



Острова Пользы

Интегрированная коммуникационная
кампания Авито

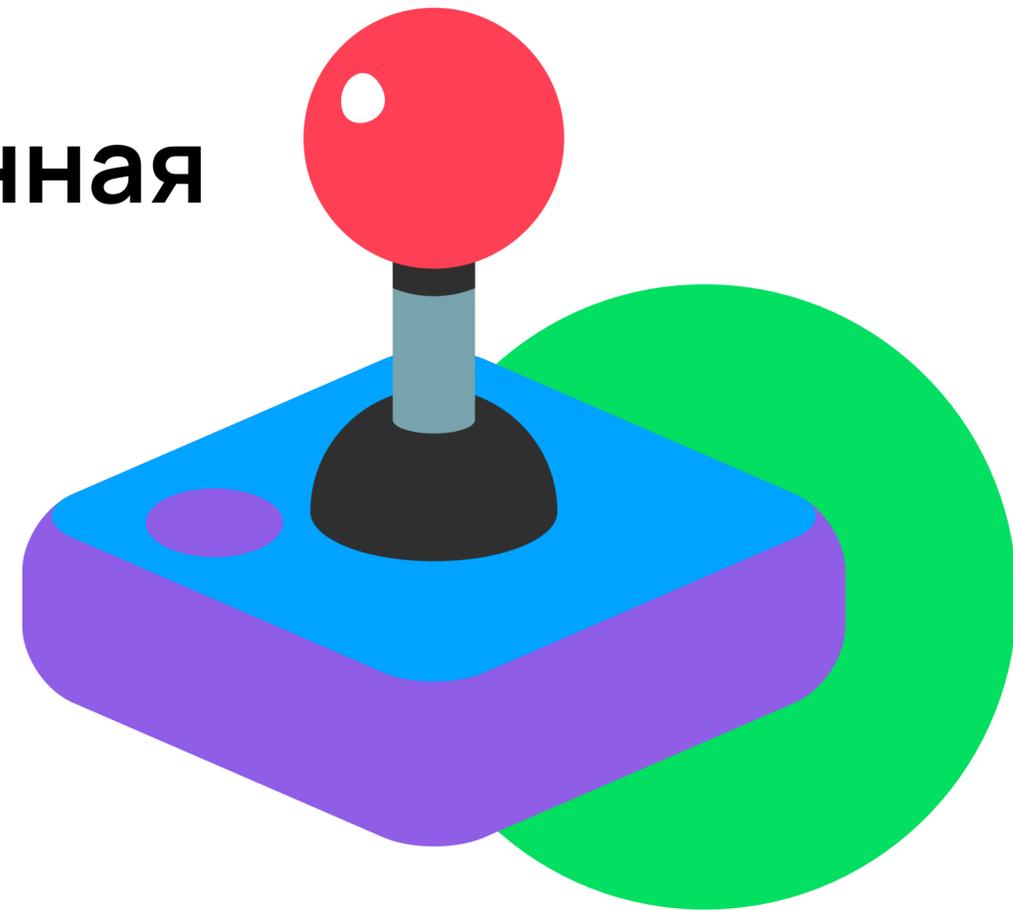
команда: «Даёшь молодёжь»

Вильдяева Светлана

Землянская Полина

Менкенова Эльзята

Синтина Анна



Проблематика

недостаточная осведомленность пользователей
о социальных ESG-инициативах Авито

Цель и задачи

повысить уровень осведомленности пользователей
о социальных ESG-инициативах Авито

Провести комплексный анализ

Разработать проект геймификации

Определить инструменты продвижения

Разработать календарный план

Выявить примерный бюджет для реализации проекта

Социологическое исследование

103 респондента
18-46+ лет

главные тезисы

Почему НЕ участвуют?

Недоверие, отсутствие прозрачности, материальные возможности

Почему участвуют?

Репутация и прозрачность, четкость целей и задач, личное вовлечение

62% vs. **28%**

женщин vs. мужчин
участвуют в благотворительности

Главный канал коммуникации

Социальные сети и мессенджеры

39%

хотели бы принять участие
в благотворительных проектах

5,8%

brand awareness

но!



