



Подготовлено Ириной Новиковой
директором Talan Proximity

- Общие впечатления
- Тенденции 2010
- Обзор семинаров, мастер-классов, workshops
- Как побеждать в Каннах?

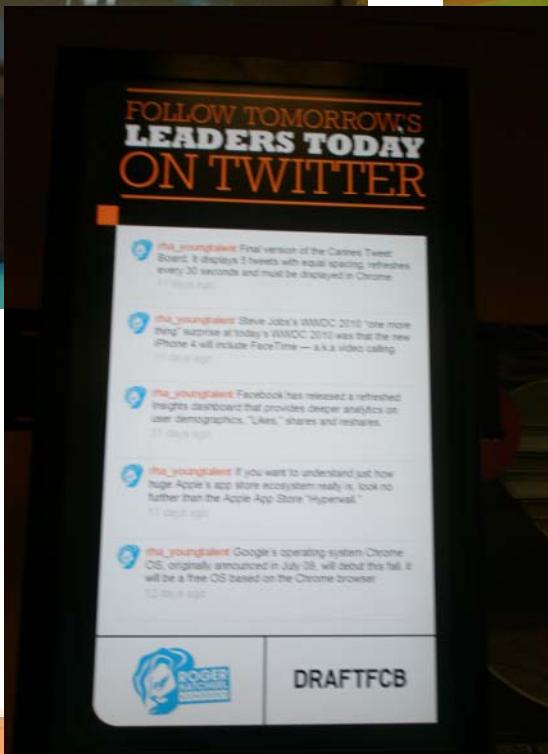
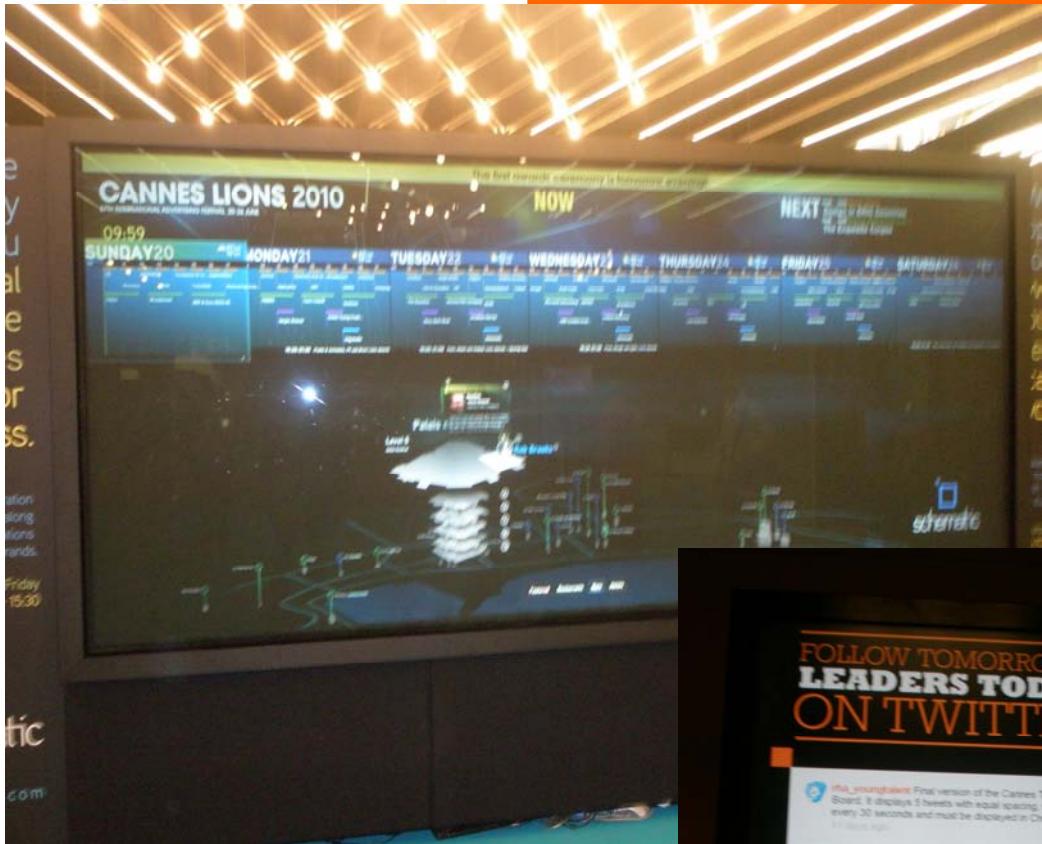


