

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

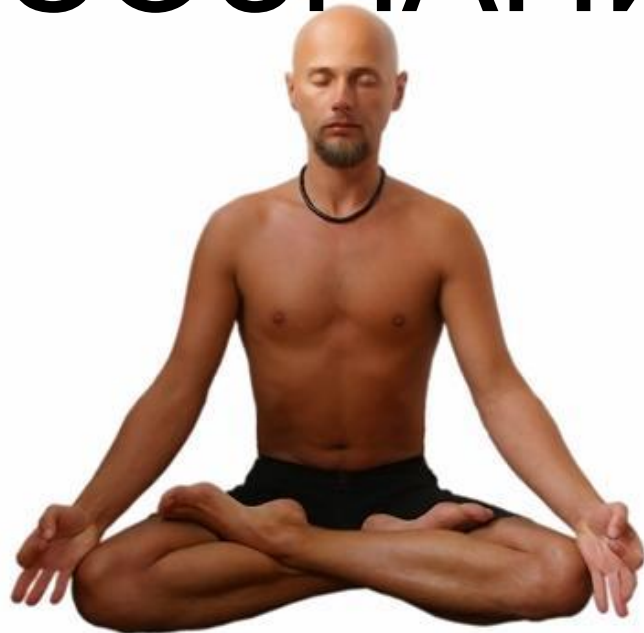
97%

**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, including a \$100 bill, is shown with a white coin resting on top. The text is overlaid on this image.

ЭТИ СПОСОБЫ:

ПРОЗРАЧНЫ

ПОНЯТНЫ

РЕАЛЬНЫ

ЛЕГКО ПОВЕРИТЬ

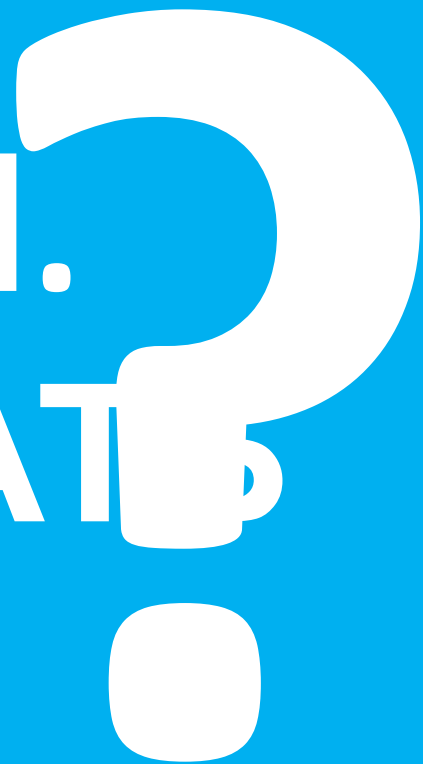
ЛЕГКО ПРОВЕРИТЬ



**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

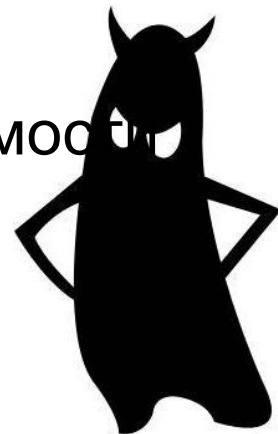
- Зарабатывать на end user – повышать лояльность
- Удерживать аудиторию
- Тратить время на улучшение продукта