SWOT-анализ

популярность и охват

многофункциональность

разнообразии проектов
и партнёров

недостаток
осведомлённости

отсутствие
в социальных медиа

недоверие

SW
OT

внедрение
НОВЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

использование
социальных медиа

запуск образовательных
программ

сильная
конкуренция

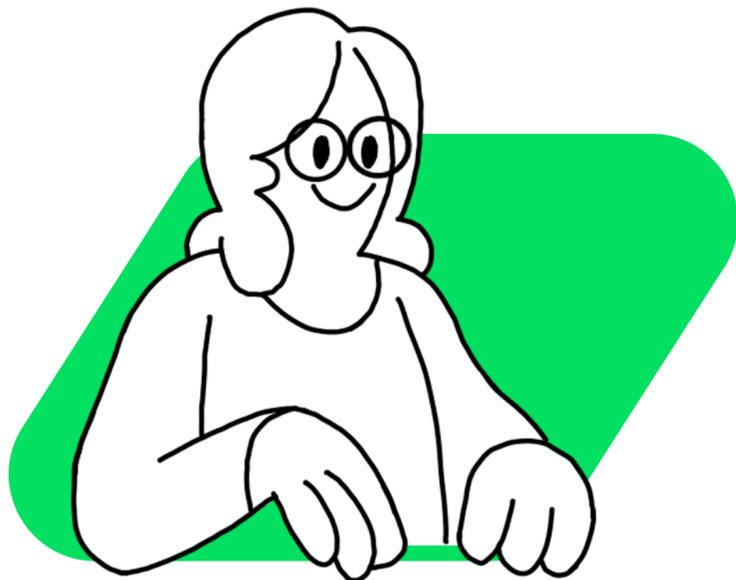
экономические
факторы

изменения
в законодательстве

конкуренты:
OZON
Яндекс

Целевая аудитория

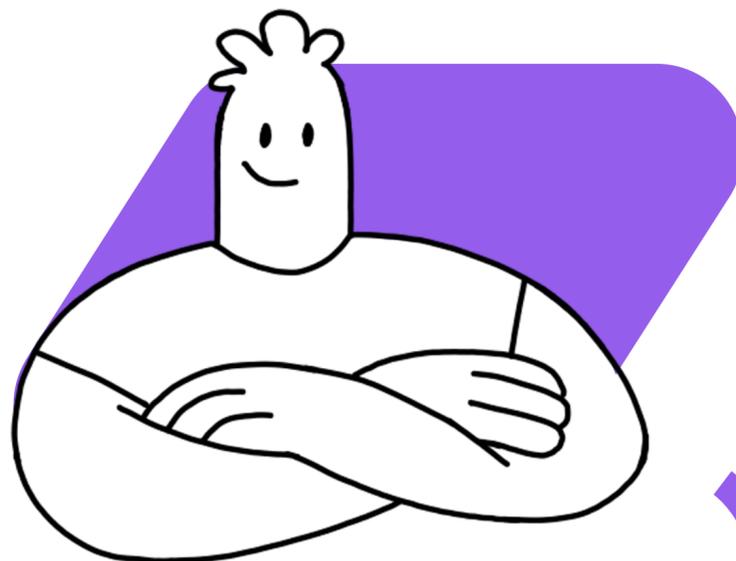
женщины и мужчины 25-34
высшее образование
города-миллионники
посещают Авито несколько раз в год



Наталья, 50 лет

опасения о
мошенничестве

не готова отправлять
пожертвования через
интернет



Андрей, 34 года

финансовая
ответственность

желание обеспечить в
первую очередь себя и
своих близких



Эля, 25 лет

не принимает участие
в благотворительности
из-за страха быть
обманутой

Ключевые сообщения



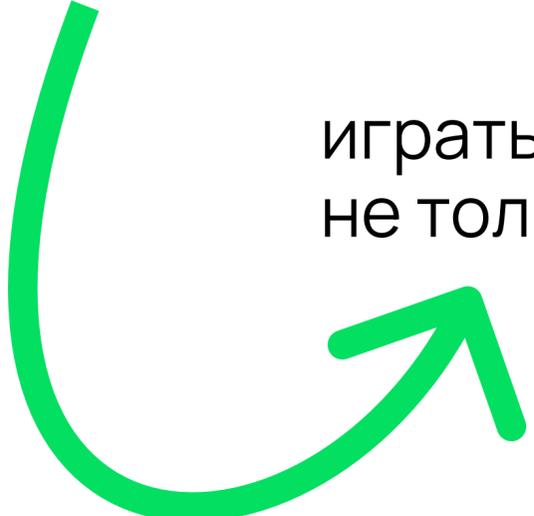
МЫ ИМ

сообщество неравнодушных людей
награды и поощрения
новые знания в сфере благотворительности
причастность к добрым делам

