

# Продвижение Олимпийских Игр в digital-пространстве как спортивного бренда № 1



# Олимпийское движение

Ключевые ценности Олимпизма:  
дружба, совершенство, уважение, смелость,  
равенство, решимость, вдохновение.

## Жаркие. Зимние. Твои

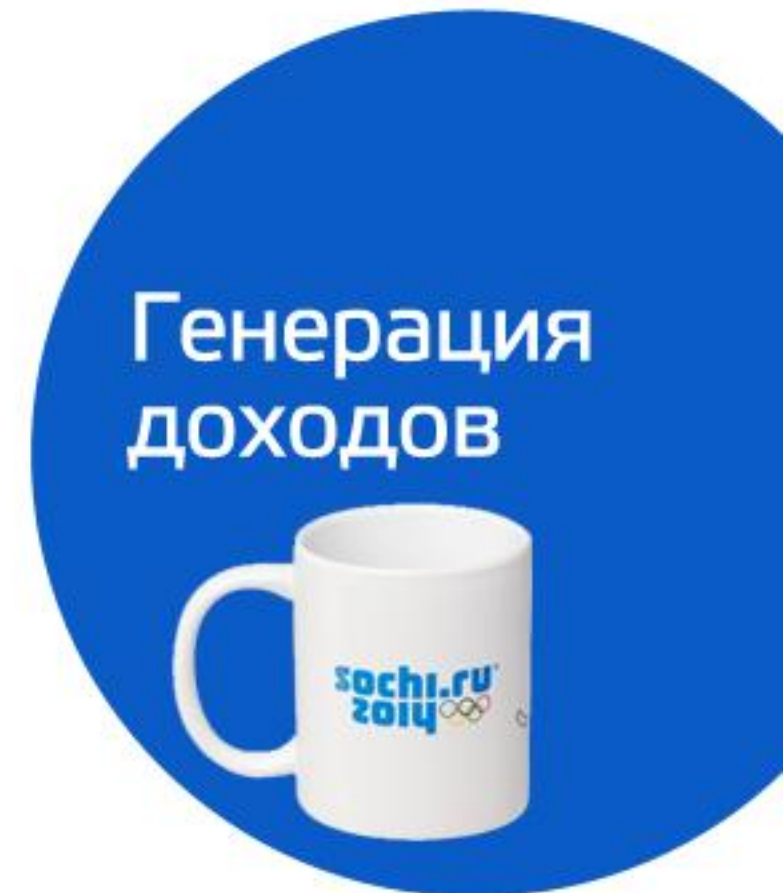
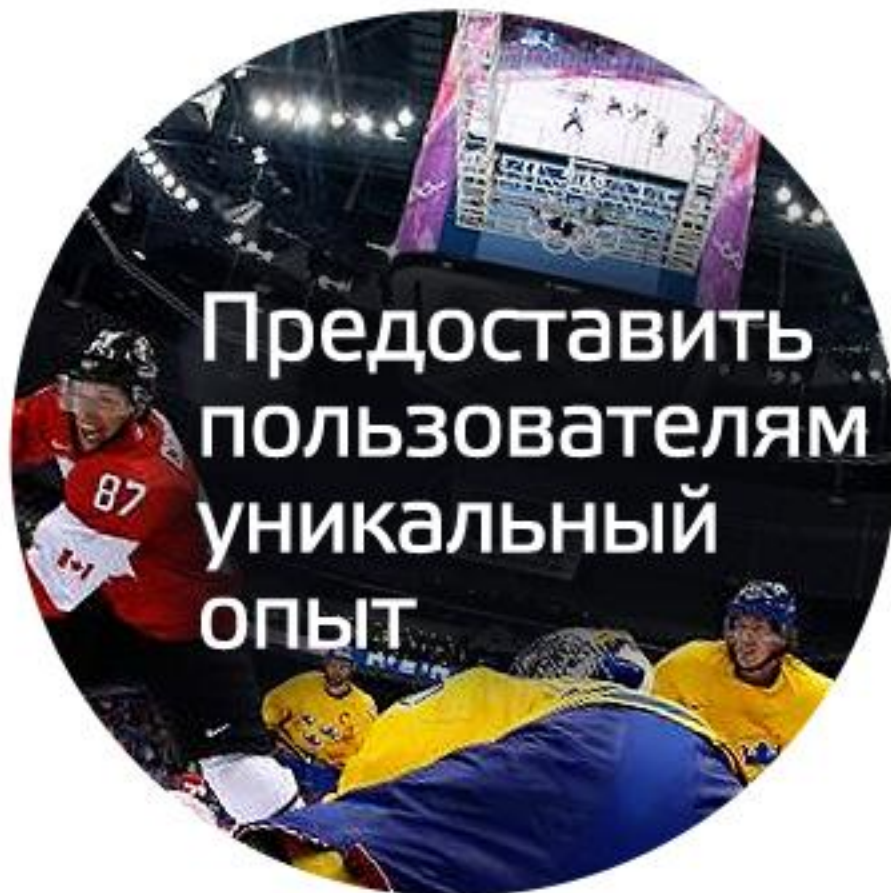
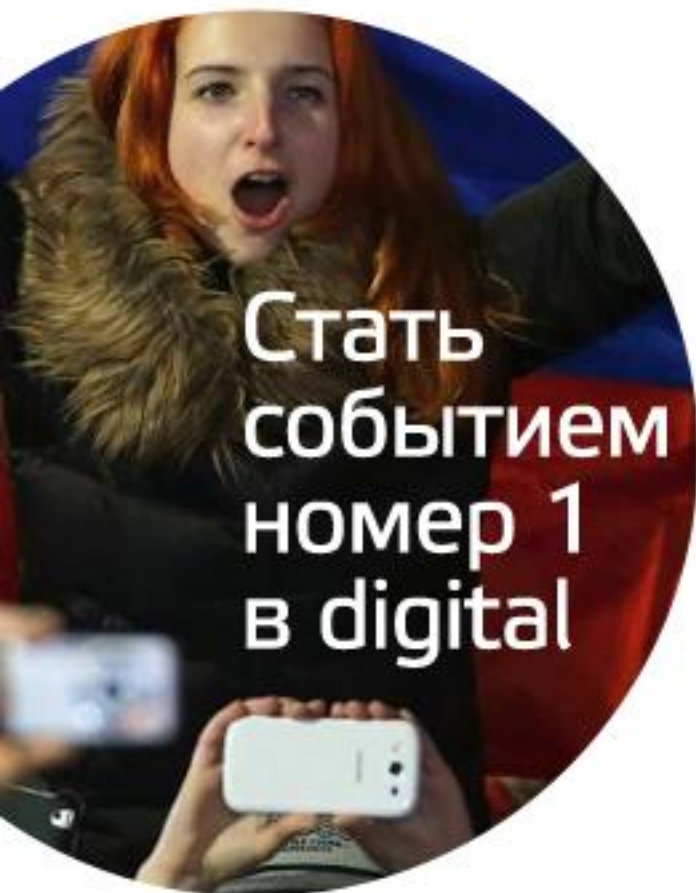
- Провести инновационные олимпийские игры
- Показать характер новой России
- Реализовать устойчивые изменения в Сочи и в России