- Тема 59го Cannes Lions – «Connections, made easy» «Легкие связи»
 - связи в разных плоскостях: брендов с потребителями, технологиям, рекламными агентствами, разными каналами и т.д.)
- 8000 делегатов из 90 стран, более 24 000 работ, 95 семинаров, мастер-классов, workshops
- Хороший подбор тем, спикеров, отличная навигация и ивент-менеджмент



МАМЫ

Первые впечатления. Digital штуки в зале



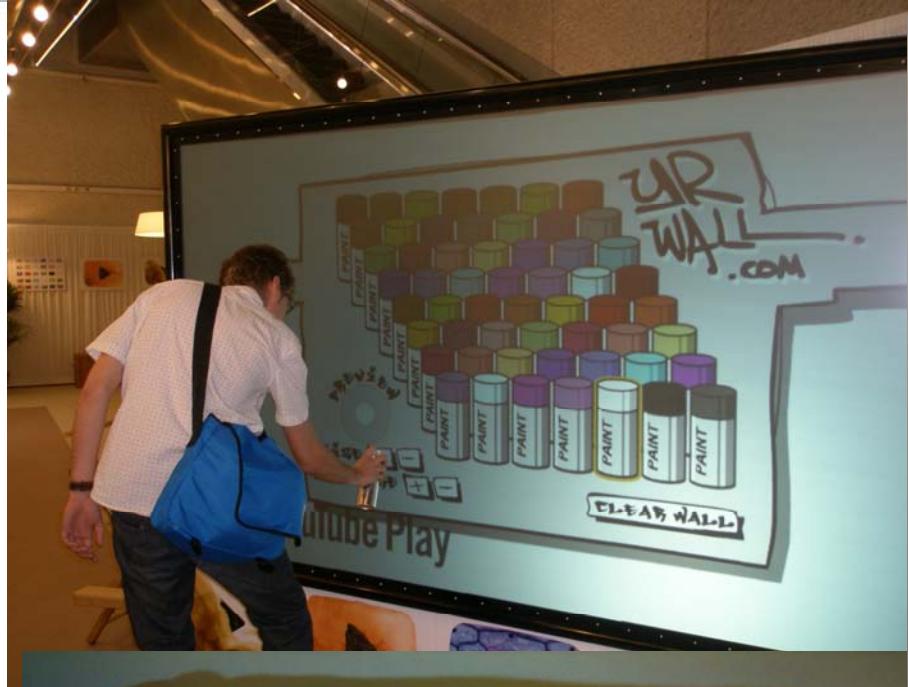
Share happy machine



- SHARE HAPPYавтомат по продаже/дарению мороженого требует с тебя улыбку, которую тут же отправляя в Facebook



MAMI



You Tube Play



- Эра Digital наступила – этим уже никого не удивишь
 - уже даже появляется термин «пост-диджитал»
- Технологии пошли дальше
 - они влияют на социум, модели поведения людей, проникают в реальную жизнь из виртуального пространства
- Креатив объединился с технологиями
- Отсутствие границы между реальным и виртуальным пространством
 - физические и цифровые каналы сливаются воедино, образуя новое медиапространство – phygital (physical+digital)
- Социальные сети используются очень активно, их влияние на социум все больше
- Бренды возглавляют социальные движения, являются вдохновителями процессов, которые меняют поведение людей и окружающий мир