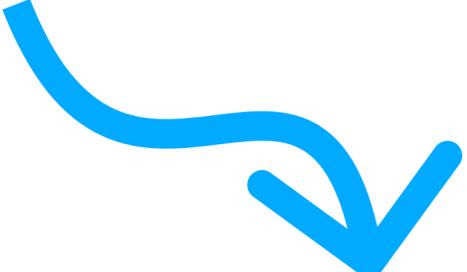
Они нам

повышение уровня доверия
повышение узнаваемости ESG-проектов
технологичный образ компании

играй и помогай - заходи в игру Острова Пользы,
выполняй задания и совершай добрые дела



играть может быть
не только весело, но и полезно



помогать легко!



играй с пользой!

Острова Пользы

Big idea: создание геймификации для повышения вовлеченности пользователей в ESG-инициативы Авито

Цель: привлечь пользователей к участию в благотворительной деятельности с помощью интерактивной механики

Суть игры:

развивать острова с помощью заданий, связанных с благотворительностью

примеры заданий:

Сделай экологический вклад в экосчетчик (подними показатель CO2 до 12,0)

Пожертвуй денежные средства в фонд «Дари надежду»



3 острова:

Остров «Улыбка»

Остров «Лапка»

Остров «Росток»

В игре доступны:

Система виртуальных наград
и реальных призов

Эксклюзивные
улучшения островов

Раздел с лекциями

Острова Пользы

начальный
уровень

промежуточный
уровень

завершённый
уровень

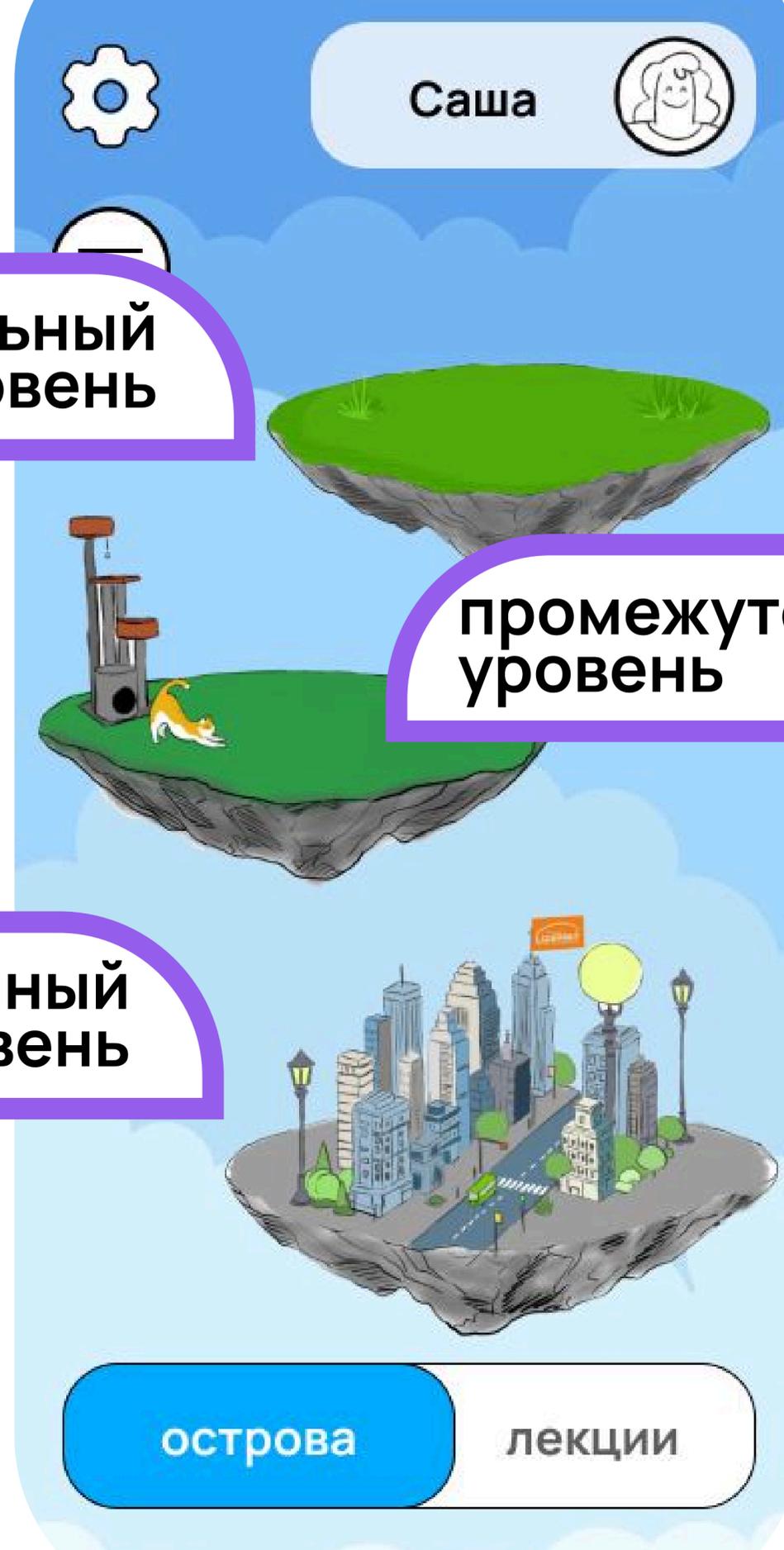
острова

лекции

ЗАДАНИЯ

Активные

Ознакомьтесь с лекцией "Вторая жизнь:"



