

Mobile Marketing Forum 2024

24. září 2024 / 9:00 / Galerie kavárny Louvre Národní 22, 110 00 Praha 1

Program akce

Hlavní blok

9:00 - 9:10 Úvodní slovo

David Slížek - Lupa.cz

9:10 - 9:35 Mobilní aplikace jako nástroj jak zviditelnit svou značku

Denisa Hrubešová - Forendors

Žijete v přesvědčení, že mobilní aplikace už nejsou potřeba? Že v dnešní době vše vyřešíte responzivním webem? Dost velkou část poptávky ano, ale pak jsou specifické případy, kdy se vám vyplatí investovat do mobilní aplikace. Tak to udělali i ve Forendors. Vlastní mobilní aplikaci, která umožňuje hladký přístup k předplacenému obsahu tvůrců, vyvinuli tak, aby byla první na českém trhu. Její launch spojili s vlastním rebrandingem a aplikaci využili i na sebepropagaci a budování vlastního jména. Proč to celé dělali, se dozvíte od spoluzakladatelky platformy, Denisy Hrubešové. Podělí se o business rozhodnutí, tipy na vlastní propagaci mobilní aplikace a také ukáže, kam vás může aplikace za rok posunout.

9:35 - 10:00 Jak zaujmout mladou a střední generaci na mobilu - trendy a netradiční funkční formáty

Vojtěch Lambert - LCG New Media

Hodně se diskutují na konferencích jednotlivé sociální sítě, které trendují, ale méně často už funkční kampaňové formáty. Ukážeme si formáty, které mají multiplikační efekt a jejich zapojením do kampaní je možné násobně zvýšit povědomí o značce i samotný trial. Připravte se na formáty typu AR filtry, Spotify nebo třeba Reels. Projdeme si čísla pro ČR a ukážeme si kampaně, kde tyto formáty přispěly ke skvělým výsledkům.

10:00 - 10:25 GameOn: Na cestě za brandovou reklamou v mobilních hrách

Ágnes Szabelkó - Evolution group

Značky stále váhají ohledně umístění reklamy v mobilních hrách. Ágnes ve své přednášce ukáže, kdo jsou mobilní hráči v Česku, jaké jsou v současné době trendy na herním trhu a jak lze v rámci tohoto velmi zajímavého prostředí realizovat vysoce kvalitní kampaň na podporu značky.

10:25 - 10:50 Jakou business hodnotu má dobrý design?

Tomáš Haimann - Etnetera Flow

Chcete, aby váš produkt uspěl? Jasně, že ano! V tom případě nepodceňujte roli designu, a to zejména v jeho úvodní discovery fázi. Ta pomáhá pomocí uživatelských výzkumů zjistit, jaké potřeby má a jaké problémy řeší váš zákazník. Zároveň skrze interní workshopy ladí očekávání a byznysové cíle uvnitř vaší firmy. Z naší zkušenosti spoustu firem tuto discovery fázi podceňuje, protože nevidí hmatatelnou hodnotu. Globální data ale jasně ukazují, že růst a úspěšnost firem založených na dodržování těchto kroků je násobně vyšší než u konkurence. Nehledě na nepřímé výhody, jako je vyšší angažovanost týmu, snížení rizika neúspěchu či podklady pro další škálování.

10:50 - 11:15 A aplikaci Moje dm máte? A mohla bych ji vidět?

Aneta Beranová - dm drogerie markt

Značka dm je lovebrandem pro mnoho lidí právě díky silným zážitkům z offline prodeje. Připojte se k nám a objevte, jak využíváme aplikaci Moje dm, abychom OCR zážitky nadchli co nejvíce zákazníků a zákaznic ve věku od 15 do 60 let. Jak jsme během dvou let (a kousku) docílili dvou milionů stažení. Jaké překážky (ne)zdoládáme v personalizované komunikaci. Do jaké míry dokážeme měnit nákupní chování v prodejně díky aplikaci Moje dm.

11:15 - 12:15 Brunch

12:15 - 12:45 Umělá inteligence hodná i zlá

Vladislav Skoumal - SKOUMAL

Umělá inteligence prostupuje naše životy a mnohdy o tom ani nevíme. Nejinak je tomu i ve světě mobilních aplikací. A jak to s umělou inteligencí vlastně je? Je hodná nebo zlá? Dokáže nám v naší práci pomoci nebo i uškodit? Vláda Skoumal dal dohromady 10 příběhů firem o jejich úspěších i neúspěších s AI, ze kterých se lze poučit nebo se jimi minimálně inspirovat.

12:45 - 13:10 Marketingový nástroj do offline světa restaurací

Lukáš Kovač - Qerko

Jak mohou technologie pomoci restauracím dělat online marketing v tradičním offline segmentu?

13:10 - 13:35 Jak zapojit nové technologie do hry tak, aby to neskončilo debaklem

Václav Hruška - GroupM Nexus

DCO, rich media, 3D, AR, NFT, pDOOH, ... Zorientovat se na hřišti plném technologických novinek je pro tvůrce obsahu pořád těžší. Které technologie jsou jasné tutovky? U kterých se budete chytat za hlavu stejně jako u neproměnných gólových šancí? A existují při jejich použití situace, za které byste zasloužili žlutou, možná i červenou kartu? Posbírali jsme pro vás přehled zajímavých technologických hráčů a v přednášce si s pomocí pomyslné elektronické tužky a VARu zhodnotíme, jak se jim na hřišti (nejen) mobilního marketingu daří.

13:35 - 14:00 Přednášku brzy upřesníme

Ladislav Dyntar - good-game.cz

14:00 Předpokládaný konec