

Uporabnost mobilnih aktivnosti pri podpori promocij in gradnji blagovne znamke

Anja Vačun

The Coca-Cola Company

Slovenija

2009 – 2010



Global
Interactive
Marketing

Znamke



Coca-Cola



Sprite



Coca-Cola zero



Fanta



Illy - issimo



Powerade



Cappy



Burn



Römerquelle



Schweppes



Nestea



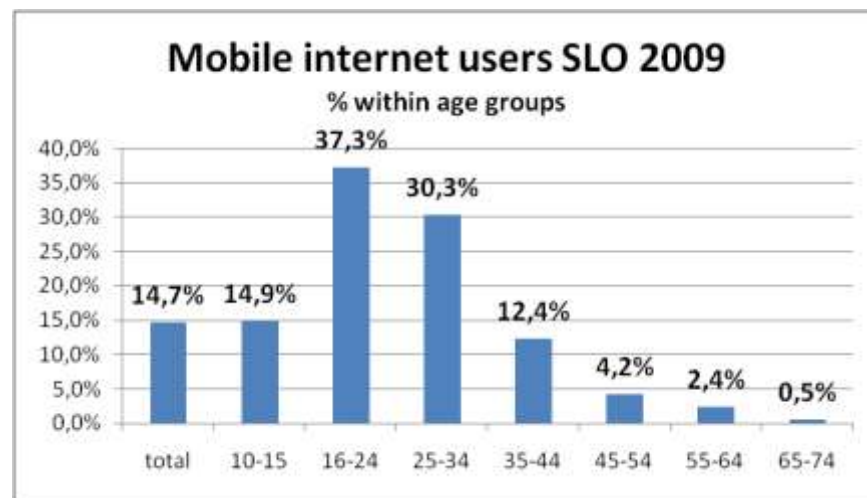
Vsebina

- **Uporaba mobilnega trženja pri Coca-Cola Slovenija**
 - 1. Mobilno trženje kot podpora pri nagradnih igrah**
(Coca-Cola - Vsak dan iPod touch)
 - 2. Mobilna kampanja: Coca-Cola - Happiness Factory**
 - 3. Mobilna kampanja: Fanta Play**
- **Ugotovitve**



Uporaba mobilnega trženja pri TCCC

- Podpora pri nagradnih igrah
 - Znamčenje (branding)
 - Brez grajenja baze
 - Vedno kot podporni medij
 - Globalna kreativna
- Ciljna skupina



Vir: SURS, 2011



1. Mobilno trženje kot podpora pri nagradnih igrah **Coca-Cola: Zadeni vsak dan iPod touch**

Cilji:

- Omogočiti dodatno možnost sodelovanja v nagradni igri (poleg interneta)

Potek:

- Pošlji kodo na 4321 -> SMS obvestilo porabniku -> preverjanje kode (ena skupna baza) -> strinjanje -> koda je/ni pravilna
- Prejeto SMS sporočilo je bilo plačljivo za uporabnika
- Brez včlanitve v SMS klub, brez grajenja baze porabnikov



**Kode pod
etiketami**

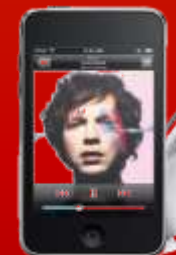


Vnesi kodo



**SMS ali
www.coca-cola.si**

**ZADENI
vsak dan 1x iPod
Touch 8GB**



Rezultat:

Coca-Cola

ZADENI vsak dan iPod touch

- Domov
- Vstavi kodo
- Nagrajenci
- Naloži si
- TV spot

Vstavi kodo in zadeni!

Kodo najdeš pod zamaškom promocijskih pakiranj plastenk Coca-Cola in Coca-Cola zero 0,5L in 1,5L. Vsaka koda sodeluje v dnevnem žrebanju za iPod touch 8GB. Žrebanje poteka vsak dan ob 12.00 uri. Več kod vnesesh, več možnosti imaš za nagrado! Pred vnosom kode se moraš registrirati, da te bomo lahko obvestili o prejemu nagrade!

Nagradna igra je zaključena!

Sound



NOKIA

2. Mobilna kampanja: Coca-Cola - Happiness Factory



ANDROID

NOKIA



Happiness Factory

Cilj

- Zajeti ciljno “mlajšo” skupino 16-24 let
- Preko nalaganja znamčenih vsebin vzpostaviti interakcijo z znamko

Trajanje kampanje:

- 4 tedne (23.3.-23.4.2009)



