

Наименование и организационно-правовая форма компании:	ООО "Озон Хелскеа Рус" / Группа компаний ОЗОН Фармацевтика
Краткое описание проекта:	Интеграция ноотропного препарата/Киберэликсир на киберплощадки и коммуникация с ЦА геймеров на Twitch.tv
Ф.И.О. руководителя, должность:	Горшков Андрей Евгеньевич. Главный исполнительный директор
Ф.И.О. контактного лица, должность:	Самигуллина Марина Геннадьевна. Директор по маркетингу
Местонахождение центрального офиса:	г. Самара, ул. Лесная, 35 позиция 2
Почтовый адрес тот же:	Выбрано
Телефон:	9033039606
E-mail:	<a href="mailto:samigullina@ozonpharm.ru">samigullina@ozonpharm.ru</a>
Название проекта:	Киберэликсир. Прокачай свой мозг!
Количество сотрудников, занятых в реализации проекта:	3
Описание проекта:	<p>Ноотропный бренд Нооцил сравнили с хорошо знакомыми всем игрокам предметом, который встречаются в каждой второй игре и по действию похожи на препараты-стимуляторы работы мозга, — эликсирами. Так появилось новое понятие: киберэликсир.</p> <p>Был создан анимационный ролик киберэликсир, который помогает геймеру из рака (геймерский термин, обозначающий неумелого игрока) превратиться в кибергения. В локации, где происходит действие ролика, разбросано множество пасхалок к играм разных поколений, что не могло не тронуть сердца геймерского комьюнити.</p> <p>Вокруг ролика была построена вся рекламная кампания: запуск посадочной страницы для геймеров, контекстной и таргетированной рекламы.</p> <p>Были выбраны трансляции двух киберспортивных турниров по Counter Strike: GO.</p> <p>Премьера киберэликсир состоялась на небольшом турнире DreamHack Europe в трех форматах:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 30-секундный преролл после каждого матча.</li> <li>- Кликабельный баннер в описании трансляции.</li> <li>- Сообщение в чате с призывом узнать о киберэликсире больше.</li> </ul> <p>В результате зрители турнира активно обсуждали видеоролик и сам препарат и заходили на его посадочную площадку. 26% посетителей сайта переходили затем в онлайн-аптеки.</p> <p>Главная интеграция случилась на трансляциях чемпионата мира по Counter Strike в Катовице. К проверенным форматам были добавлены еще два:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- голосовые упоминания в эфире трансляции;</li> <li>- логотип киберэликсир в оверлее.</li> </ul>
Начало:	18.01.2021
Завершение:	28.01.2021

Стадия работы над проектом на момент подачи заявки:	Проект завершён.
Цель проекта:	<p>Перед нами стояли следующие цели, которые мы достигли:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Провести охватную рекламную кампанию бренда, соблюдая ФЗ "О Рекламе"</li> <li>2. Вовлечь геймеров во взаимодействие с рекламными материалами</li> <li>3. Познакомить с препаратом Нооцил и добиться максимальной конверсии.</li> <li>4. Создать креативную концепцию (посадочную страницу на геймеров) и разработать креативы для офисных работников с коммуникацией "гиперпомощник"</li> <li>5. Реализация медийной, таргетированной и контекстной рекламы для киберэликсера.</li> </ol>
Инновационность проекта:	Впервые интегрировали лекарственное средство в игру, как артефакт для геймеров. Вышли на новую целевую аудиторию кибер спортсменов России.
Соответствие заявленной цели:	Цель была перевыполнена по всем показателям.
Масштаб проекта:	<p>Охват проекта составил 7 млн пользователей. Для проекта были выбраны русскоязычные трансляции двух киберспортивных турниров. В результате зрители турнира активно обсуждали видеоролик и сам препарат, заходили на его посадочную страницу.</p> <p>На данный момент киберэликсир вошёл в SHORT лист в номинации Health/Digital wellness (Healthcare creative awards) 2021 года.</p>
Отраслевая значимость проекта:	Расширение целевой аудитории для фармацевтических препаратов.
Результативность проекта:	<p>Охват более 7 млн пользователей.</p> <p>Более 47 000 посетителей посадочной страницы киберэликсера.</p> <p>79% пользователей ознакомились с препаратом</p> <p>Рост поисковых запросов в 2 раза.</p> <p>Рост продаж бренда Нооцил по данным AlphaRM Sell In (с 17 900 упаковок в Q1_2021, до 113 400 Q4_2021)</p>
Возможности и пути использования результатов проекта:	Интеграция фармацевтических препаратов в киберспорт , с возможностью доносить медицинские термины на языке геймеров. Разговор с ЦА на их языке.
Категория 1:	Геймеры
Количество 1:	7 000 000
Описание 1:	Зрители двух киберспортивных турниров на протяжении всей трансляции
Даю согласие на <a href="#">обработку персональных данных</a> .	Выбрано