

مقدمه ای بر

بازیوارسازی محتوا

سید مصطفی قاری

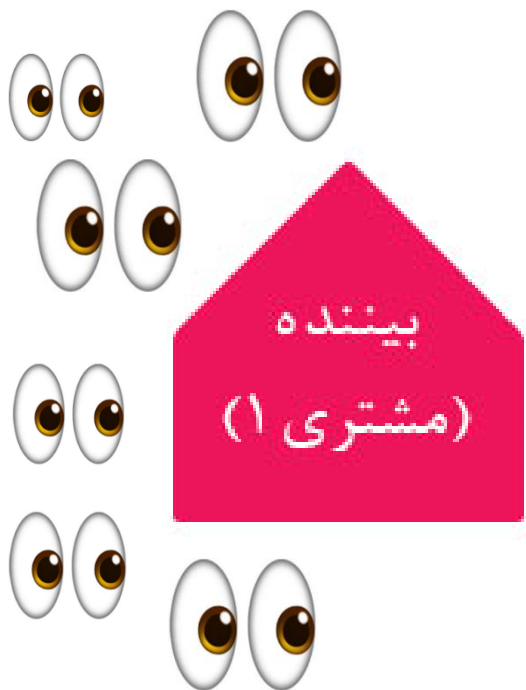
اردیبهشت ۱۳۹۷

کالایی سازی توجه

* عنصر فراوان در اقتصاد رسانه «اطلاعات» است

* عنصر کمیاب در اقتصاد رسانه «توجه» است





اما در تولید محتوا چه چیز می تواند برای ما
مهمتر از توجه افراد باشه!؟



تعامل و «تفریح» همراه با مخاطب!

در عصر دیجیتال، بهره محتوای تولیدی طوری باشد
که بتوانیم با مخاطب تعامل داشته باشیم!

چرا؟!



نرخ درگیری (Engagement) بیشتر

حجم تولید محتوا در بازارهای B2B هر سال حداقل ۷۰ درصد نسبت به سال قبل افزایش داشته است (Snapapp 2017)

پس با توجه به حجم تولید محتوا بهتره که علاوه بر اون به «تجربه مخاطب» هم فکر کنیم

جمع آوری اطلاعات کاربردی مخاطب و بیگ دیتا

ایجاد تمایز با سایر رقبا و ...

برخی از قالب های رایج محتوای تعاملی

* اینفوگرافیک تعاملی [London1](#), [Symantec2](#)*

* ویدیو تعاملی [Guardian2](#) [Guardian1](#)

* [eg1](#) نظرسنجی

* [eg2](#) [Eg1](#) محاسبه گر

* [eg2](#) ارزیاب های آنلاین

* ایمیل های تعاملی

* [AJ](#) بازی کامل

STAGE IN THE BUYER'S JOURNEY WHERE EACH LISTED TYPE OF INTERACTIVE CONTENT IS MOST EFFECTIVE WHEN USED FOR CONTENT MARKETING

Shaded areas denote top response for type

	Early Stage (Awareness/Discovery)	Middle Stage (Consideration)	Late Stage (Decision)
Assessments	47%	38%	15%
Calculators	25%	51%	25%
Configurators	19%	38%	43%
Contests	75%	15%	10%
Games	75%	20%	5%
Interactive eBooks	44%	50%	6%
Interactive Infographics	60%	36%	3%
Interactive Lookbooks	41%	48%	11%
Interactive White Papers	28%	51%	22%
Quizzes	69%	25%	5%
Wizards	33%	43%	24%

Note: Respondents were asked at which stage each type is most effective when used for content marketing.

Base per type varied based on whether respondent was familiar with and rated the type.

