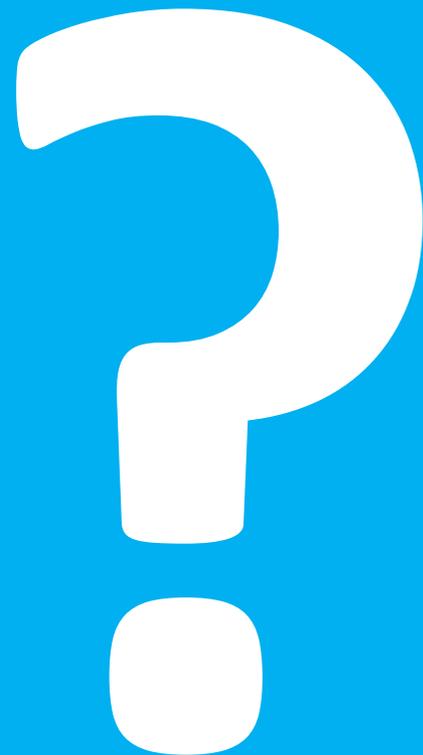


# ЧТО С НАС?

САМЫЕ  
КОМФОРТНЫЕ  
УСЛОВИЯ  
РЕАЛИЗАЦИИ  
ПРОЕКТА

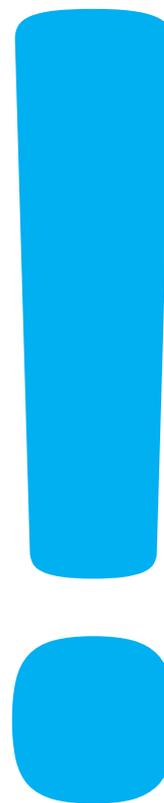


А ЕЩЁ



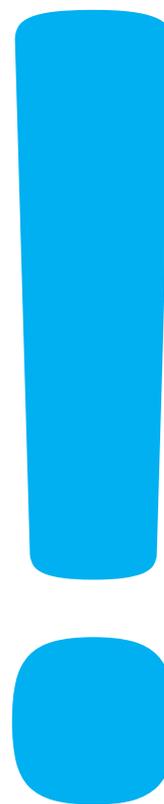
# А ЕЩЁ

ВОЗМОЖНОСТЬ  
ПРЕДПРОДАЖИ  
ПРОЕКТА



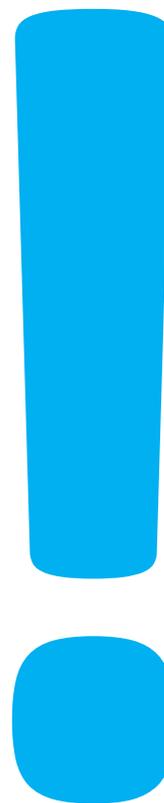
# А ЕЩЁ

ВОЗМОЖНОСТЬ  
ПЕРЕАЛОКАЦИИ  
БЮДЖЕТОВ



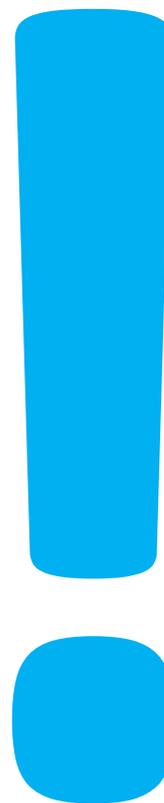
# А ЕЩЁ

ВОЗМОЖНОСТЬ  
СОЗДАНИЯ  
КОМПЛЕКСНЫХ  
ПРОЕКТОВ



# А ЕЩЁ

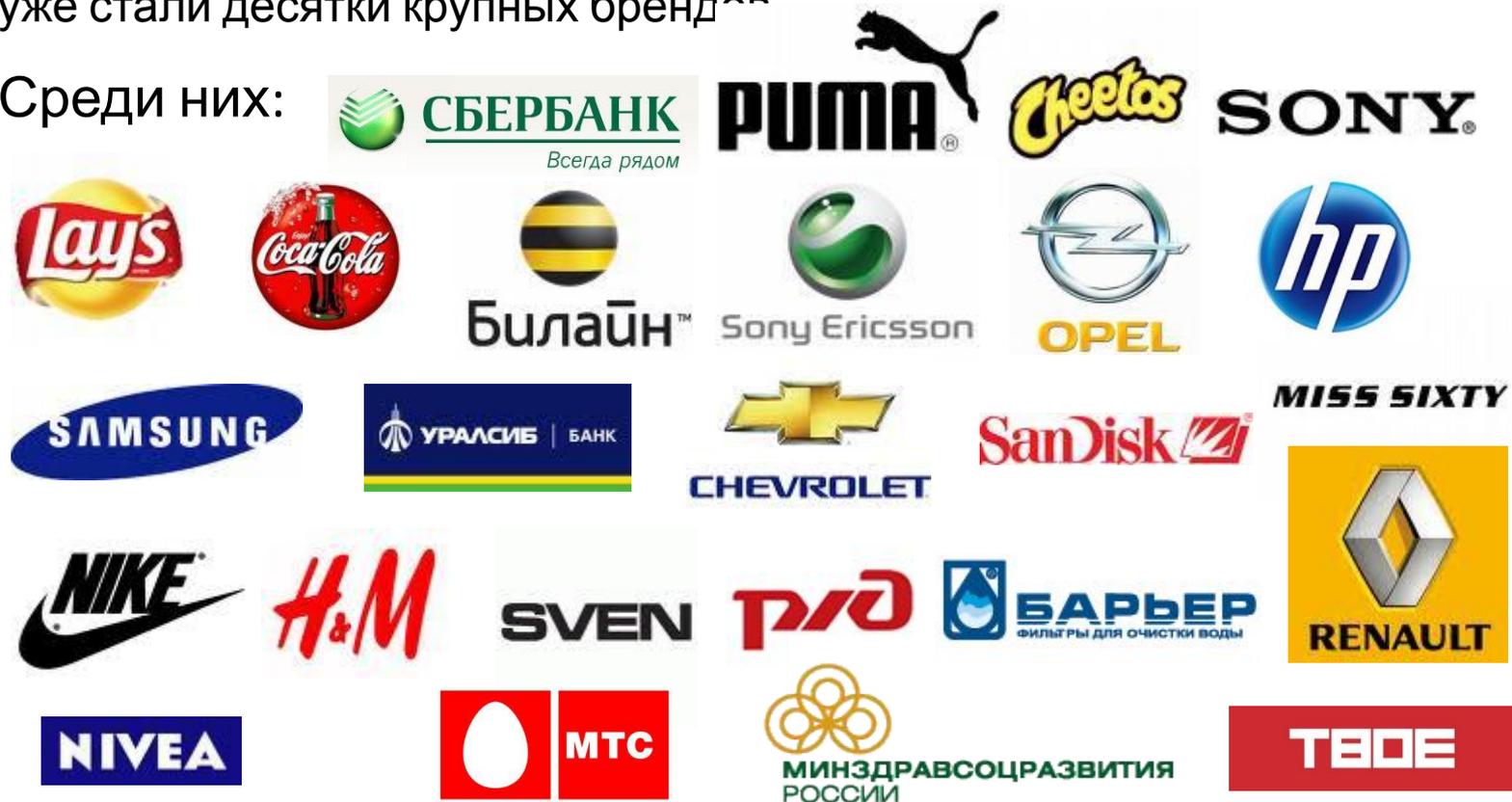
## СТРАХОВКА ОТ РИСКОВ



# А ЕЩЁ

В нашем портфолио есть большое количество всевозможных проектов