

“From Big Screen to Little Screen”

Mobile Marketing in de praktijk

Joris Tinbergen / Joost Ligvoet
10 januari 2006

Telfort.

Filmpje Big screen Little screen



Agenda

- Kansen voor adverteerder
- Voordelen voor de consument
- Ontwikkelingen op mobiel
- Ontwikkelingen mobiele media
- Uitdagingen
- Mobiele trends & thema's 2006
- Voorbeelden uit de praktijk
- Discussie

Kansen voor adverteerder

- Hoge impact door persoonlijk karakter
- Anywhere, anytime
- Impuls respons / Instant gratification
- Interactief
- Directe feedback van doelgroep
- Virale aspecten
- Innovatief (impact op merkbeleving)
- Goed meetbaar
- Goed in te passen in totale media mix
- Cross mediale versterking (vergroot campagne bereik)



Voordelen voor consument

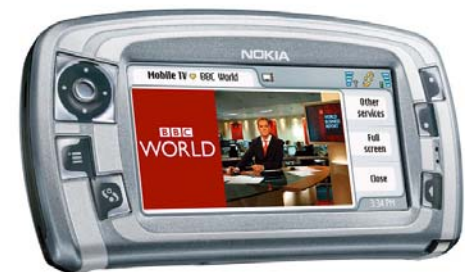
Voldoet aan de behoeftes van consumenten

- Informatie: notificatie, browsen op mobile sites
- Communicatie: sponsored SMS, messenger
- Fashion & Status: branded wallpaper, ringtone, skins, ringtones
- Entertainment & interactie: branded games, video's, quiz, time killing
- Tool: trading, transacties

Ontwikkelingen mobiel

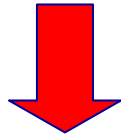


- Begin '90: Het eerste belverkeer via GSM
- Eind '90: Introductie browsen over WAP-paginas via GSM
(WAP krijgt negatief imago door te hoge verwachtingen)
- 2001: Browsen over WAP via GPRS
(3-4x sneller dan via GSM en in kleur)
- 2003: Mobiel internet via eerste EDGE netwerken in USA
(4-5x sneller dan GPRS)
- 2004: Introductie UMTS
(ca 30% sneller dan EDGE)
- 2007: HSDPA heeft de toekomst
(ADLS-ervaring op mobiel)



Mobiele media

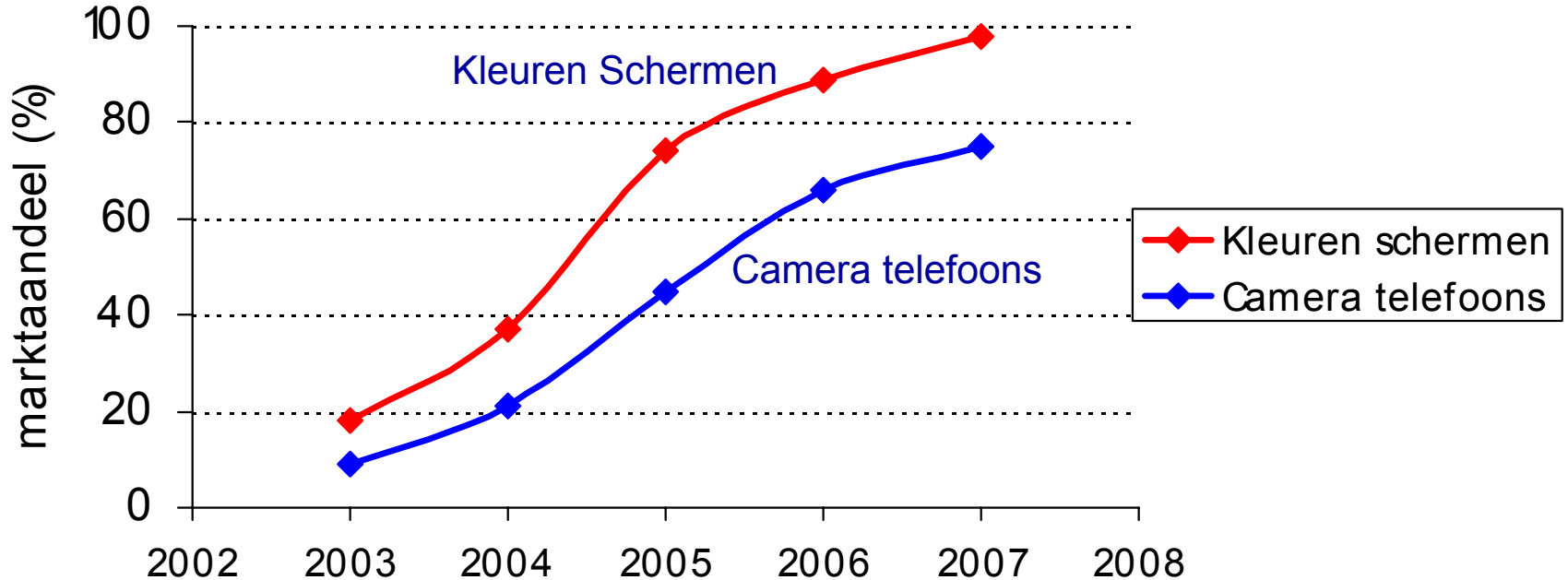
- SMS
- MMS (SMS met attachments: foto, video, geluid)
- WAP (Mobiel internet: surfen op je mobiel)
- i-Mode (Mobiel internet, Japanse standaard)
- Java (taal om downloadable applicaties te maken)
- Bluetooth (lokale draadloze verbinding tussen twee apparaten)



