

Кейс СберКот. Как пользователи VK запускают собственный стартап

Петр Середкин

Инновационные решения, VK



Вселенная СберКота ВКонтакте



Чат-бот с регулярными рассылками на базу более 13 млн пользователей



Сообщество с контентом, на которое подписано более 4 млн пользователей



Стикеры, которые отправили за 5 лет более 1,6 млрд раз

Как эффективно информировать и вовлекать пользователя в сложные банковские продукты внутри соцсети?



Тренд роста казуальных мобильных игр

Мобильные игры плотно вошли в ежедневную привычку потребителей.

Согласно исследованиям, пользователи тратят на мобильные игры миллиарды долларов, из которых значительная часть приходится на гиперказуальные игры.

*Гиперказуальные игры — это легкие, захватывающие приложения, в которые можно играть снова и снова. За счет простой механики и яркой графики они вызывают высокое вовлечение внимания игроков.

Мобильные игры
Россия (1H 2021)

1,5 млрд.

загрузок

TOP 5

в мире
(TOP13 в 2011)

Гиперказуальные*
игры в мире (1H 2021)

33%

всех загрузок
(6,8 млрд)

Развитие игры как маркетингового инструмента



Обучение финансовой грамотности через игровую механику;



Возможность для продвижения сложных продуктов банка в интерактивном и нативном формате;



Вовлечение пользователей в регулярный контакт с брендом;



Расширение «Вселенной СберКота»

Пилот – IDLE про накопительный счет Сбера



Создали максимально понятную игру, где пользователь совершает простые действия и при этом вовлекается в продукт.

Игроку нужно было кормить кота, чтобы он создавал контент и зарабатывал монеты. Заработанную валюту кот мог тратить на стикеры, одежду и выполнение миссии игры.

Также кот может положить свои накопления в виртуальную копилку, которая работает по принципу настоящего накопительного счета в Сбере. Через игровой опыт пользователи знакомились с механизмом настоящего продукта, а также могли перейти из игры на ресурс оформления реального счета.

>1 млн

Перешли в игру из промо

50%

Накопили в игре более 1000 игровых монет

20%

Открыли виртуальную копилку

33%

Игроков перешли на ресурс продукта и ознакомились с ним

Апдейт игры - казуальный экономический симулятор

IDLE — популярный жанр, целиком посвящённый процессу генерации ресурсов, которые нужно постоянно увеличивать и грамотно распределять на развитие.

Мобильные игры в этом жанре показывают большую долю долгосрочного ретеншена (30 дней) – 8-13%. В других жанрах этот показатель вдвое меньше.*

Этот жанр:

- Подходит для решения маркетинговых задач;
- Обучает финансовой грамотности;
- Дает возможности для внедрения разных игровых сущностей, которые могут развивать нарратив вселенной.