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**

BAD NEWS

разработчик

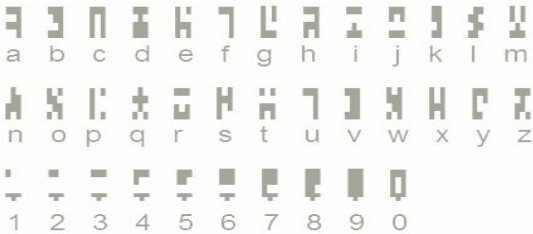
И

- Usability
- Игровой процесс
- ARPU
- DAU
- MAU

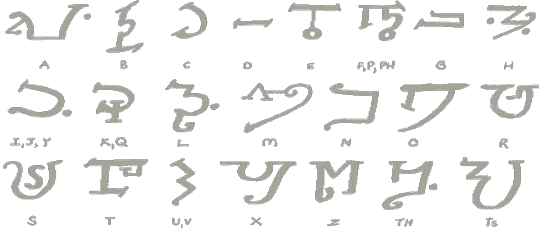
рекламодатель

И

- Brand awareness
- Brand book
- CPC
- CTR
- KPI



Α	Β	Γ	Δ	etc.	Η	Θ	Ι	Κ	
alpha a	veta v	kamma k	talta t		hata ē	thita th	iōta i	kappa k	
Λ	Μ	Ν	Ξ	-	Ρ	Σ	Τ	Υ	
lauta l	mē m	ne n	ksi ks	ou o	rō r	sēmma s	tau t	he u	
Φ	Χ	Ψ	Ω	Ψ	Ϛ	Χ	Ϟ	†	
phi ph	khi kh	psi ps	ō ō	šai š	fai f	hori h	dandia d	qima q	ti ti



ЧТО ДЕЛАТЬ?

разработчик

И

- АУДИТОРИЯ
- ЖЕЛАНИЕ
ЗАРАБОТАТЬ

рекламодател

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

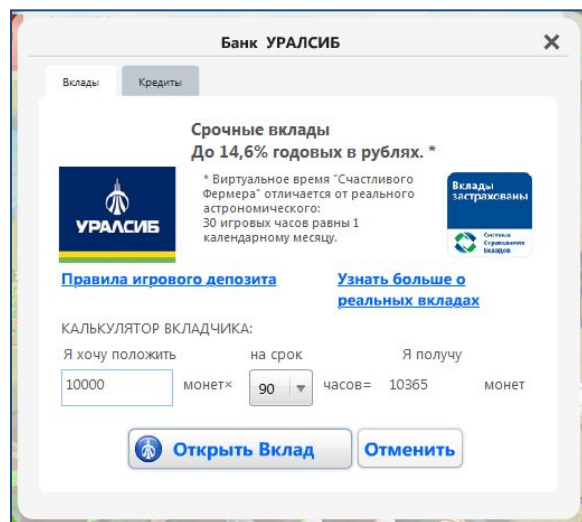


Компания, существующая с 1992 года.
Более 20 журналов, десятков интернет-сайтов и собственный телеканал.