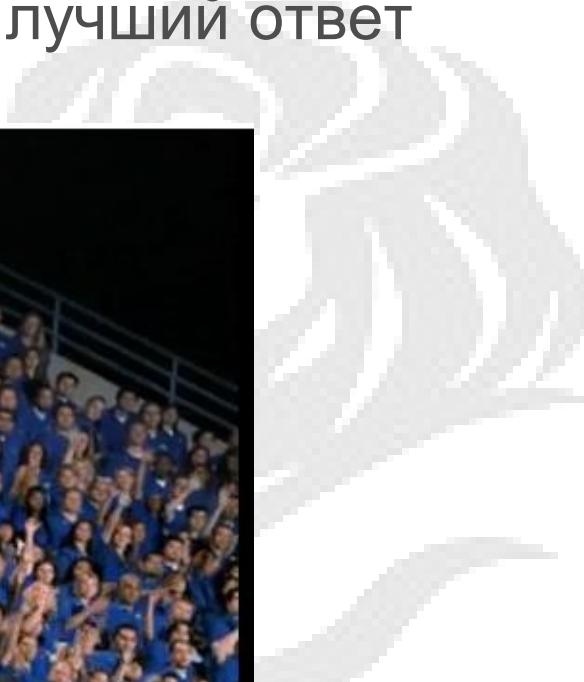
Бренды возглавляют соц. движение.
Пример. Chalkbot Nike LiveStrong

- Chalkbot Nike LiveStrong
- Reply Gatorade

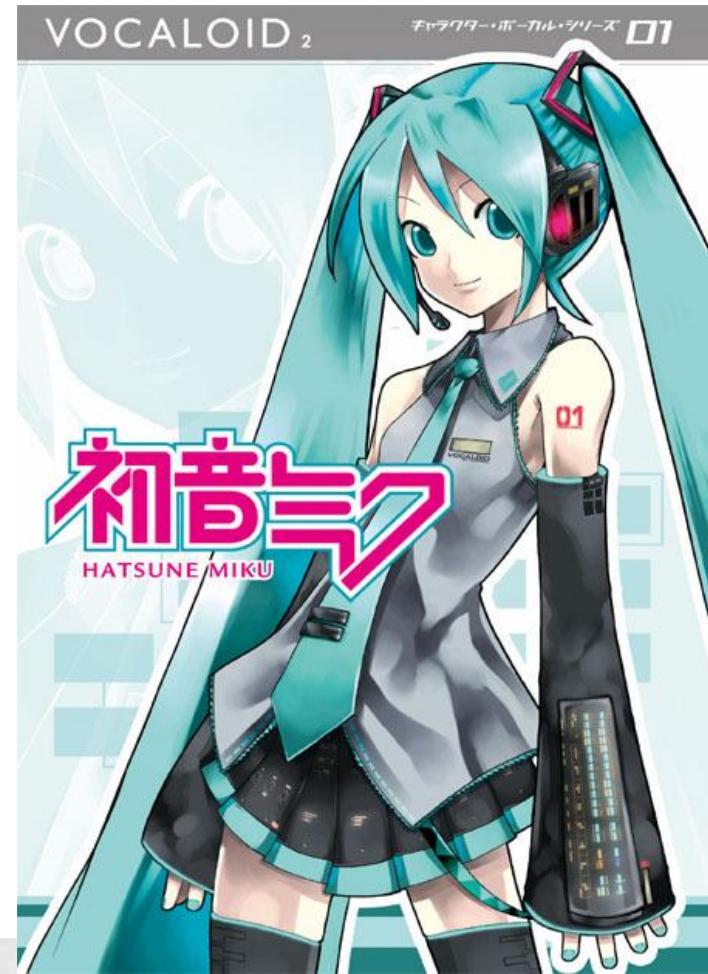
See video



- Магазины BestBuy сделали круглосуточную службу поддержки, когда ты можешь задать любой вопрос через Твиттер, а несколько тысяч продавцов сети в реальном времени соревнуются за лучший ответ