в социальных сетях. А нашими клиентами в этих проектах уже стали десятки крупных брендов^^

Среди них:





**ВРЕМЯ БОЛЬШИХ  
ВОЗМОЖНОСТЕЙ**

# но КЛЮЧ К УСПЕХУ

ИНТЕГРАЦИИ В  
СОЦИАЛЬНЫЕ  
ПРИЛОЖЕНИЯ



# КЛЮЧ К УСПЕХУ

## НЕ БАННЕРНЫЕ СЕТИ

И

## НЕ ПРОДАЖА

## РЕГИСТРАЦИЙ сама по

## себе

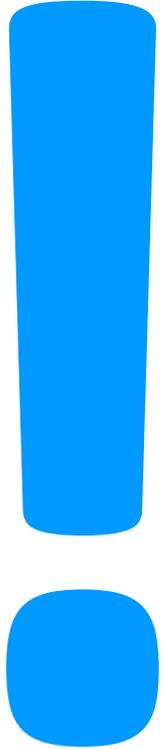
# КЛЮЧ К УСПЕХУ

конкурентное  
преимущество –  
**УМНЫЕ  
ИНТЕГРАЦИИ**



**TIME TO BECOME**

**SOCIAL**  
by C



**СПАСИБО  
ЗА ВНИМАНИЕ!**

[ashomko@gameland.ru](mailto:ashomko@gameland.ru)  
[facebook.com/ashomko](https://facebook.com/ashomko)

