



Накорми котенка AR

дополненная реальность
привлекает клиентов

ЗАМЫСЕЛ ПРОЕКТА



ЦЕЛЬ

Получение новых клиентов и повышения лояльности действующих



МЕХАНИКА

Кормление котов в дополненной реальности путем свайпов на устройстве



ЗАДАЧИ

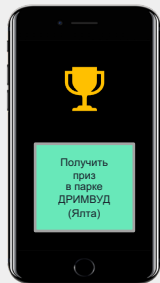
Геймификация бизнес-процессов, мотивация пользователей



ОСОБЕННОСТИ

Технологичность, креативный подход, соответствие маркетинговым задачам

ГЕЙМПЛЕЙ ПРОДУКТА



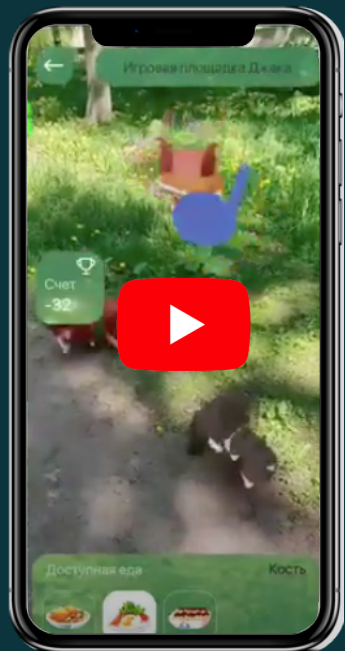
1 Найти котенка на местности.

2 Накормить котенка правильным кормом (плюс 1 балл) или не правильным кормом (минус 1 балл). Корм предлагается рандомно. Неправильный корм съедает собака или ворона.

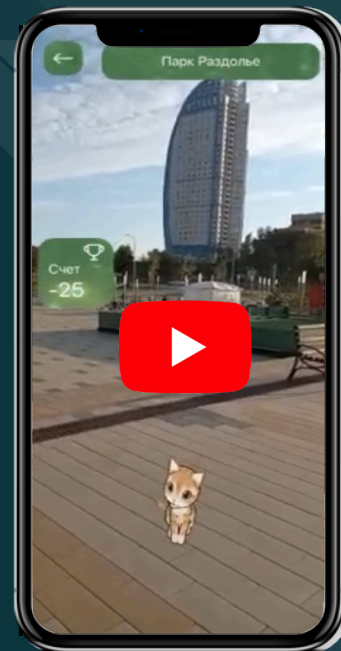
3 Набрать призовое количество баллов. Получить реальный приз от спонсора.

ВИДЕО С ЭКРАНА СМАРТФОНА

Тест в парке Санкт-Петербурга



Запуск в парке «Раздолье», Волгоград



YouTube <https://youtu.be/IWrqYbHftBU>

YouTube <https://youtu.be/Ki43vKWVb0w>

ПРИЗЫ И СПОНСОРСТВО



Призы должны быть реальными (фирменный продукт, подарочный сертификат и т.п.).

Призы должны быть трех разных ценностей, т.к. пользователь будет иметь возможность выбрать не дорогой приз и получить его или копить баллы на дорогой приз.

Призы должны выдаваться в том месте, в которое вы хотите привлечь клиентов.

Со стороны спонсора ведется учет использованных кодов (тех, по которому призы выданы). Функционал учета и бухгалтерских проводок решается индивидуально на основе сохраненных использованных кодов в приложении на стороне пользователя.

[Спонсирование приюта для бездомных животных статья](#)

МОНЕТИЗАЦИЯ И УСЛОВИЯ

1

ПРОДАЖА ИГРОВОГО ВРЕМЕНИ

Прибыль делится между спонсором и разработчиком (доли обсуждаем). При этом спонсор предоставляет призы пользователям и за свой счет организует максимально широкую информационную поддержку.

2

ПОДПИСКА

Спонсор оплачивает использование игры в сумме от 80 000 руб/месяц. Функционал игры перерабатывается по желанию спонсора (детали обсуждаем).