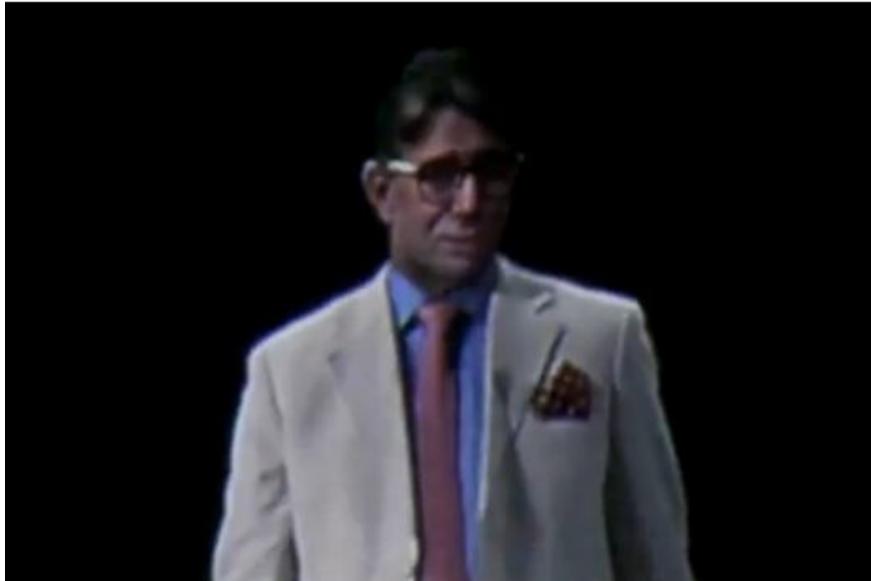


- Vocaloid2 Hatsune Miku - синтезированный женский вокал. (японский) — программное обеспечение фирмы Yamaha Corporation, имитирующее поющий голос человека на основе заданной мелодии и текста
- Создан образ виртуальной дивы
- Сейчас она дает в Японии концерты на стадионах - на сцене реальные музыканты и 3D голограмма





Нет границ между реальным и
виртуальным. Impossible is possible.



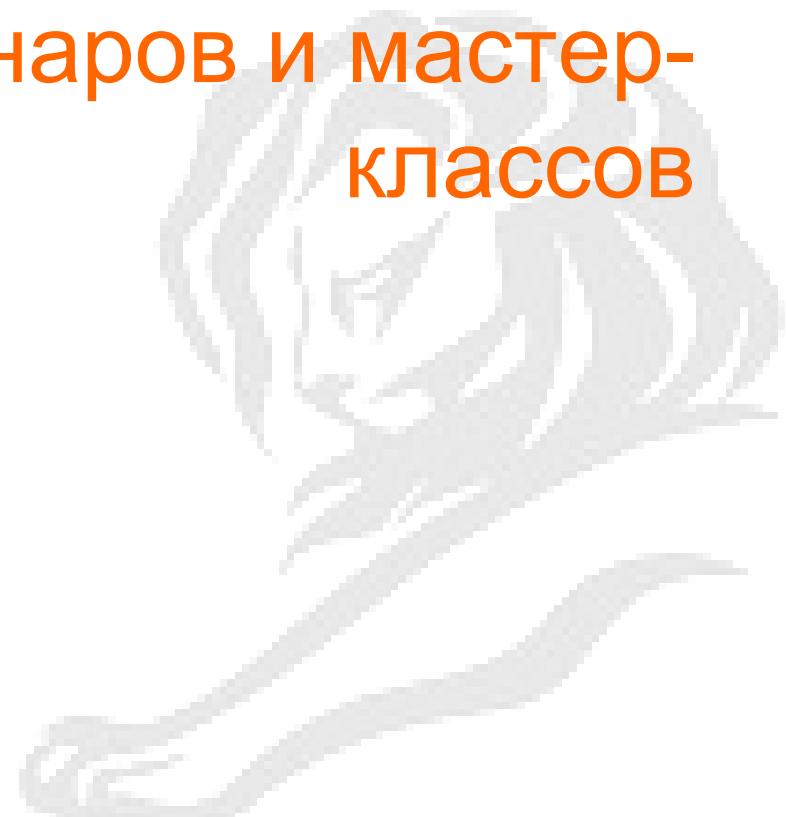
Saatchi & Saatchi New
Directors' show cases. See
video



Cheil Worldwide, Electronic Art and
Dantsu innovation technologies.

