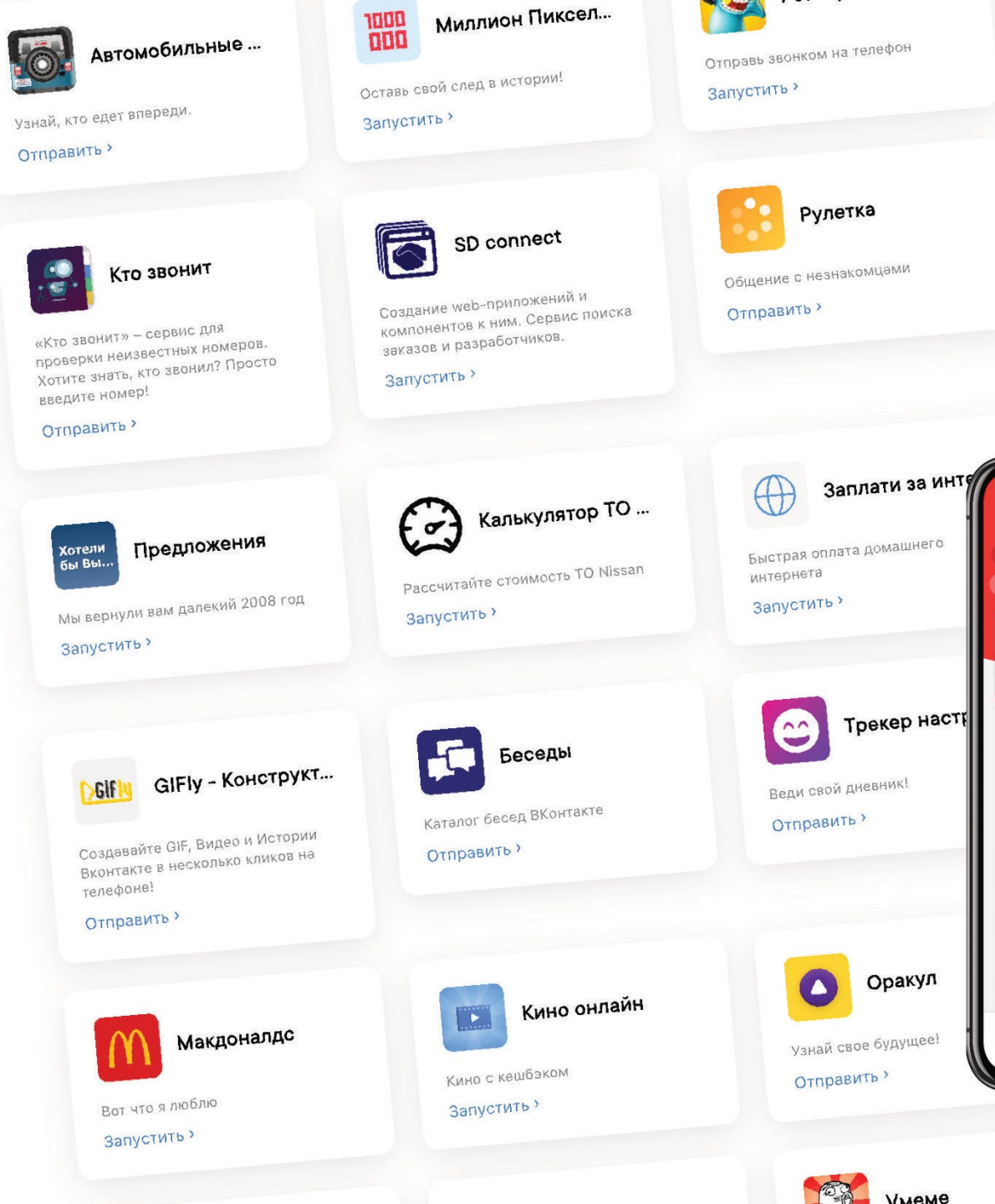


Пора отыгратся ВКонтакте

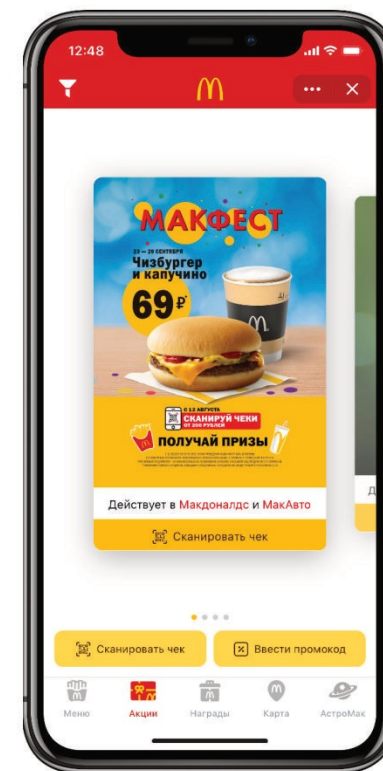
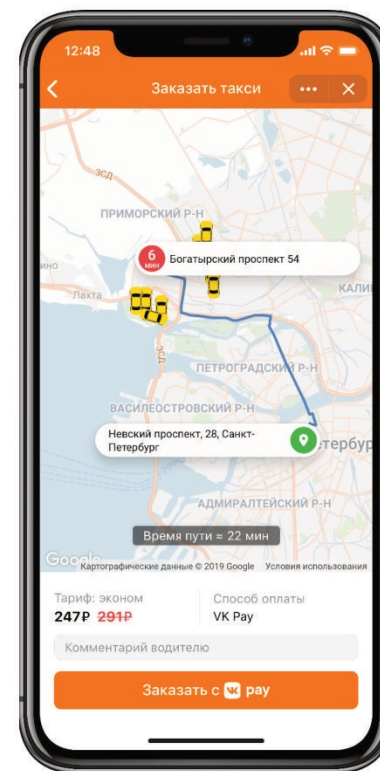
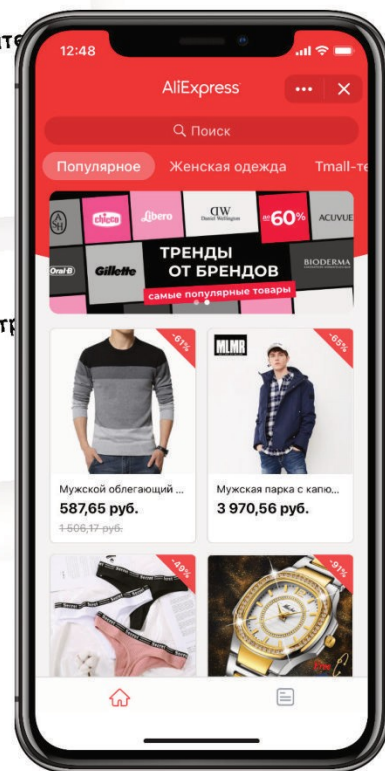