- SMS blijft basis ingrediënt voor mobile marketing
- Aan te vullen met WAP en (java) applicaties

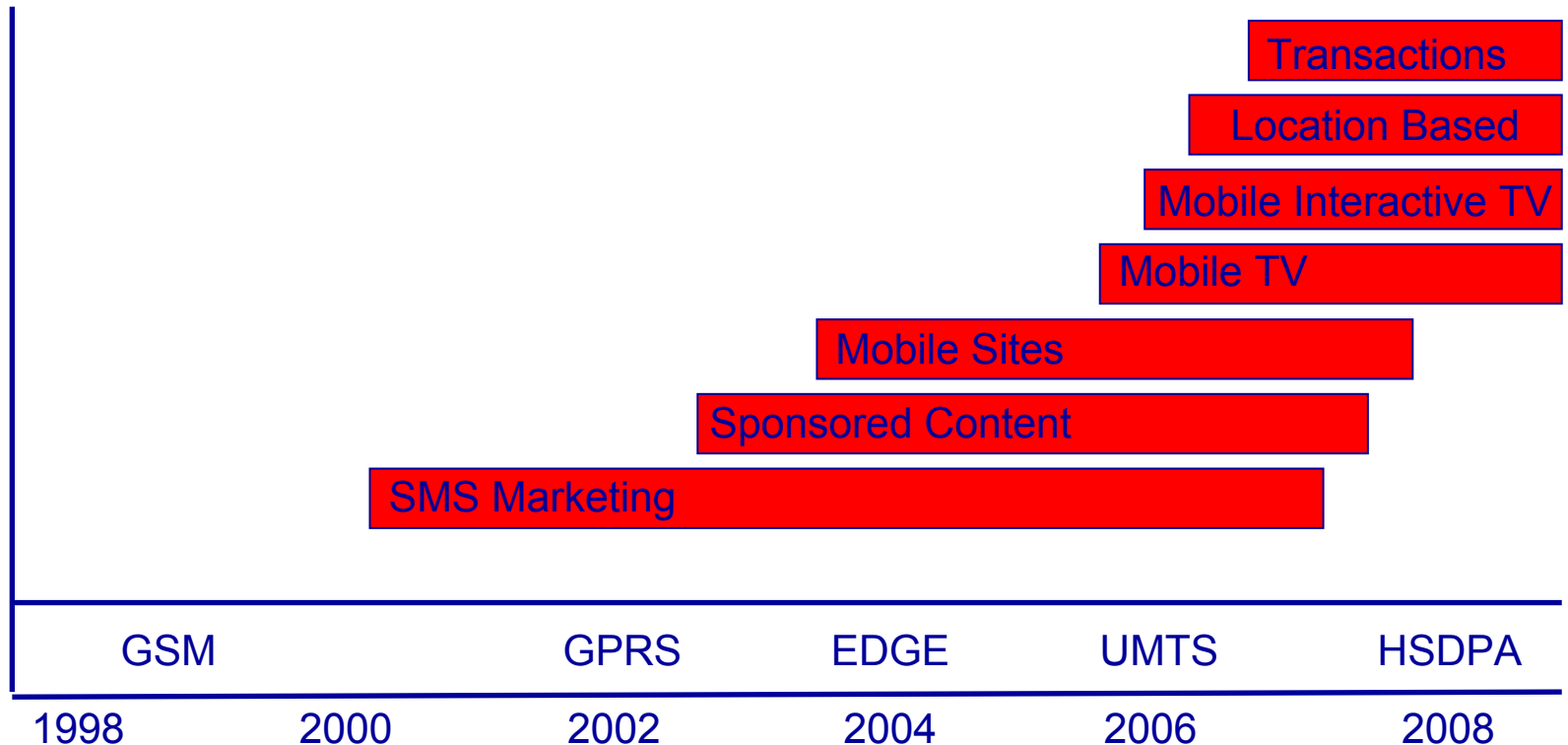
Het aantal geschikte handsets groeit enorm snel

Kleuren schermen en Camera telefoons



Source: Strategy Analytics, Netsize, Mediametrie

Wat bieden deze ontwikkelingen voor mogelijkheden?



Uitdagingen

Er zijn een aantal belangrijke hindernissen die genomen moeten worden alvorens mobiele marketing de gewenste draagvlak heeft:

Voor operator

- voldoende geschikte handsets voor kritieke massa
- standaard instellingen en goede klantervaring
- voldoende bandbreedte
- open mobiel internet
- transparante pricing

Voor adverteerder

- marketeers met lef



Mobiele trends & thema's voor 2006

- Open mobiel internet voor nieuwe mobiele toepassingen
- Instant messaging (MSN via mobiel)
- User generated content: moblogging
- Mobile Music (Handset vs iPod)
- Media2Mobile (mobile TV-concepts over 3G)
- Reality TV via mobiel (webcams)



Google calls for openness

Internet giant Google is responsible for U.S. mobile content panel discussion at conference, Deep Nataraj, director of wireless products, said that allowing content providers to open it up," he said.