See video

Обзор семинаров и мастер-классов



Digital коммуникации 40%

- Лидирует мобильный маркетинг, gaming, соц. сети

Промо агентств, сетей, клиентов, медиа
партнеров, ассоциаций

40%

Демонстрация технических новинок 20%

Популярный формат- выступление клиентов
и агентств в tandemе, привлечение celebrities



Initiative

Unlocking the Power of Mobile

Раскроем силу
Mobile





- Mobile – это прежде всего о потребителе, который мобильный, а не о телефоне

VOICE IS SECONDARY TO DATA SERVICES ON THE PHONE



Большинство
использует мобильный
для поиска данных

Initiative



TWO THIRDS ACCESS MOBILE INTERNET EVERY DAY FOR
AN AVERAGE OF 35 MINUTES



1/3 использует мобильный интернет
каждый день в среднем 35 мин





Mobile Consumers are
Always On

Initiative



CANN



KEY NEED STATES FULFILLED BY MOBILE

knowledge

follow brands

information

feel connected

manage my life

instant

helps with work

quality of life

pass the time

fun & enjoyable

escape

feel good

initiative

INTERNET: MOBILE AND PC FULFILL DIFFERENT NEEDS

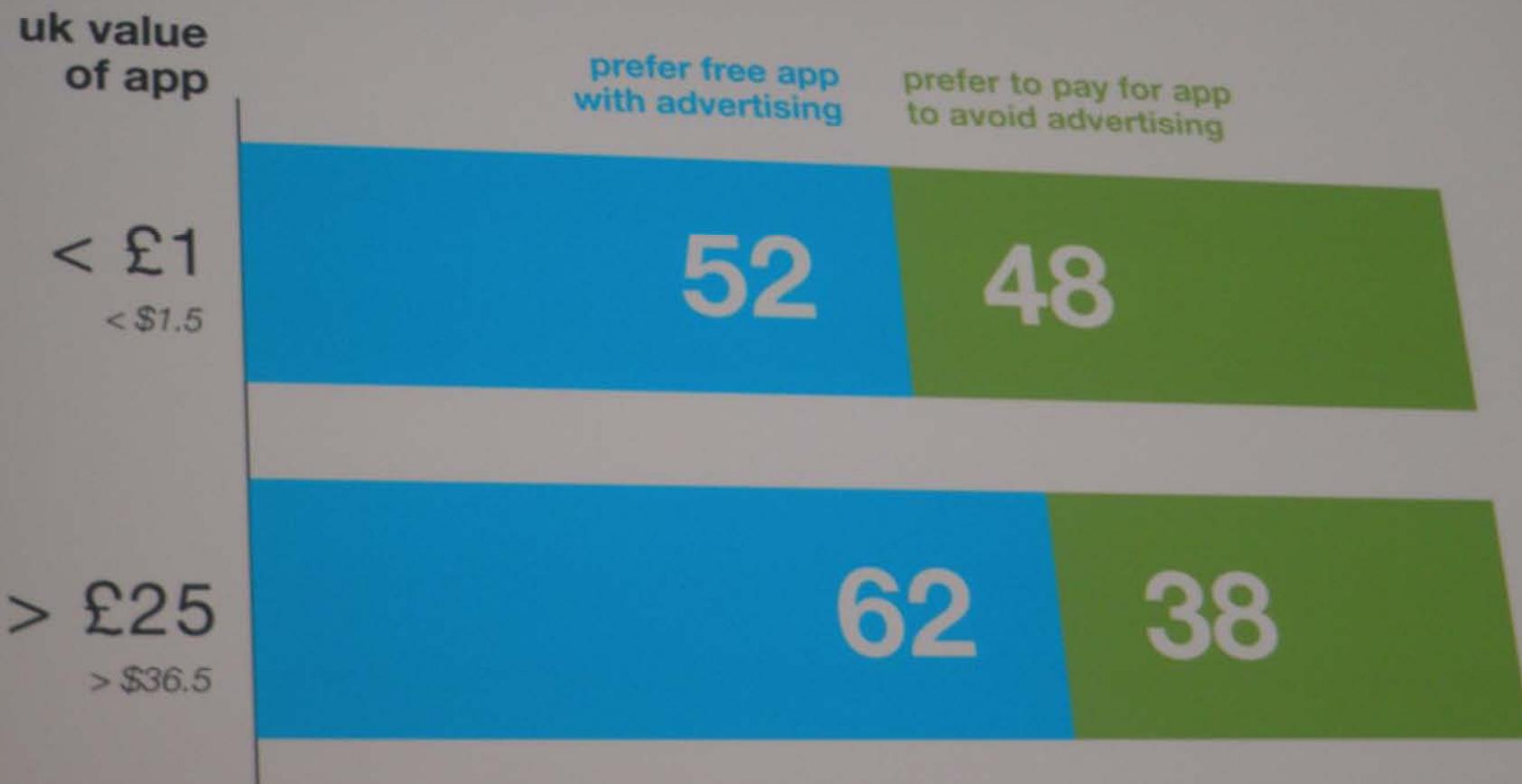


**Bye bye laptop.
Mobile is the second screen and
the Internet device at home.**

До свидания леп-топ.

Мобильный – второй экран и Интернет
устройство дома

A HIGH PROPORTION OF CONSUMERS WILL PAY ANY PRICE TO AVOID ADVERTISING WITHIN APPS



Многие предпочитают бесплатные приложения с рекламой

The four “wins” for marketers in mobile

- 1 Media ROI
- 2 In-store & Shopper Marketing
- 3 Loyalty & CRM Program Management
- 4 Consumer engagement with brands



PCs & Gaming



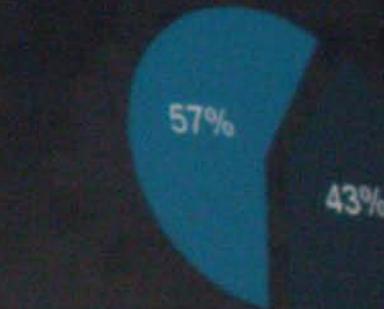


Среди геймеров
43% женщин,
1/3 - родители

Who Is Playing?