73 млн

активных пользователей ВКонтакте



VK Mini Apps – открытая платформа для запуска приложений внутри ВКонтакте

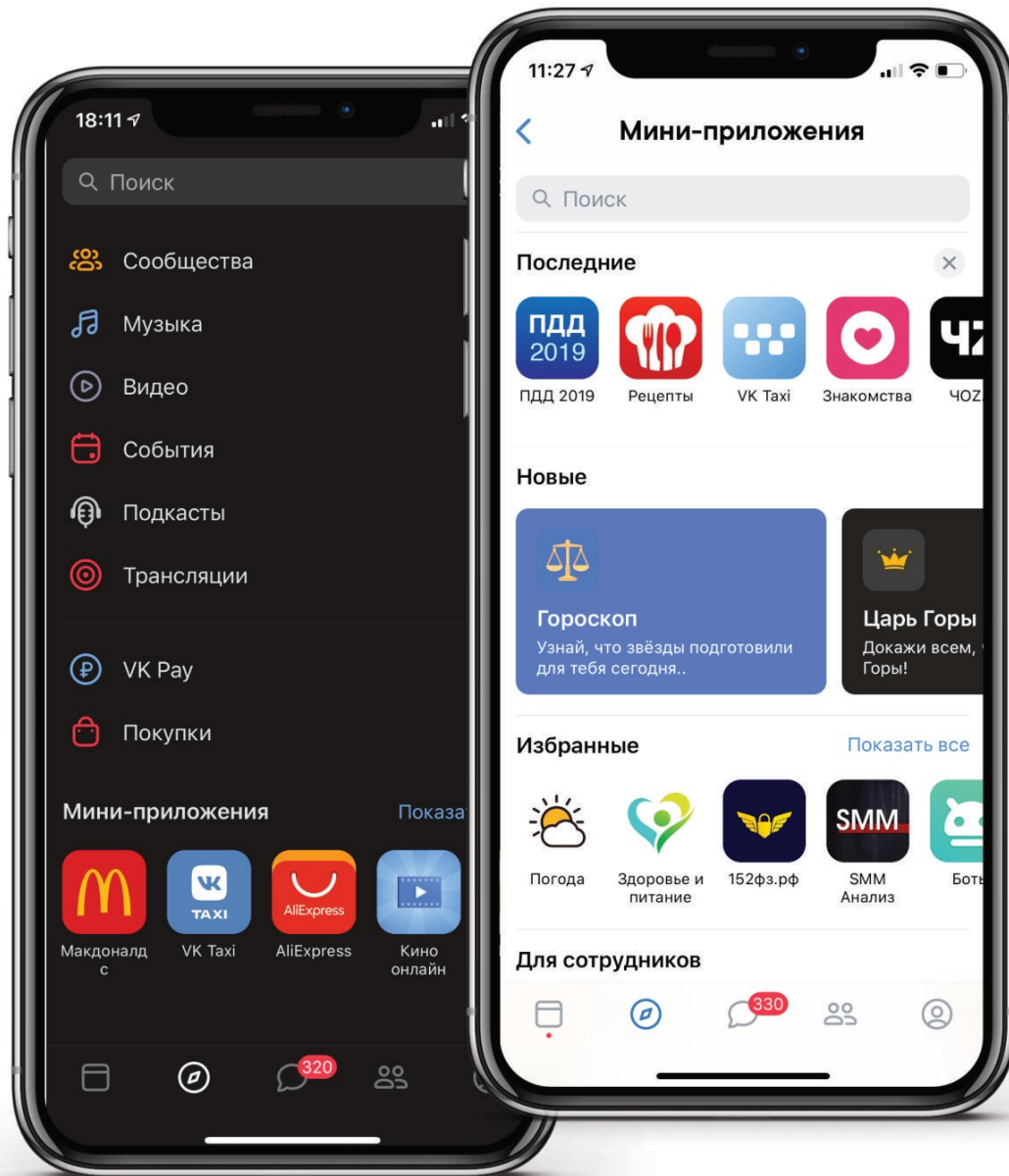




**Создают
мини-приложения
и пользуются ими**

28 МЛН

ежемесячная аудитория
VK Mini Apps



Открытая платформа

20 000

мини-приложений
в каталоге VK Mini Apps

Задачи Магнита

1 

Вовлечение аудитории

в увлекательную
коммуникацию
с брендом

2 

Стимулирование

повторных покупок

и триалов через механику
выдачи купонов

3 

Рост продаж

отдельных категорий
и товаров за счет
партнерских промо

Решение – стикер-бот и игровая механика в мини-приложении

Пользователи писали чат-боту в группе Магнит и получали первую часть набора стикеров. Чат-бот предлагал открыть новые части стикеров за вовлечение в игру.

Игра предлагала пользователям, уставшим от карантинных барьеров, попутешествовать по миру, пусть пока и виртуально. Игроки могли вращать глобус и путешествовать в «страны» партнеров акции.



Взаимодействие с игрой

Прокручивая Глобус, каждый раз игроки получали моментальный приз: брендированные стикеры или купоны на скидку, а также магнитик на виртуальный холодильник в приложении. Магниты и новые стикеры открывались так же за сканирование чеков из Магнит.

