



(збільшення рівня впізнаваності бренду у 2021-му р.)

Визначена проблематика:

1. Низький рівень впізнаваності бренду
2. Низький рівень конвертації в схемі "клієнт-купівля"
3. Низькі темпи збільшення аудиторії

Запропоновані інструменти вирішення проблематики:

1. Активне використання таргетованої реклами
2. Індивідуальний підхід у роботі з клієнтами
3. Підхід, орієнтований на наявні тренди
4. Залучення аудиторії на офлайн-активності від HobbyGames
5. Пряма взаємодія з аудиторією
6. Орієнтація на наступне повернення клієнта до HobbyGames

Інструменти, які було реалізовано:

Активна таргетована реклама:

аналіз та правильне використання опцій таргетованої реклами для збільшення обсягу потенційної аудиторії

Орієнтація на тренди:

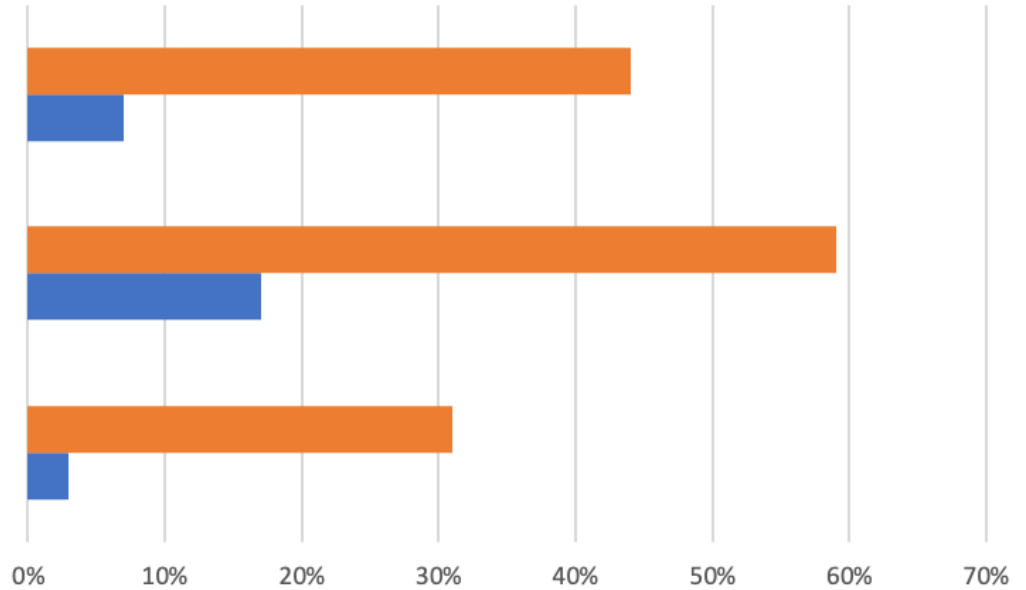
аналіз трендів, а також конкурентний аналіз сегменту функціонування

Пряма взаємодія з аудиторією:

спеціалізовані магазини, що включають у собі формат тематичного клубу настільних ігор

Повернення клієнта:

широкий асортимент товарів, а також формування довіри до бренду, посередництвом активної роботи з персоналом



ДО

ПІСЛЯ

Показники ефективності:

(розрахунок вказаних коефіцієнтів проводився у розрізі аудиторії з 1000 осіб)

Коефіцієнт зростання аудиторії:

Зростання з 7% до 44% (коэф-т: 6)

Коефіцієнт впізнаваності бренду:

Зростання з 3% до 31% (коэф-т: 10)

Коефіцієнт динаміки продажу:

Зростання з 17% до 59% (коэф-т: 3)

Примітка:

аналіз ситуації та розрахунок показників було проведено на основі інформаційної бази, наданої замовником