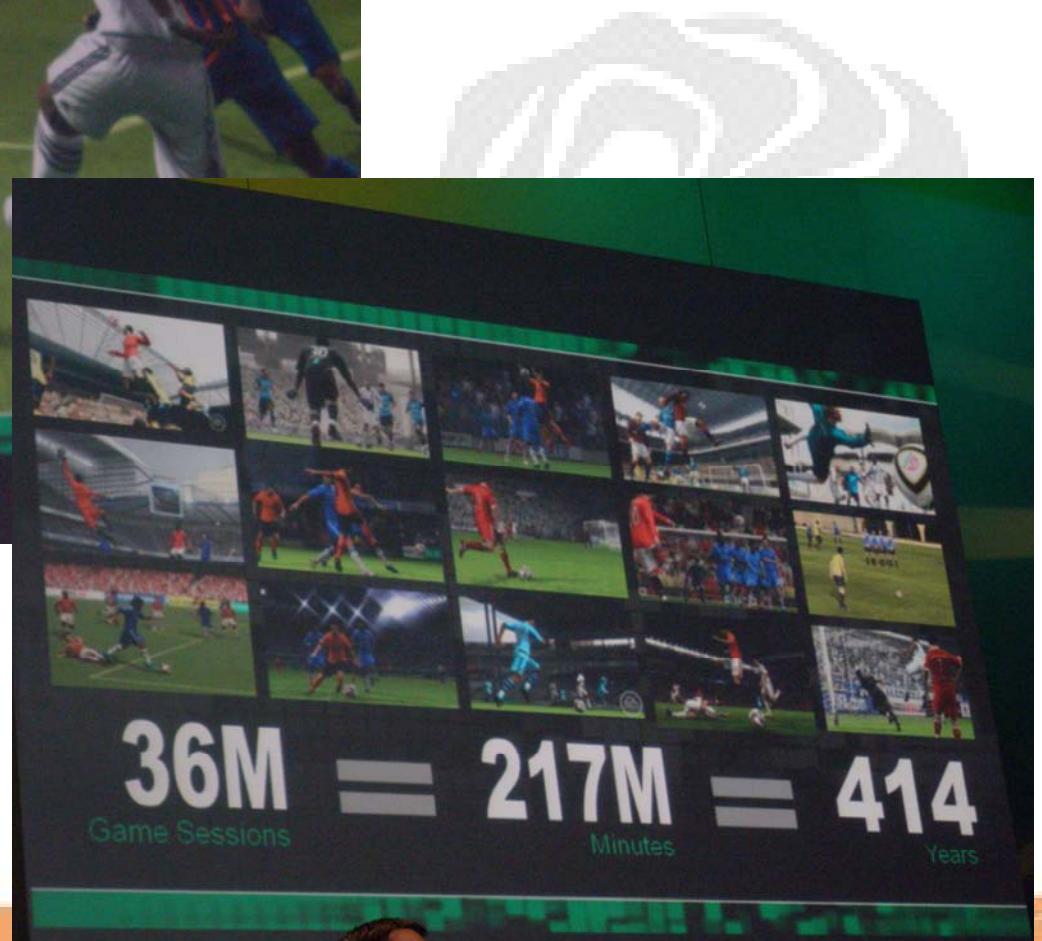
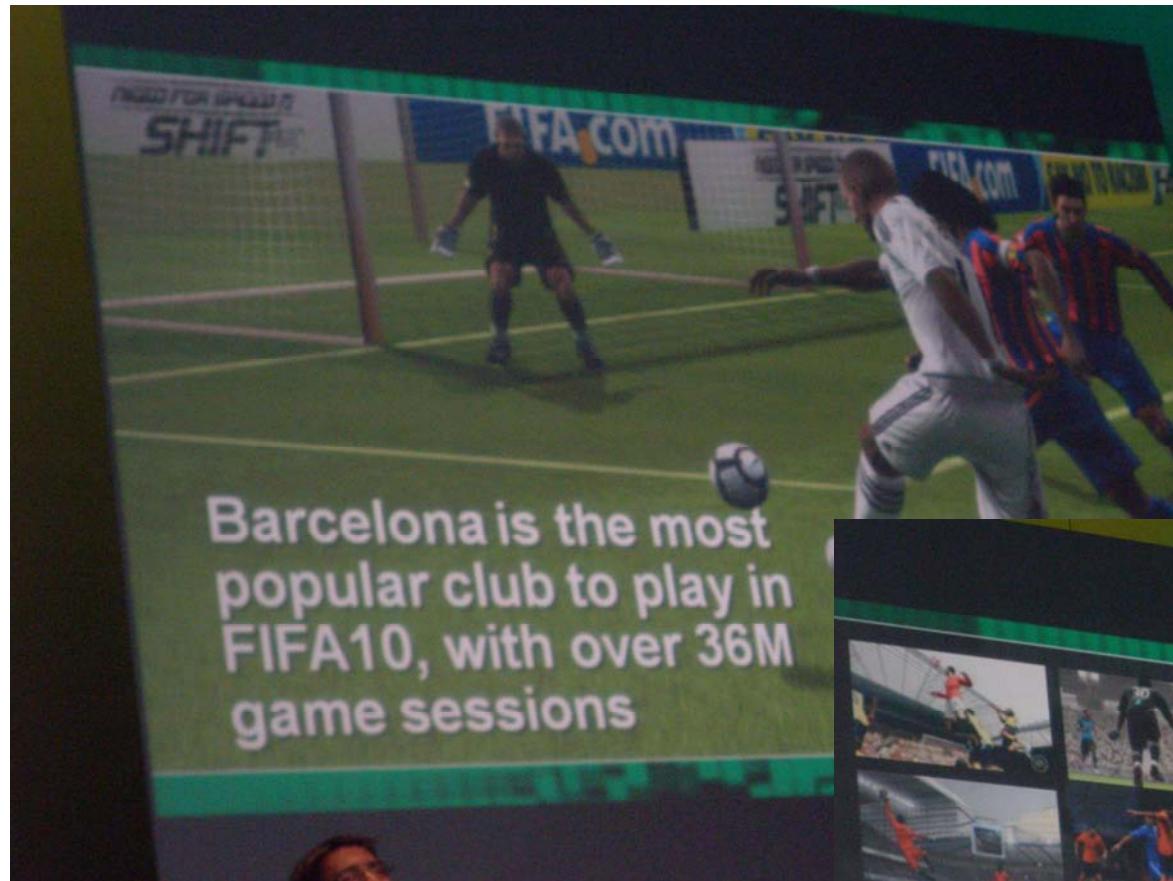
Ages range from young to old,
but are primarily 18-44 years old