## Миссия в digital-среде:

Используя возможности цифровых медиа дать поклонникам Игр во всем мире ощутить восторг от погружения в Мир Игр «Сочи 2014»



# Цели и задачи реализации digital-стратегии



# Таймлайн стратегии



# Digital-экосистема Игр

## ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

Pre-Games 1

Pre-Games 2

Games Time

САЙТ  
ТАЛИСМАНОВ

САЙТ  
ОБРАЗОВАНИЯ

ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН

САЙТ  
ВОЛОНТЕРОВ

САЙТ КУЛЬТУРНОЙ  
ОЛИМПИАДЫ

БИЛЕТЫ

САЙТ ЭСТАФЕТЫ  
ОЛИМПЕЙСКОГО ОГНЯ

САЙТ ВАКАНСИЙ

1000 ДНЕЙ ДО ИГР  
500 ДНЕЙ ДО ИГР

## СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ

Twitter

Офиц. страница  
Талисман

Facebook

Офиц. страница  
Талисман

Vkontakte

Офиц. страница  
Талисман

YouTube

Офиц. страница

Flickr

Офиц. страница

Google +

Офиц. страница

## МОБИЛЬНЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ

ГИД

РЕЗУЛЬТАТЫ

# Проблематика

## Конкурентное окружение:

- ! Существующие специализированные спортивные ресурсы и спец-проекты крупных интернет-порталов
- ! Официальный вещатель Игр
- ! Телевидение

## Ограничения:

- ! ОКОИ не имеет возможности реализовывать рекламные возможности на своих ресурсах компаниям, не являющимся партнерами Игр.
- ! Существуют определенные ограничения на использование элементов брендинга на сторонних ресурсах (логотип, талисманы)

# Сегментация аудитории

Сегменты по первичному критерию:

**Широкая аудитория**  
зрители, следящие за Играми удаленно с помощью медиа

**Гости и потенциальные гости**  
посещают или намереваются посетить Игры

**Представители СМИ,**  
включая профессиональных блогеров

**Представители официальных Партнеров и партнеров**

**Олимпийская семья**

Сегменты по вторичному критерию:

**Digital Natives**

как правило, достаточно молодые, пользуются цифровыми технологиями практически с рождения.

