

FREEXTER

БИЗНЕС-ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Продвижение товаров и услуг (динамическая реклама)
в бесплатных мобильных приложениях (играх). Проект - Freexter.



Основание проекта Freexter*

* Приложение – далее по тексту означает мобильное приложение, т.е. java-midlet.

- Потенциальный клиент получает приложение *бесплатно*
- Потенциальный клиент регистрируется в системе *Freexter*
- Пользователь *Freexter* получает следующие права:
 - право на воспроизведение (запуск) приложения
 - право на копирование (друзьям и т.д.) приложения
- Пользователь *Freexter* просматривает рекламу:
 - при запуске и выходе из приложения
 - в некоторых use-case'ах при работе

Мотивация для развития бизнеса

- Скачивание мобильных приложений происходит *спонтанно*
- Сдерживающим фактором при установке является *стоимость*
- Потенциальные клиенты предпочитают *«пиратский софт»*
- Развитость пиратских сетей в России (WEB и WAP сайты)
- Насыщение «классического» рынка мобильных приложений
- Наличие технической платформы *Freexter* (смотрите далее)

Мобильная реклама на мировом рынке

- **Аудитория: 2.1+ Млрд. (2006) > 4+ Млрд. (2011)**
(Informa Telecom & Media, Сентябрь 2006)
- **Потребители: 22%** компаний используют мобильный маркетинг *(Jupiter Research, Октябрь 2006)*
- **Прогнозы: \$871 Млн. (2006) > \$1.5 Млрд. (2007) > \$11.4 Млрд. (2011)** *(Informa Telecom & Media, Октябрь 2006)*

Плюсы технологии

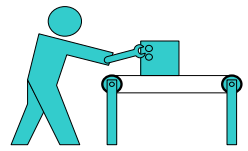
- **Высокая интерактивность** –
click-to-call (нажми и позвони)
click-to-go (нажми и открой)
- **Высокое внимание пользователя**
- **Полноэкранные цветные баннеры**
- **Принятие пользователями**
78% пользователей согласны видеть в игре рекламу взамен бесплатного использования (*Harris Interactive*)
- **Дополнительные возможности**
Организация community в Интернете (сохранение результатов на сервере, общение и т.д.)

Роли участников проекта Freexter*

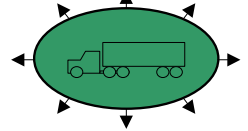
*Оператор системы - компания обеспечивающая техническую поддержку проекта Freexter

- **Разработка мобильного приложения** - *правообладатель*
- **Интеграция рекламы в код** - *оператор, либо правообладатель*
- **Распространение мобильного приложения** – *издатель*
- **Техническая поддержка проекта Freexter** – *оператор системы*
- **Обеспечение рекламными заказами** – *рекламное агентство*
- **Формирование рекламных пакетов** – *оператор, либо РА*
- **Пользователь приложений** – *клиент системы*

Бизнес-процессы



Правообладатель



Распространение

* Примечание: если интеграция жесткая (проводится разработчиком, используя специальное SDK) – порты готовятся без участия оператора системы Freexter.

1. Интеграция рекламы в код *

* Примечание: интеграция рекламы в код мобильного приложения выполняется правообладателем, либо оператором системы.

2. Передача готовых портов *



* Примечание: включая уникальные данные по пользователям – код IMEI (уникальный идентификатор телефона)

7. Статистическая информация по показам *

6. Размещение рекламы (advertising budles)

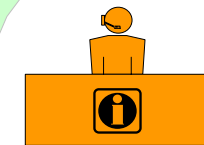
3. Клиент загружает приложение



Клиент системы

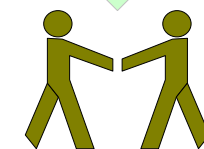
4. Процессинг запросов рекламного контента *

* Примечание: для варианта легкой интеграции – рекламный контент показывается при запуске и выходе из приложения, если интеграция жесткая - рекламный контент может показываться в произвольных ключевых местах (use-case).



Рекламное агентство

5. Заказ на размещение



Заказчик рекламы

8. Взаиморасчеты между всеми участниками данного проекта согласно полученной статистике.



Основные бизнес-процессы в системе

- *Разработка и широкое распространение* мобильных приложений (с *высоким ARPU*) потенциальным клиентам
- *Эксплуатация, доработка и сопровождение* технической платформы по обработке запросов с мобильных терминалов
- *Поиск заказов* на размещение рекламного контента (баннеры, интерактивные баннеры, личные анкеты) в системе Freexter
- *Взаиморасчеты* между участниками проекта на основе собираемой статистики (раз в месяц, квартал и т.д.)