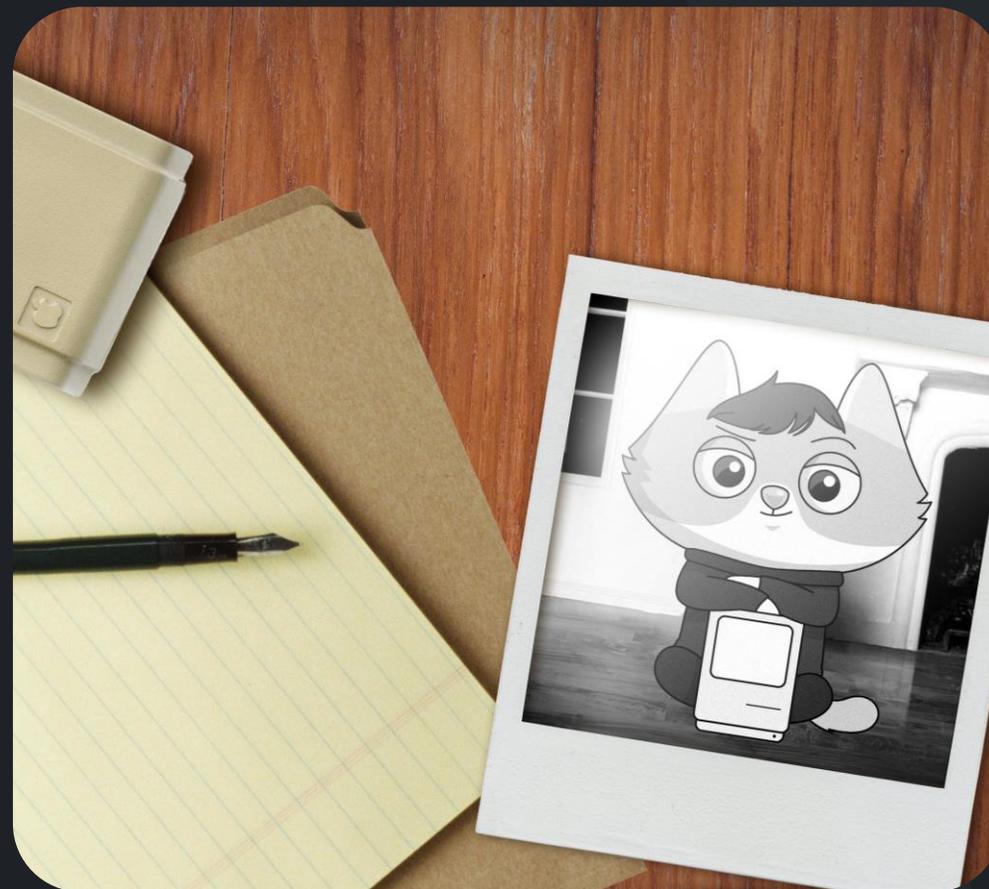


Сеттинг игры

СберКот решил открыть IT стартап, чтобы создавать инновации и делать мир лучше.

Сеттинг экономического развития стартапа раскрывает:

- Интерес молодой аудитории к профессиям в IT индустрии;
- Инновационный дух бренда Сбера;
- Возможности для интеграции современных продуктов Сбера;
- Виртуальный опыт создания успешного стартапа.



Управляемый объект

Управляемый объект – офис стартапа СберКота.
Что же он делает?

Кот открывает офис, обустроивает рабочие места, нанимает сотрудников, открывает новые направления внутри своего стартапа.

Вместе со своими сотрудниками Сберкот работает над проектами и получает за работу монетки.

Кот тратит монетки на:

- На зарплаты сотрудников;
- На развитие офиса и направлений стартапа;
- Новые стикеры.



А как играть?

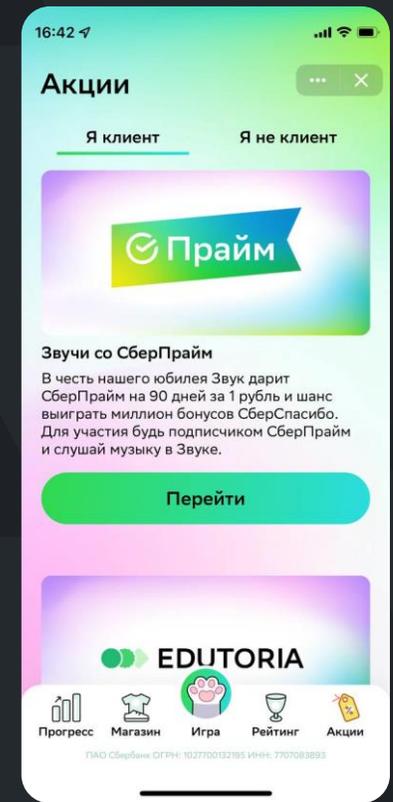
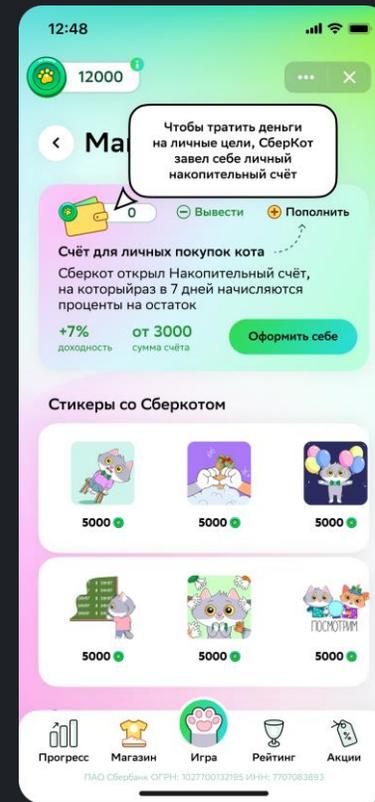
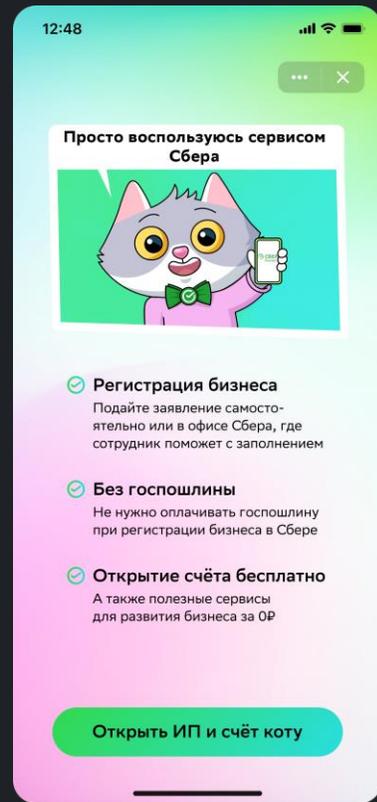
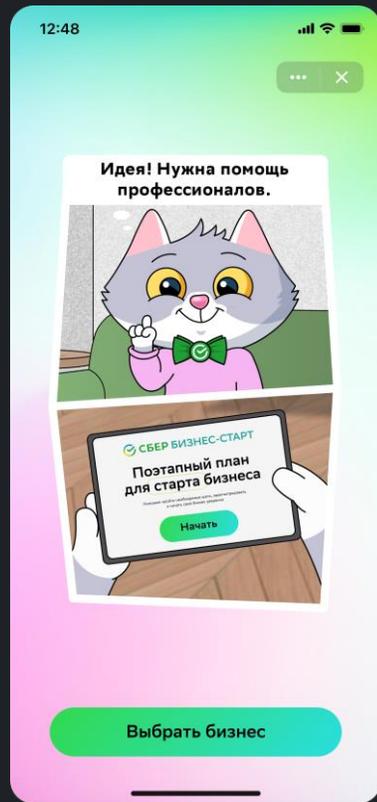