Чем больше таких магнитов соберут пользователи, тем выше шансы выиграть главные призы недели: гаджеты и сертификаты.



Вовлечение пользователей



2,6М

Пользователей получили первую часть стикеров Магнит за старт коммуникации с проектом

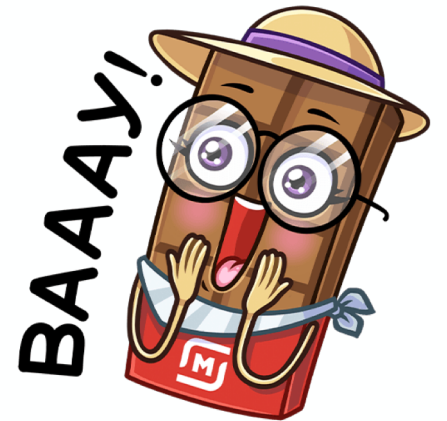
1,5М

Пользователей перешли в мини-приложение и покрутили Глобус



276К

Пользователей зарегистрировали минимум один чек из Магнит в игре



2010 555

ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ
ЧЕКОВ В ПРОЕКТЕ

ИТОГ

100,00
100,00



98%

ХОТЯ БЫ РАЗ
ПОКРУТИЛИ
ГЛОБУС

40%

ПОЧТИ ПОЛОВИНА
ЮЗЕРОВ КРУТИЛА
ГЛОБУС 4 РАЗА И
БОЛЕЕ

37%

ТРЕТЬ ИГРОКОВ
НАКОПИЛИ ЗА ИГРУ
БОЛЕЕ 11 МАГНИТОВ

18%

КАЖДЫЙ ПЯТЫЙ
ИГРОК ОТСКАНИЛ
ХОТЯ БЫ ОДИН ЧЕК

**Рост
подписчиков на
сообщество
Магнит**

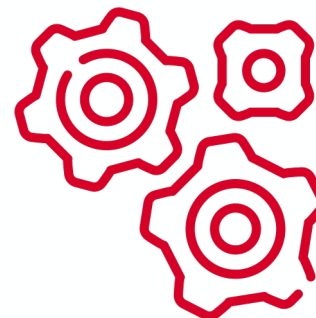
+7000%



BEST PRACTICE



Ситуативный подход к механике и креативу, отражение в концепции игры актуальных пользователям действий (а не просто рандомайзер, выдающий подарки);



Динамический подход к контролю выдачи моментальных призов, помогающий максимизировать регулярные возвраты участников;