3

ПРОДАЖА (ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЛИЦЕНЗИЯ)

Обсуждаем.



ФИШКИ ПРОДУКТА

- 1** Геймификация бизнес-процессов показывает высокую эффективность в повышении объемов продаж.
 - 2** Ссылки на скачивание приложения можно размещать на любых полиграфических носителях (этикетках продуктов, листовках и т.д.).
 - 3** Ссылки на скачивание приложения можно включать прямо в коммерческие предложения и прайсы, отправляемые по электронной почте действующим и потенциальным клиентам.
 - 4** Игровую часть можно распространять как самостоятельную игру для повышения имиджа компании-заказчика.
 - 5** В качестве спонсоров можно привлечь ваших поставщиков и производителей продуктов и услуг из ассортимента вашей компании.
- 

ПОЧЕМУ ПРИЛОЖЕНИЕ СКАЧАЮТ

Решение о скачивании принимают родители. Пользователи – дети.



ЛЮБОПЫТСТВО

Дополненная реальность вызывает интерес, интригу. Тем более в теме котиков.



КОМФОРТ РОДИТЕЛЕЙ

Пока ребенок играет, родители спокойны.



ЦЕННЫЙ ПРИЗ

Наше требование к партнерам – призы должны иметь реальную ценность для ребенка.



ГЕЙМИФИКАЦИЯ

Игра всегда привлекает внимание.

ВАШИ ВЫГОДЫ



ПРИБЫЛЬ

Ваши вложения окупятся
и принесут прибыль..



ИМИДЖ

Подобный продукт подчеркнет
имидж Вашей компании.

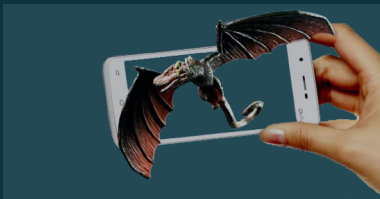


КОМФОРТ

Мы создадим максимально
комфортные для Вас условия.

ПОРТФОЛИО VISUAL ПРОЕКТОВ

наиболее интересные проекты Q-AR



3D-АНИМАЦИЯ

Дракон из сериала
«Игры Престолов»
по заказу Рен ТВ.

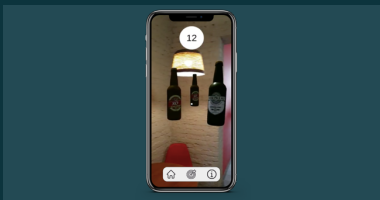
[YouTube](#)



AR-ИНТЕРЬЕР

Расстановка мебели в
интерьере квартиры..

[YouTube](#)



ГЕЙМИФИКАЦИЯ

«Замени напиток».
Решение для
увеличения продаж

[YouTube](#)



AR-НЕДВИЖИМОСТЬ

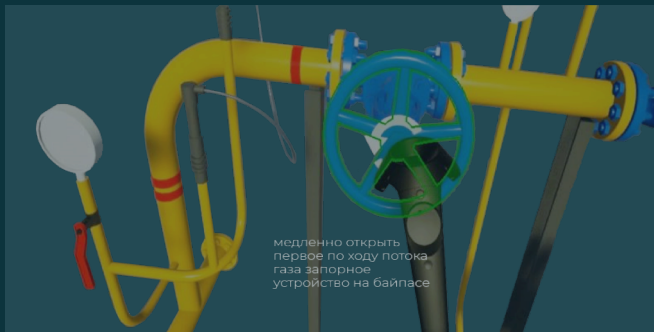
Презентация
недвижимости,
сложный функционал.

[YouTube](#)

Проекты с NDA (90% от всех работ) не включены в портфолио.

ПОРТФОЛИО ПРОМЫШЛЕННЫХ ПРОЕКТОВ

наиболее интересные проекты Q-AR



VR-ТРЕНАЖЕР

Интерактив, сложный функционал.

Заказчик – крупнейшая газораспределительная компания.