Хорошо знакомы с цифровыми технологиями и постоянно ими пользуются

**Digital Immigrants**

как правило, это представители более старшего поколения, познакомились с цифровыми технологиями уже будучи взрослыми.

Пользуются цифровыми технологиями лишь изредка, разбираются в них не очень хорошо

# Приоритетные сегменты



Широкая аудитория\*  
Digital Immigrants

Гости и потенциальные гости  
Digital Immigrants

Широкая аудитория\*  
Digital Natives

Гости и потенциальные гости  
Digital Natives

\* Широкая аудитория - зрители, следящие за Играми удаленно с помощью различных медиа



# Ключевые рынки

- Россия и весь мир.  
Мир многообразен.
- США, Канада, Европа.....
- Летние и зимние игры –  
имеют разную популярность.
- Если расплыться –  
никаких бюджетов не хватит.

# Ключевые факторы успеха

- Сфокусированность
- Достаточность и своевременность усилий по привлечению пользователей
- Доступность и функциональность
- Удовлетворение запросов мобильной аудитории
- Максимальная интеграция с социальными медиа
- Интеграция
  - расписания и результатов
  - информации для посетителей
  - уникального контента
- Максимальное вовлечение партнеров
- Использование ресурсов для генерации доходов
- Соответствие требованиям и ограничениям

# Стратегические инициативы

Инициативы  
по продвижению



Инициативы  
по вовлечению  
и удержанию



Инициативы  
в области контента



Инициативы  
в области  
социальных медиа



Инициативы  
в области  
мобильных медиа



Инициативы  
в области  
генерации доходов



# Тактика: инициативы по продвижению



- SEO-оптимизация для ключевых рынков

# Тактика: инициативы по продвижению

L O N D O N  
2 0 1 2

- Привлечение внимания аудитории других Игр к Играм в Сочи 2014 (промо-проекты в период Игр в Лондоне)

# Тактика: инициативы по вовлечению и удержанию в области контента

Удержание внимания пользователя: онлайн-результаты + инфографика + видеотрансляции + Голос игр



sochi.ru 2014

Керлинг

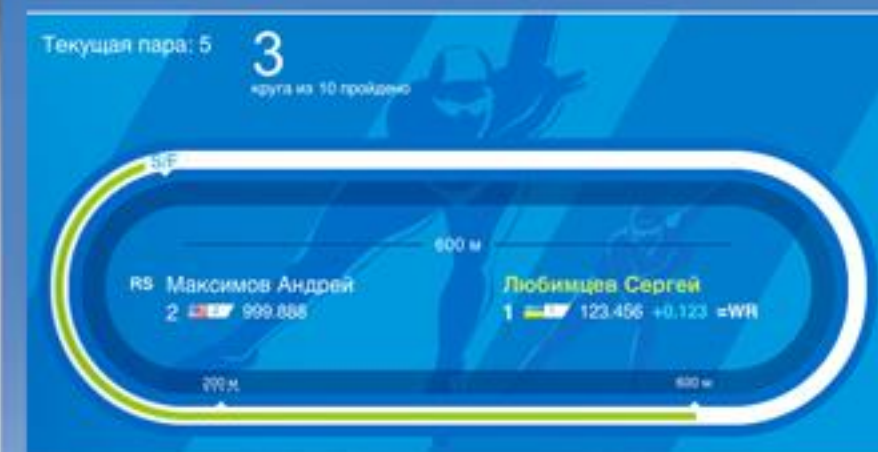
Круговой турнир, сессия 1, женщины

10 ФЕВРАЛЯ 14:00

Результаты Инфографика Фото Видео О спорте

SWE 8 - 4 GBR

Событие	Время	Событие	Событие	Событие	Событие	Событие	Событие	Событие
10 февраля 14:00	Круговой турнир, сессия 1, женщины	7	4					
10 февраля 14:00	Круговой турнир, сессия 1, женщины	6	4					
10 февраля 14:00	Круговой турнир, сессия 1, женщины	7	4					
10 февраля 19:00	Круговой турнир, сессия 2, мужчины	4	7					
10 февраля 19:00	Круговой турнир, сессия 2, мужчины	11	10					
10 февраля 19:00	Круговой турнир, сессия 2, мужчины	4	5					
10 февраля 19:00	Круговой турнир, сессия 2, мужчины	8	4					
11 февраля 9:00	Круговой турнир, сессия 2, женщины	7	6					
11 февраля 9:00	Круговой турнир, сессия 2, женщины	3	9					
11 февраля 9:00	Круговой турнир, сессия 2, женщины	9	7					
11 февраля 9:00	Круговой турнир, сессия 2, женщины	12	7					