Как зарабатывать
монеты



Сотрудники
офиса Сберкота

Нативная интеграция продуктов Сбера в игру



Результаты за месяц

> 6

Возвратов в игру
совершает в
среднем игрок

> 50 %

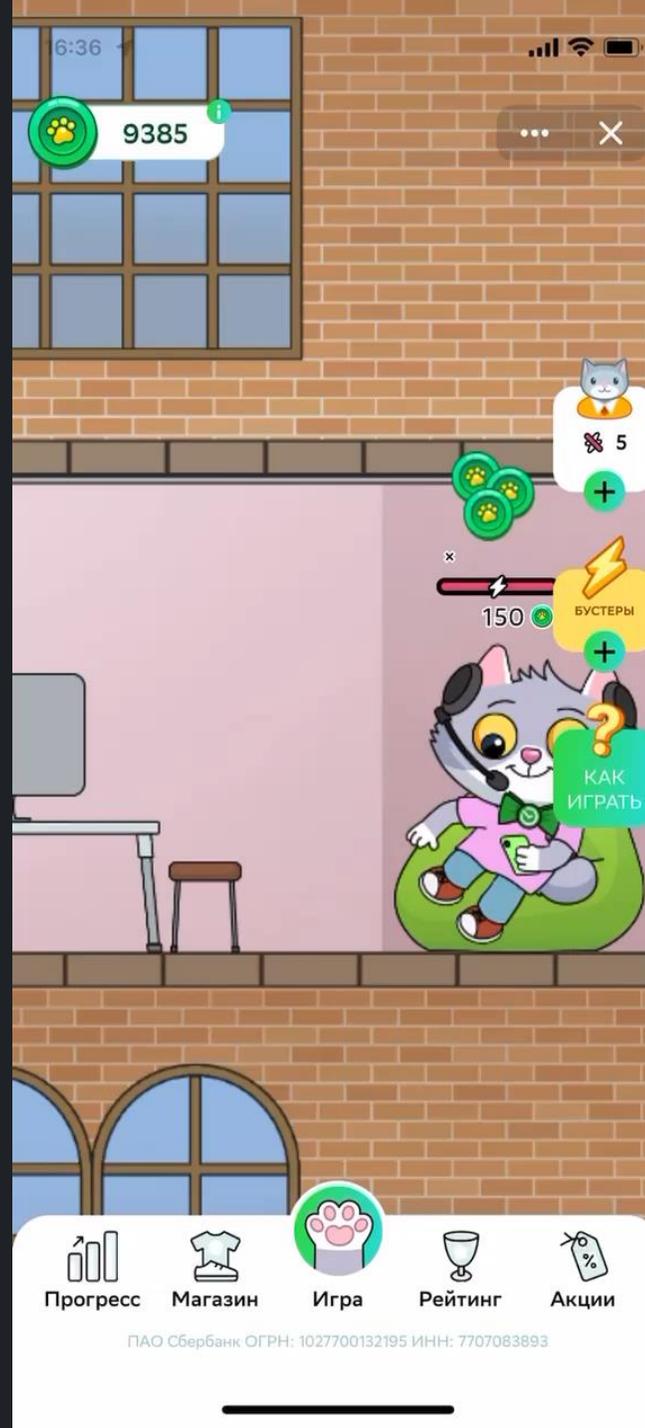
Игроков в среднем
вовлекаются в
интеграции продуктов

> 3 мин

Среднее время
игровой сессии

1,2 млн

Визитов в игру за
первый месяц



Давайте играть вместе!