Стратегия продвижения

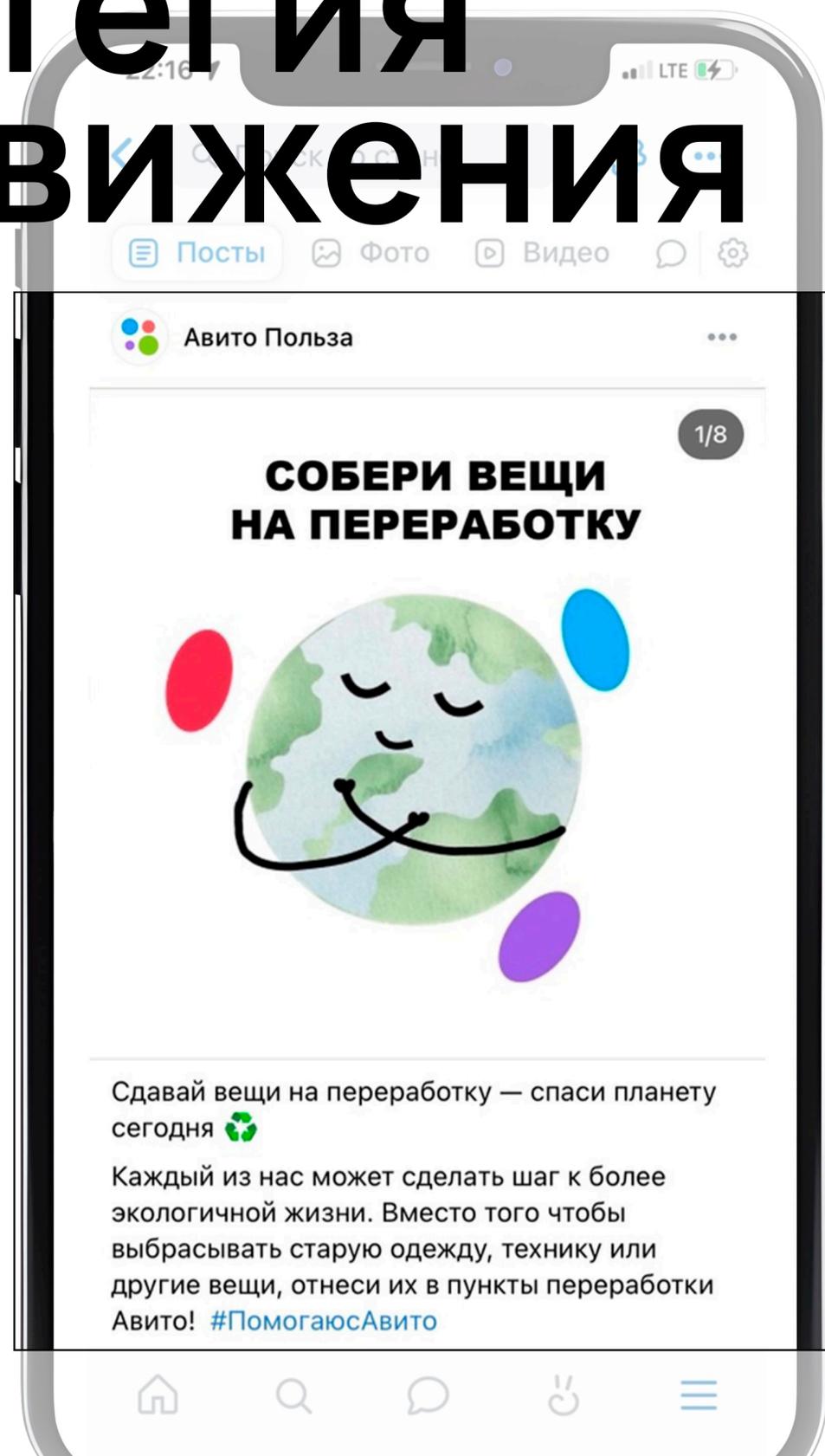
группа
Вконтакте

ПОСТЫ

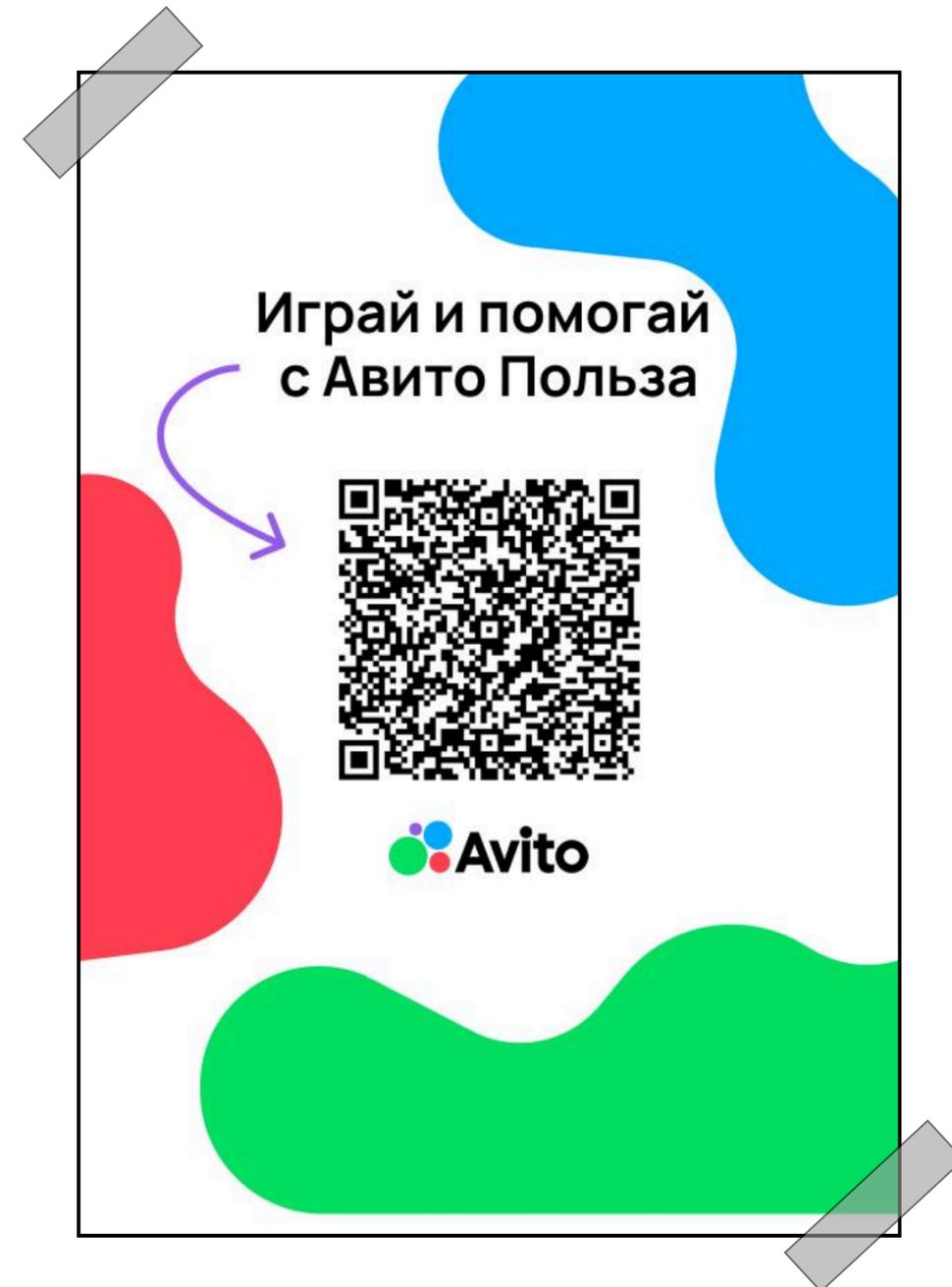
посты-отчёты
образовательные

ВК-КЛИПЫ

личные истории
фонды-партнёры



Наружная
реклама



 **Avito**

Стратегия продвижения

Реклама
внутри сервиса



Создай свой остров, помогая другим

Присоединяйтесь к игре «Острова Пользы» и помогите развить три уникальных острова, посвященных благотворительности.

[Играть](#)

Истории
Баннеры на сайте
Баннер в приложении возле историй