Технологическая платформа

Обработку запросов (регистрация, аутентификация, загрузка рекламных пакетов и т.д.) системы на показ динамической рекламы в мобильных приложениях осуществляет сервер приложений на базе технологии J2EE (Apache Tomcat).

Сервер поддерживает следующие виды рекламного контента:

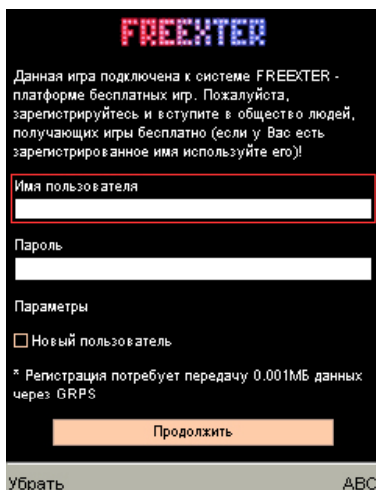
- *Простой баннер. При формировании пакета для мобильного телефона происходит автоматическая подстройка размеров рекламного баннера, а также учитывается локализация и т.д.*
- *Интерактивный баннер. Обладает всеми свойствами простого баннера, а также повышает интерактивные свойства:*
 - Click-to-call – клиент системы может позвонить и произвести заказ
 - Click-to-go – клиент системы может перейти по WAP-ссылке
- *Личные анкеты. Вместо баннеров может появиться приглашение указать данные о себе, своих интересах, проголосовать и т.д.*

Характеристики

Примеры окон с рекламным контентом



1. Загрузка данных



FREEXTER
Loading... 87%

Данная игра подключена к системе FREEXTER - платформе бесплатных игр. Пожалуйста, зарегистрируйтесь и вступите в общество людей, получающих игры бесплатно (если у Вас есть зарегистрированное имя используйте его)!

Имя пользователя
[Input field]

Пароль
[Input field]

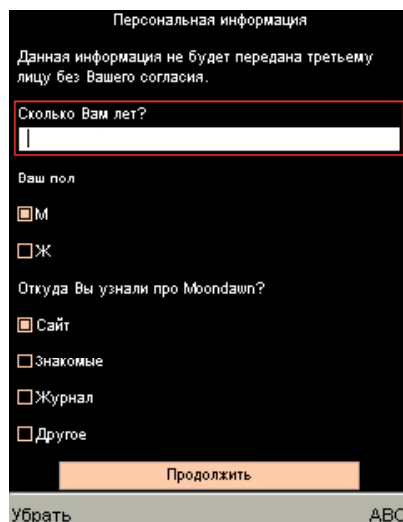
Параметры
 Новый пользователь

* Регистрация потребует передачу 0.001MB данных через GPRS

Продолжить

Убрать ABC

2. Регистрация в системе



Персональная информация

Данная информация не будет передана третьему лицу без Вашего согласия.

Сколько Вам лет?
[Input field]

Ваш пол
 М
 Ж

Откуда Вы узнали про MoonDawn?
 Сайт
 Знакомые
 Журнал
 Другое

Продолжить

Убрать ABC

3. Пример анкеты



4. Интерактивный баннер

Интеграция приложений в систему

Существует два варианта интеграции приложений:

- *Легкая интеграция* – исходное приложение модифицируется автоматическим способом. Результат на выходе – тоже самое приложение, однако, при запуске и выходе из него показывается рекламный контент (баннер, интерактивный баннер, анкета). Плюс данной интеграции – быстрота и отсутствие разработчика.
- *Жесткая интеграция* – разработчик мобильного приложения может использовать специальный SDK (mobileAD SDK), который очень просто применять на практике. В данном варианте требуется определить use case'ы, когда требуется показывать рекламу, а также вставить в контрольных точках вызов функции показа рекламы. Все остальное система сделает сама.

Также разработчик может использовать сервис глобального сохранения и показа очков в Интернете.

Потребительские характеристики

При разработке системы такого рода основной целью и требованием было минимальное воздействие на удобство использования приложения клиентом системы. А именно:

- *Сокращение требуемых выходов в Интернет. Рекламный контент передается пакетным образом и хранится в телефоне, что обеспечивает возможность автономной работы определенное время (на усмотрение разработчика).*
- *Возможность гибкой настройки показов рекламы.*
- *Минимизация GPRS-трафика в передаваемых на мобильный терминал рекламных пакетах. Сжатие, архивация и т.д.*
- *Возможность таргетинга рекламы с помощью полученных данных от клиента посредством анкет.*

Вопросы?

Если Вас заинтересовало ...

Наши контакты:

Скворцов Алексей Валентинович

E-mail: skvortsov@my-dwc.com

Телефон: 8 (903) 305-27-97

Колпаков Игорь Валерьевич

E-mail: kolpakov@my-dwc.com

Телефон: 8 (919) 964-27-96

FACEENTER