Source: Content Marketing Institute Research, 2016

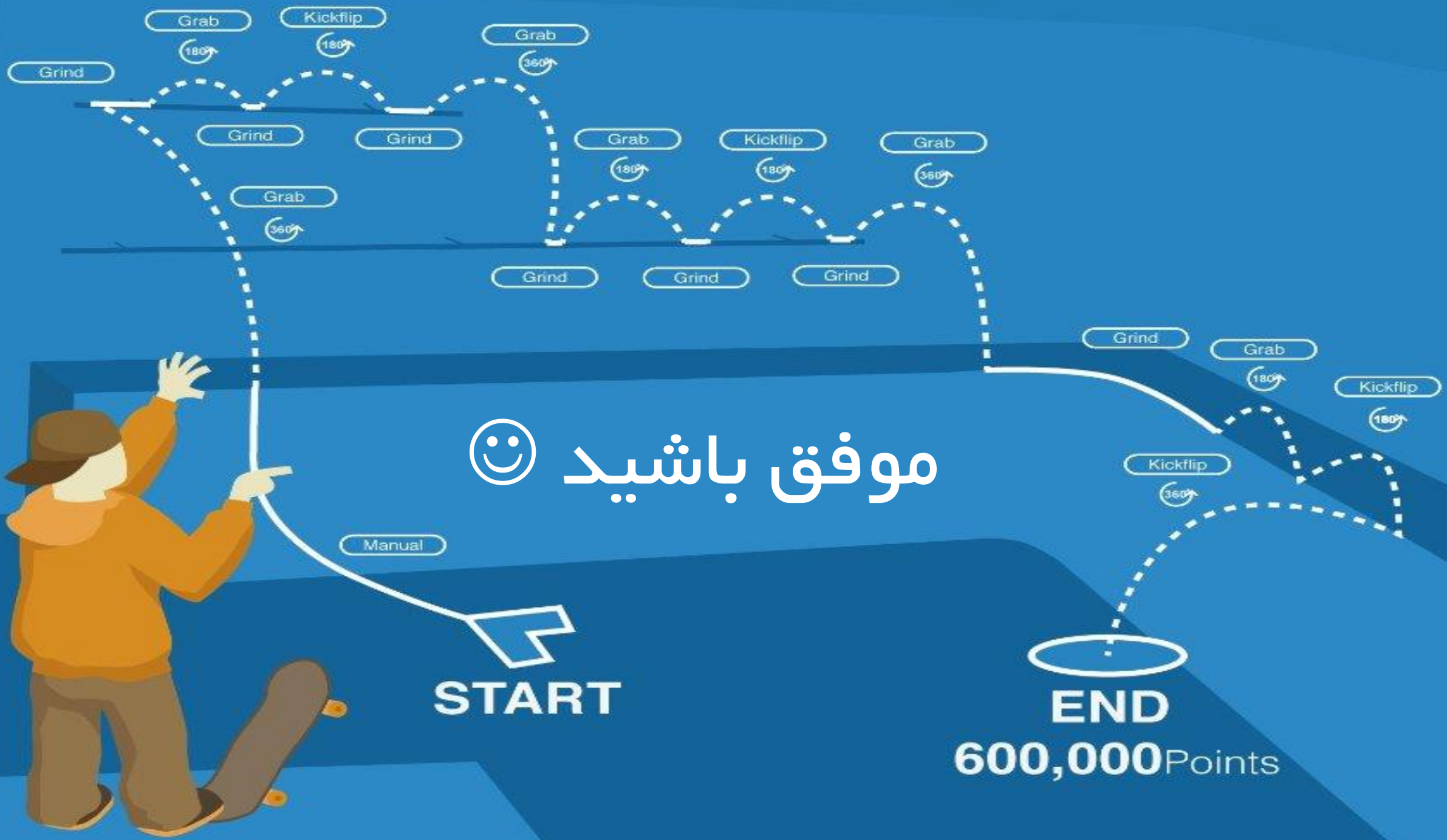
به این نکته ها پیش از مشاوره بازیوارسازی توجه کنیم:

* پیش از ارائه راهکار چشم اندازه ها و راهبردهای سازمان مورد نظر را بشناسیم

* کدهای رفتاری، اخلاق و عرف محیط را در نظر بگیریم

* تکنیک های زودگذر را با راهبردها اشتباه نگیریم

* محدودیت های فنی و مالی یا پلتفرم مورد نظر را درک کنیم



موفق باشید 😊

START

END
600,000 Points