email-рассылка



Скачайте игру прямо сейчас и начните помогать!

[скачать](#)

push-уведомления



Играйте и помогайте!
Запускайте новую игру, чтобы сделать доброе дело

45 мин назад



Остров «Лапка» ждёт!
Вам открыто новое задание, настало время для добрых дел

45 мин назад

Календарный план



Бюджет

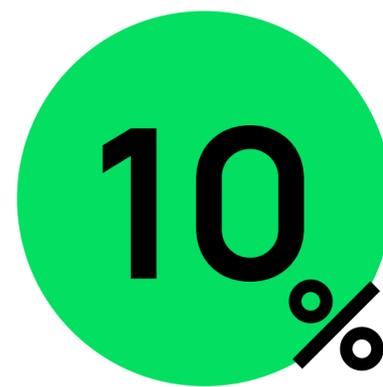
название	кол-во	цена за единицу	стоимость
геймификация	1	3000000	3000000
рекламные плакаты	100	300 р./1 шт.	30000
email-рассылка	1	30000	30000
push-уведомления	8 мес.	от 2000 р./мес.	от 16000
интернет-маркетолог	8 мес.	70000	560000
дизайнер	12 мес.	80000	960000
СММ-специалист	12 мес.	50000	600000

Итого:

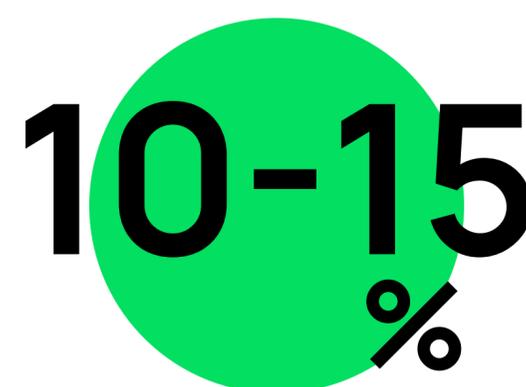
5196000

Ожидаемые результаты

осведомленность



вовлеченность

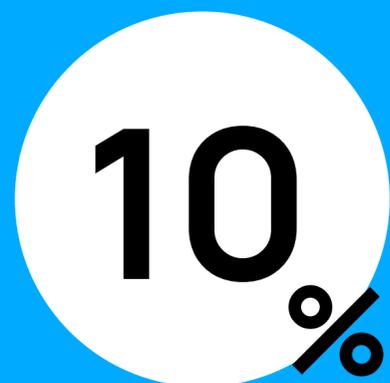


образ

нематериальные

материальные

UGC-контент



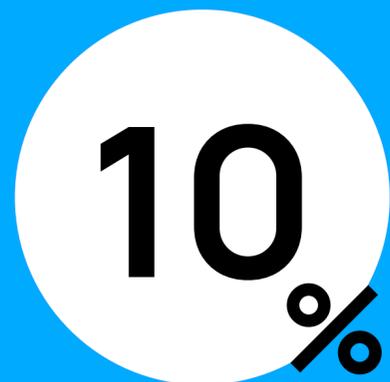
NPS



передача
вещей



взаимодействие
между пользователями



задания
в месяц