Praktijkvoorbeelden mobiele marketing

- TV-commercials op mobiel
- Mobiele TV-concepten (TV2Go)
- Mobiele sites en games
- Ingame-branding (Eccky)
- Mobile ticketing (Beep!)
- Print 2 Mobile (OP3)
- Instore 2 Mobile (via Bluetooth)
- On street 2 mobile (via LBS)



Case: Peugeot 1007



Doelstelling:

- Introduceer nieuwe 1007
- Download van brochures
- Stimuleer testrit aanvragen

Resultaten

- 1400 brochure aanvragen
- 300 testritten

- Campagne in de UK
- Promotie via Vodafone Live!

Case: Hi bling bling



1. Ontwerp je eigen telefoon
2. Bestel online
2. Nieuwe skin halen in de winkel

Case: Yo Oma ring tones



Promotion on www.de.nl



Watch the movie



Download and receive the ring tone



Doelstelling

- ◆ Verjongen van het DE-merk
- ◆ Rumour around the brand
- ◆ Inzetten nieuwe media

Campagneopzet

- ◆ Link op www.de.nl
- ◆ Link op www.icecards.com
- ◆ PR in jongerenmedia
- ◆ Virale marketing – mail-a-friend

Case: Branded mobile game



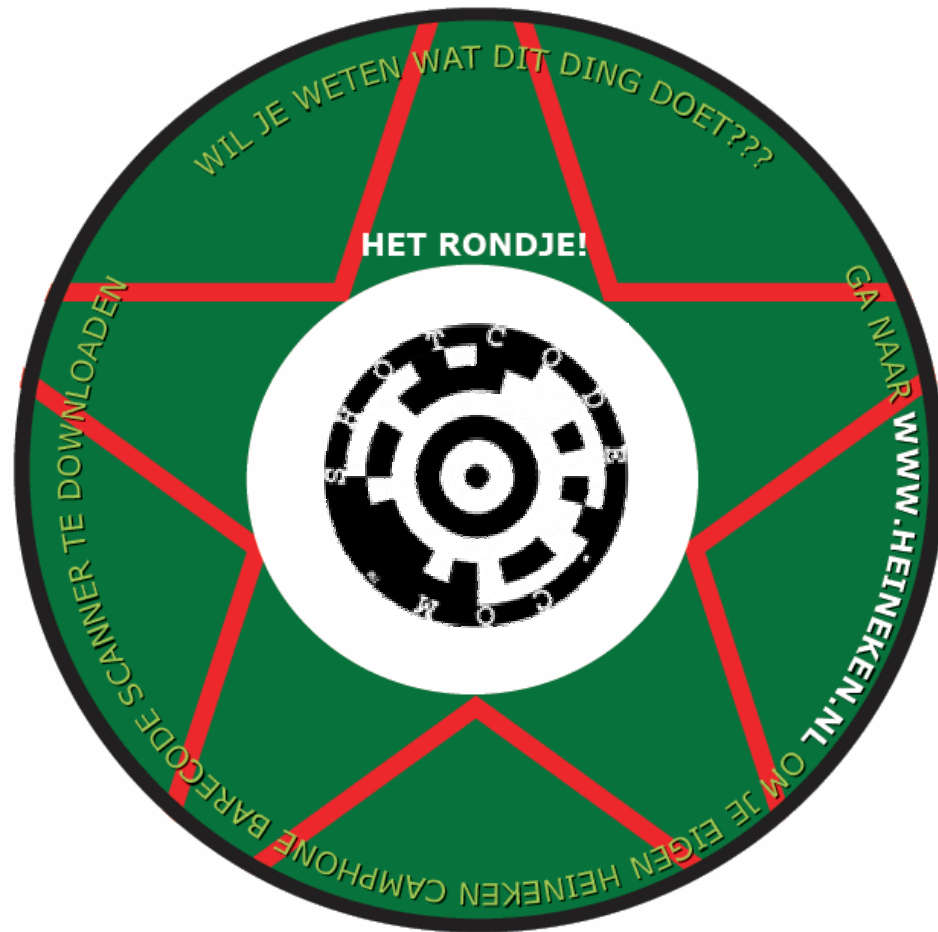
Doelstellingen

- ◆ Ontwikkel een applicatie voor HC-bezoeker
- ◆ Spelitleg roulette
- ◆ Inzetten nieuwe media

Campagneopzet

- ◆ Branded roulette Java Game
- ◆ Promotie op Holland Casino homepage
- ◆ Promotie op operator portals
- ◆ Promotie via scratch cards en sms

Case: Heineken



Case: Eccky

- Cross mediaal concept
- In game advertising
- Sponsored chat messages
- Installed base marketing



Met dank aan:

- ICE Mobile
- Mobile 2 Win
- OP3
- Media Republic
- eva