

IKONA MACHT AUS WEB2PRINT ENTERTAINMENT2PRODUCT

CASE STUDY: COPA DO TU



The screenshot displays a vibrant website for 'Copa do Tu' (Copa do Mundo de Futebol) during the 2014 FIFA World Cup in Brazil. The central focus is a soccer player in a yellow jersey about to kick a ball. To the left, a 'GERMANY' mug is featured with the text 'SIELE UM DEINEN POKAL' and 'AS 1.999 BOMMAS!'. A large green circle on the right highlights 'TOP SCORER 486 PKT. MICKI M.'. A central blue button reads 'JETZT PUNKTE HOLEN' with a play icon. Below it, a list of instructions for playing is provided: '1. STÜRMER WÄHLEN', '2. PUNKTE PRO TOR KASSIEREN', and '3. AM GEWINNSPIEL TEILNEHMEN'. A yellow banner at the bottom of the main area says 'WELTMEISTERLICH PUNKTEN MIT PREMIUM!'. The footer contains social media icons for Facebook, Twitter, and YouTube, along with a 'Kontakt' button.

WEB2PRINT - DIE AUSGANGSLAGE

Web2Print ist einer der am schnellsten wachsenden Märkte im Onlinebereich. Das Produktionsvolumen des klassischen Fotobuchs wächst jährlich um 25 Prozent - und das seit nunmehr über 5 Jahren. Doch mit steigender Nachfrage wächst auch das Verlangen nach Out-Of-The-Box Lösungen, die vom klassischen Designen-Bestellen-Erhalten-Prozess weggehen; Produkte sollen Geschichten erzählen, die persönlichen, die einer Marke, die eines Ereignisses – kurz: die des Erlebens.

GAMIFICATION - DER TREND

„Gamification“ verbindet klassische Gaming-Mechanismen und Designs mit einem Produkt, oder einer Dienstleistung. Produktpräsentation und Produkterlebnis werden um soziale und persönliche Komponenten, wie Zielerreichung oder Gemeinschaftsgefühl erweitert. Der Spieler wird Teil des Produkts, bzw. der Anwendung. Markenattribute können so intensiver und individueller erlebt werden. Koppelt man das nicht nur an ein Punkte-, Rabatt-, oder Preismodell, sondern an ein individualisierbares Produkt, schlägt man eine Brücke zwischen virtuellem Erlebnis und dem Produkterlebnis live bei sich zu Hause. Studien zufolge wird „Gamification“ in den kommenden Jahren im Konsumgütermarketing denselben Stellenwert erreichen, wie soziale Netzwerke a la Facebook.

IKONA BUSINESS – DIE SCHNITTSTELLE

Kundenmehrwert ist auch Markenmehrwert: IKONA macht Produkte erlebbar. Angepasst an Situation, Zweck und Zielgruppe bietet die Portal-CMS passende, individuell abgestimmte Entertainment2Product Lösungen und bringt Marken nach Hause ins Wohnzimmer. IKONA liefert Entertainment2Product E-Commerce Komplettlösungen für Handelsketten und Retail, Marken- und Druckhersteller und Corporate Design Agenturen. Mit dem CMS-System von IKONA können Portale zu

100% im eigenen Design umgesetzt werden. Gestaltbare Produkte, ob für Marken, Agenturen, oder Firmen können über einen Direktvertriebskanal angeboten werden. Shops werden exklusiv in Portale integriert, weitere Vertriebskanäle bleiben davon unberührt. „Wir wollen keine eindimensionale Kommunikation und so funktioniert unser System. Wir erzählen Geschichten und kreieren Erlebnisse, die wahr werden, denn am Ende steht ein echtes Produkt. Wir bilden das „und“ in dem Prozess / Marketing / Merchandising,“ Benjamin Schiller, CEO und Chefentwickler bei IKONA.

COPA DO TU – DIE LÖSUNG

Fußball – das Spiel der Nationen. Es verbindet, verärgert und doch vereint es. Jeder will mit dabei sein und würde am Liebsten selbst auf dem Platz stehen. Das Erlebnis Weltmeisterschaft macht alle zu Experten und schürt den Turnier- und Wettbewerbsgedanken. Und genau dem gibt IKONA mit **COPA DO TU** eine Plattform. Lieblingsstürmer wählen, pro Tor Punkte kassieren und als einer der Top Scorer 100.000 Premium Punkte gewinnen. Aber jeder gewinnt: wer eine ganz persönliche Erinnerung an die WM 2014 haben will, kauft den Pokal, oder tauscht Punkte dafür ein und spart in Höhe seiner erspielten Punkte.

Anwendungen, wie **COPA DO TU** verkörpern zu 100% Entertainment2Product.

Eine Marke, bzw. ein Produkt werden erlebbar gemacht. Ein individualisiertes Produkt verbindet Kundenwünsche, Markenkommunikation und in dem Fall auch Wettbewerbsgedanken miteinander. Die Anwendung dient zwar in erster Linie dazu, den Traffic auf Seiten während eines bestimmten Zeitraums – ob Aktionszeitraum, oder ein bestimmtes Ereignis – zu steigern. Doch vor Allem wird der Bezug zur Marke ein emotionalerer. Die Kommunikation zwischen Kunde und Brand erfolgt über das Spiel. Der Kunde verbindet mit dem Produkt nicht mehr nur ein standardisiertes Produkt, sondern erlebt die Marke als „seine eigene“.

IKONA – DER MEHRWERT

- Emotionalisierung von Produkten durch Story-Telling und Gamification
- Designvorgaben aus dem Marketing und der Brand komplett adaptierbar
- Komplette Umsetzung mit IKONA durch CMS, ECommerce und CRM Modul
- Auswahl aus einem fast 500 Produkte umfassenden Katalog gestaltbarer Produkte für schnelle Time to Market
- Stock, On Demand und Individual Produkte in einer Plattform

IKONA - DIE FEATURES

- Kein Medienbruch zwischen Marketing und ECommerce Prozess
- Layout komplett Responsive mit Bootstrap und Fontawesome für alle Devices
- Touch- und Mobilefähig für IOS und Android
- Dynamische Gutscheine generiert aus dem Onlinespiel
- Keine Plugins (z.B. Adobe Flash) oder Erweiterungen nötig dank 100% HTML5 Technologie

IKONA - DIE MODELLE

- Spezielles Kampagnenlizenzmodell für geringe Setup Kosten
- Kosten skalieren fair durch Nutzungsbasierte Lizenzen
- Upgrade Möglichkeit für Kampagnen in fortwährende Lizenzmodelle

Sie möchten mehr erfahren?

GETIKONA.COM