# Тактика: инициативы в области мобильных медиа

Адаптация сайта для мобильных устройств. Разработка мобильных приложений «Гид зрителя» и «Результаты»



Элементы запланированы	Элементы выполнены	Базис	GOE	Оценки
3Tw	3Tw4	6.20	2.10	8.30
3S	3S	4.20	1.60	5.80
3T+2T	3T+2T	5.40	1.10	6.50
FDs	FDs4	3.50	1.40	4.90
FCCoSp	FCCoSp4	3.50	0.93	4.43
3LoTh	3LoTh	5.50	0.90	6.40
ChSq	ChSq1	2.00	1.30	3.30
3STh	3STh	4.95	1.60	6.55
SRLU	SRLU4	7.70	1.50	9.20
PCoSp	PCoSp4	4.50	1.00	5.50
SBLU	SBLU4	7.15	1.50	8.65
3L	3L4	4.40	0.93	5.33

Произвольная программа	Место	Баллы	Общая сумма баллов
1	RUS	14	236.86
1		152.69	236.86

Выполненные элементы	Компоненты программы	Снижения
74.86	77.83	0.00

Имя	Скорость
ВОЛОСОЖАР Татьяна	>
ТРАНЬКОВ Максим	>

Элементы запланированы	Элементы выполнены	Базис	GOE	Оценки
3Tw	3Tw4	6.20	2.10	8.30
3S	3S	4.20	1.60	5.80
3T+2T	3T+2T	5.40	1.10	6.50
FDs	FDs4	3.50	1.40	4.90
FCCoSp	FCCoSp4	3.50	0.93	4.43
3LoTh	3LoTh	5.50	0.90	6.40
ChSq	ChSq1	2.00	1.30	3.30
3STh	3STh	4.95	1.60	6.55
SRLU	SRLU4	7.70	1.50	9.20
PCoSp	PCoSp4	4.50	1.00	5.50
SBLU	SBLU4	7.15	1.50	8.65
3L	3L4	4.40	0.93	5.33

Компоненты программы	Оценки	Фактор
Мастерство катания	9.61	1.60
Связующие движения	9.46	1.60
Исполнение, артистизм	9.82	1.60
Хореография, постановка программы	9.79	1.60
Интерпретация	9.96	1.60
Сумма за компоненты	77.83	

Короткая программа	Место	Баллы
1		84.17

Элементы запланированы	Элементы выполнены	Базис	GOE	Оценки
3L	3L4	4.40	0.93	5.33

Музыка: Jesus Christ Superstar by A. L. Webber		
Компоненты программы	Оценки	Фактор
Мастерство катания	9.61	1.60
Связующие движения	9.46	1.60
Исполнение, артистизм	9.82	1.60
Хореография, постановка программы	9.79	1.60
Интерпретация	9.96	1.60
Сумма за компоненты	77.83	

Короткая программа	Место	Баллы
1		84.17

Вид	Баллы	Место	Очки
Мужское одиночное катание	9	2	91.39
Женское одиночное катание	10	1	72.90
Парное катание	10	1	83.79

Вид	Баллы	Место	Очки
Мужчины	9	10	10
Женщины	10	8	8
Пары	10	8	8
Танцы	8	8	8

Группа А	В	П	П	П	П	П	П
1	69	3	2	1	0	0	15-4 8

Вид	Баллы	Место	Очки
Мужчины	9	2	91.39
Женское одиночное катание	10	1	72.90
Парное катание	10	1	83.79

Квалификация	Розыгрыш 5-7
2	4
0	1
2	1
6	4
3	0
6	3
3	2

# Сайт





# Результаты

- Более 680 000 млн просмотров
- Более 140 млн. посещений было совершено за время Игр
- 60 млн. уникальных посетителей
- Более 5 млн. человек посещали сайт ежедневно
- Более 175 тыс. человек были одновременно на сайте в момент пиковых нагрузок
- Более 90 тыс. запросов /сек в момент пиковых нагрузок
- В среднем пользователь проводил на сайте более 5 минут. Что является рекордом для сайта Игр.
- Мобильные приложения – более 6.5 млн. загрузок.



**Зимние. Жаркие. Наши**