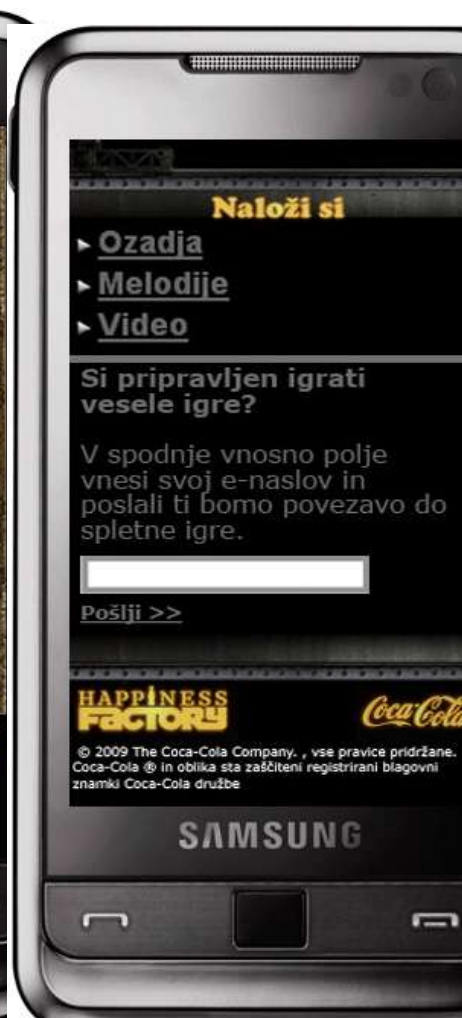
ANDROID

NOKIA



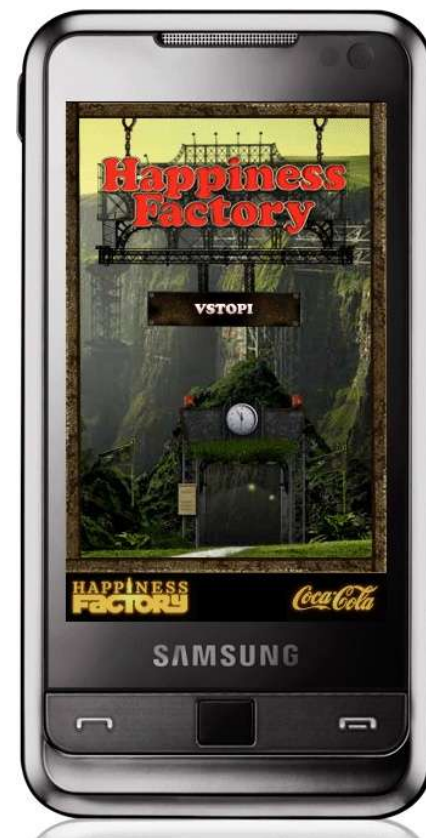
Global
Interactive
Marketing

Porabnikova pot



Kreativa

- Mobilni portal Happiness Factory
- Pasice na mobilnem portalu Planet



Rezultati





IGRAJ
PO
SVOJE!



www.fanta.si



Fanta Play

Cilji:

- Zajeti ciljno “mlajšo” skupino 16-24 let
- Z nagradno igro spodbuditi nalaganje vsebin

Trajanje kampanje:

- 15.9.-5.11.2009 (oglaševanje 15.9.-5.10.)



Porabnikova pot



<http://fanta.msite.tv/home.do;jsessionid=C875176D8D968DA4FB9739ED16919746.hyper-2>



ANDROID

NOKIA



Kreativa in kampanja

- Mobilni portal Fanta Play (igre, melodije, teme, prikriti zvoki, video, nagradna igra)
- Pasice na mobilnih portalih: Planet, Vodafone
- “SMS push” uporabnikom Planeta (cca 40.000 obiskovalcev Planeta obveščenih o novi vsebini)
- Nagradna igra: “naloži si in zadeni”
- Povezava spletna stran – mobilni portal (pošlji SMS FANTA na 4321 in ti pošljemo povezavo na mobilni portal)



Fanta spletna stran

Fanta - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Address <http://www.fanta.si/mobile.aspx>

Domov Mobilne Vsebine Profil TV spot Games Naloži si Fanta

Pošlji SMS FANTA na 4321

Na mobilnem portalu <http://m.fanta.si> te čakajo brezplačne mobilne vsebine!

Pošlji SMS z besedo FANTA na 4321 in postali ti bomo povezavo do mobilnega portala, kjer si lahko naložiš brezplačne mobilne vsebine ter sodeluješ v nagradni igri!

Storitev je omogočena za operaterja Mobitel in Simobil. Cena SMSa se obračuna po veljavnem ceniku mobilnega operaterja.

Do mobilnega portala Fanta lahko dostopaš tudi preko brskalnika svojega mobilnega telefona, tako da v brskalnik vtipkaš povezavo <http://m.fanta.si> (deluje preko vseh operaterjev).

Brezplačen prenos podatkov za naročnike Mobitela, za uporabnike drugih mobilnih operaterjev se cena prenosa podatkov obračuna po njihovem ceniku.

* Povezava in vsebine na mobilnem portalu so dostopne preko mobilnih telefonov in ne preko spleta.

Mobilne vsebine

Mobilna igra: Fantaziraj svet!

Čas je, da ustaviš dolgčas! Čas je za igranje! Čas je, da Fantaziraš svet!

Igra ne deluje na vseh telefonih. Preveri seznam telefonov.

Mobilne Melodije

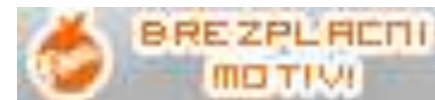
Izberi različne melodije za različne kontakte! Fantin izbor melodij: Hrustljav Cripsy, Divji Woopee, Brizgajoč Shrills, Trdo kuhan Hoovey, Vroč Sizzle

Naloži si!

Ozadja



REZULTATI



Ugotovitve



Mobilni marketing – KDAJ?

- Znamka je visoko profilirana, nišna in/ali ima moč, da lahko izkoristi visoko vpletenost porabnikov
- Ko želimo vzpodbuditi vpteltenost porabnikov
- Ko želimo takojšen odziv porabnika
- Ko targetiramo najstnike in mlade odrasle
- Mobilnij medij mora biti dodatni komunikacijski kanal širše kampanje