[YouTube](#)



AR-ВИЗУАЛИЗАЦИЯ ДЛЯ ОБЪЕКТОВ

Вывод контента, интеграция с базой данных для обслуживания электроприборов энергетической компании (в разработке)

Проекты с NDA (75% от всех работ) не включены в портфолио.

НАША КОМАНДА



НИКОЛАЙ КРОНОВ

Генеральный директор



ДМИТРИЙ КОЧЕРГИН

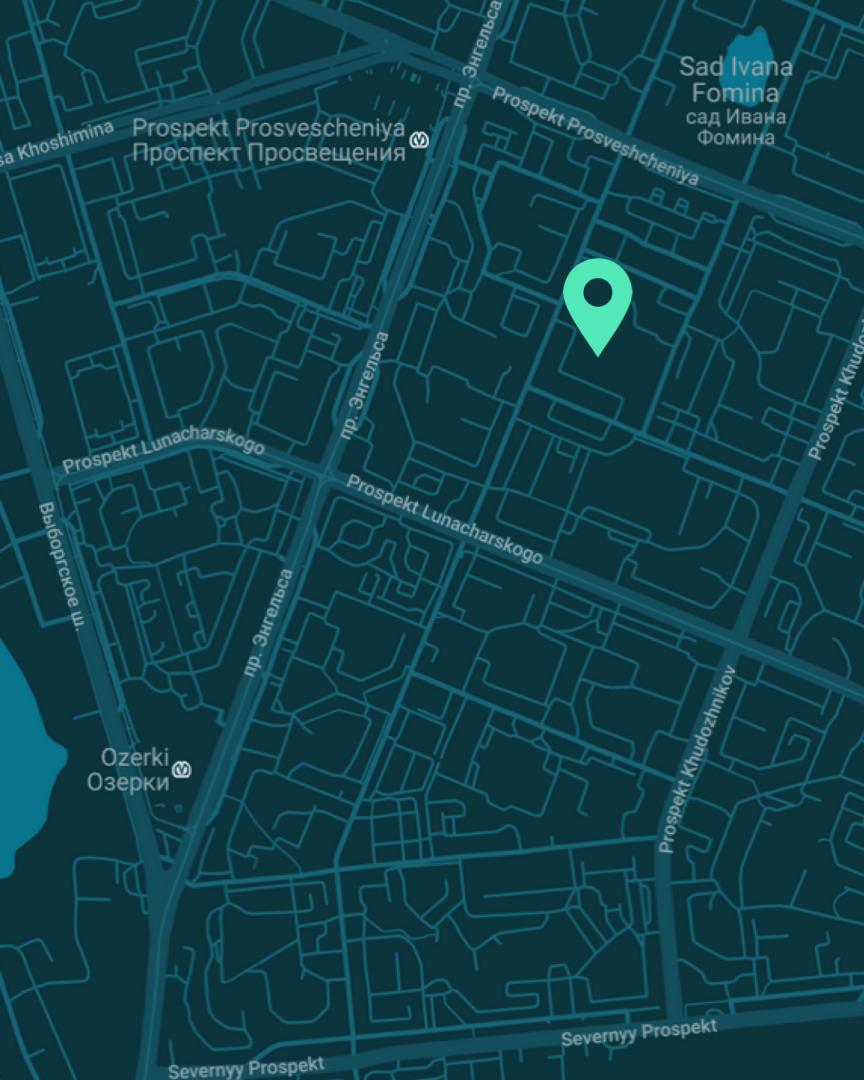
Руководитель отдела развития




МАТВЕЙ ДОБАРИН


Руководитель отдела разработки

И еще прожект-менеджеры, программисты, дизайнеры, моделлеры, аниматоры, саунд-дизайнер



КОНТАКТЫ

 г. Санкт-Петербург
ул. Есенина, 19
Компания «Кью-АР»

 +7 (965) 772-49-43

 <https://q-ar.ru/>

 dr@q-ar.ru

ООО «АУРО»

ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.