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

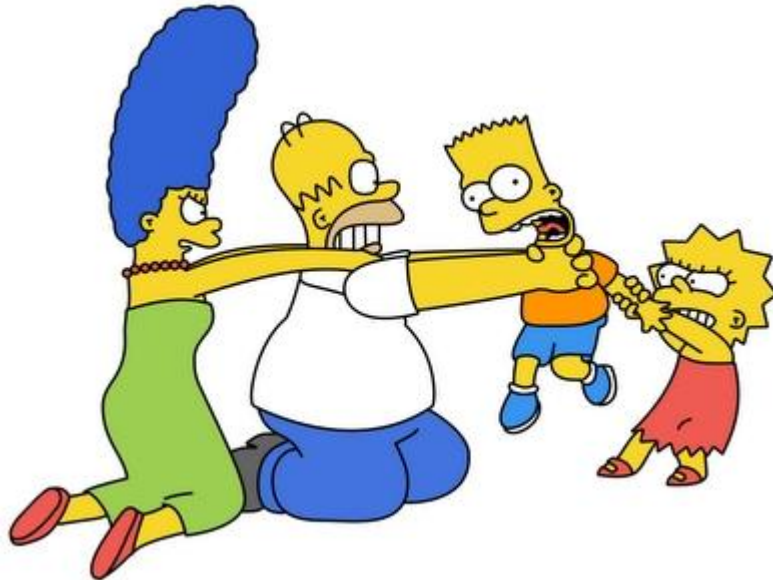
МЫ НЕ РЕКЛАМНОЕ
АГЕНТСТВО
РАБОТАЕМ НЕ СТУЛОМ
КЛИЕНТОВ, А **СО ВСЕМ**
РЫНКОМ

**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

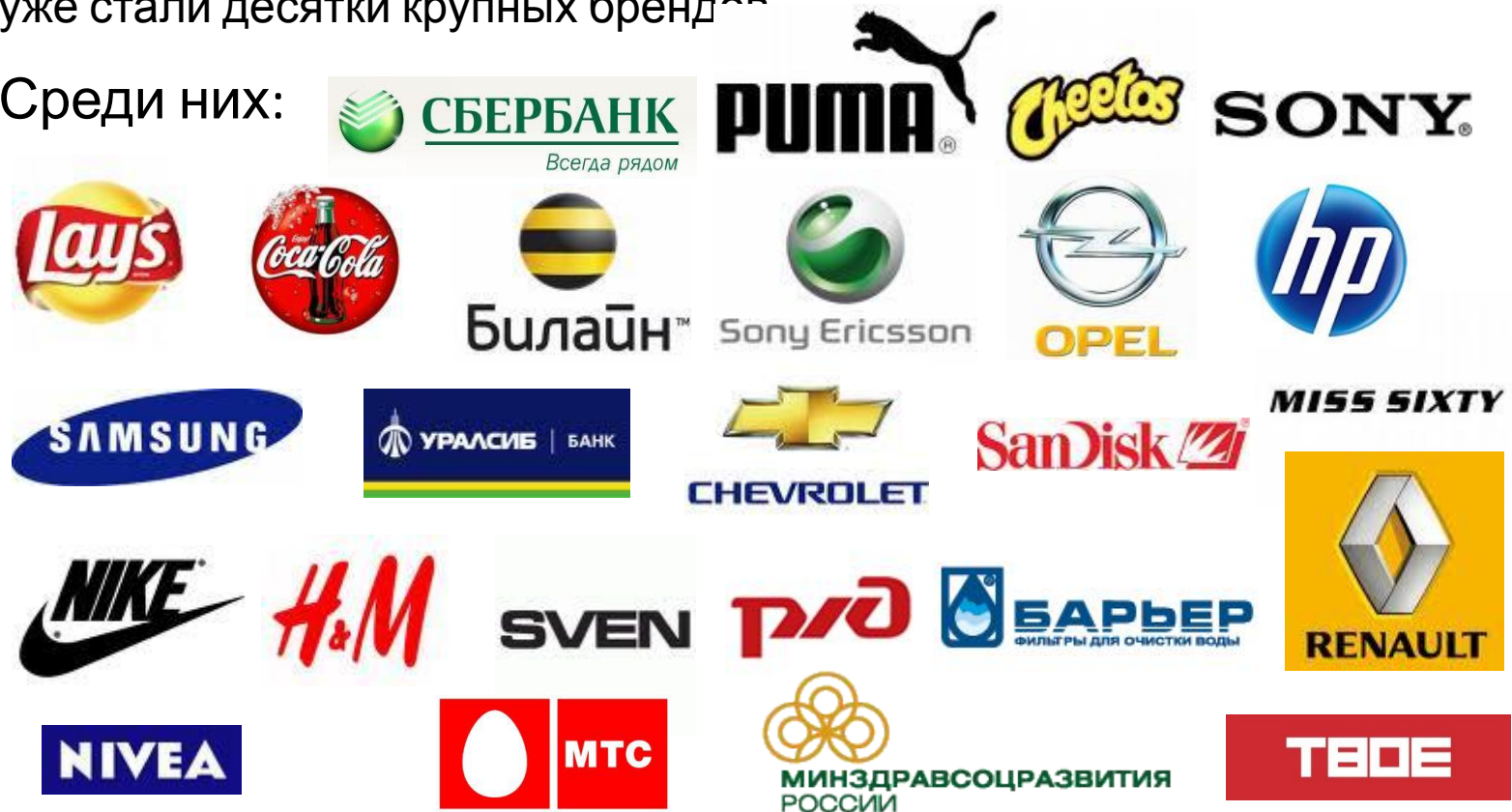
СТРАХОВКА ОТ РИСКОВ



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

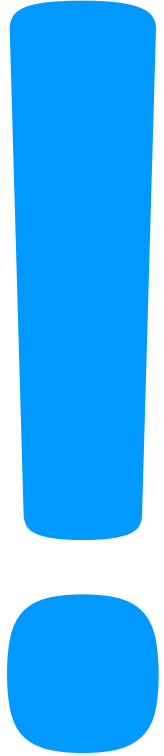
КЛЮЧ К УСПЕХУ

конкурентное
преимущество –
**УМНЫЕ
ИНТЕГРАЦИИ**



TIME TO BECOME

SOCIAL
by C



**СПАСИБО
ЗА ВНИМАНИЕ**



ashomko@gameland.ru
facebook.com/ashomko