Gamers skew male, but a
significant amount of females are
engaged with the medium

One third of gamers are parents, and 81% of
this group's children also play games

MAMI



The total time spent by all
FIFA gamers playing FIFA10 is
5,255 years!!!

36M = **217M** = **414**
Game Sessions Minutes Years



PC Gaming into real life





Microsoft. Underdogs, Overdogs and the games marketers play

- Microsoft games – live consumer experience
- See video





DraftFCB

Carturing Consumer
Attention in the critical 6,5
Seconds

Удерживание внимания
потребителя 6,5 секунд

MC

marketing complexity

$$MC = \frac{\# \text{ of marketing moments}}{1/\text{hour attention}} \times \frac{1/\text{moment}}{\text{information consumption}}$$





Искусство
упрощения/сокращения –
от брифа к работе
(результату)

В среднем контакт бренда
с потребителем при его
вовлеченности в процесс
6,5 сек.

act three/creative
simple enough
the art of reduction from the brief to the work

Creative Brief

DRAFTFCB

The insight

The holy s#!t
number

The 6.5
Seconds That
Matter
(The strategy)

Нужно умело
обращаться с
цифрами, они
могут лежать в
корне стратегии

Creative
expression

65

Dockers Brief

Testosterone
levels in men
have dropped by
17% over
the last
20 years

Reawaken
Your latent
masculinity

Men aren't
feeling
like men
anymore

Wear
the
pants

DRAFTFCB

65

Charlie Todd

Основатель Improv
Everywhere

Chaos and Joy in
Cannes



Не нужно всем танцевать, потому что это модно☺, во флеш-мобах нужно умело использовать место и ситуацию



CANADA
INTERNATIONAL
LIONS
FESTIVAL

Привлечение Celebrities – модный тренд



MAMI

Digitas. Cage Fighting comes to Cannes.
Nick Cannon



MAMI

Yahoo! Laugh, Connect and Debate with Ben Stiller



Grey.Nim Mellors Talks to Yoko Ono: fourth Annual Grey Music Seminar





“I'll keep doing it as long as it keep changing the world” (Я буду делать это так долго, как это будет менять мир)

Будущее за социализацией и персонализацией

Уже сейчас 400 млн пользователей facebook - это третье по размеру населения государство в мире после Китая и Индии.

SPECIAL AWARDS 2010

Agency of the Year

AlmapBBDO, São Paulo

Independent Agency of the Year

Jung von Matt, Hamburg

Direct Agency of the Year

Abbott Mead Vickers, London

Interactive Agency of the Year

Crispin Porter + Bogusky, Boulder

Network Agency of the Year

BBDO

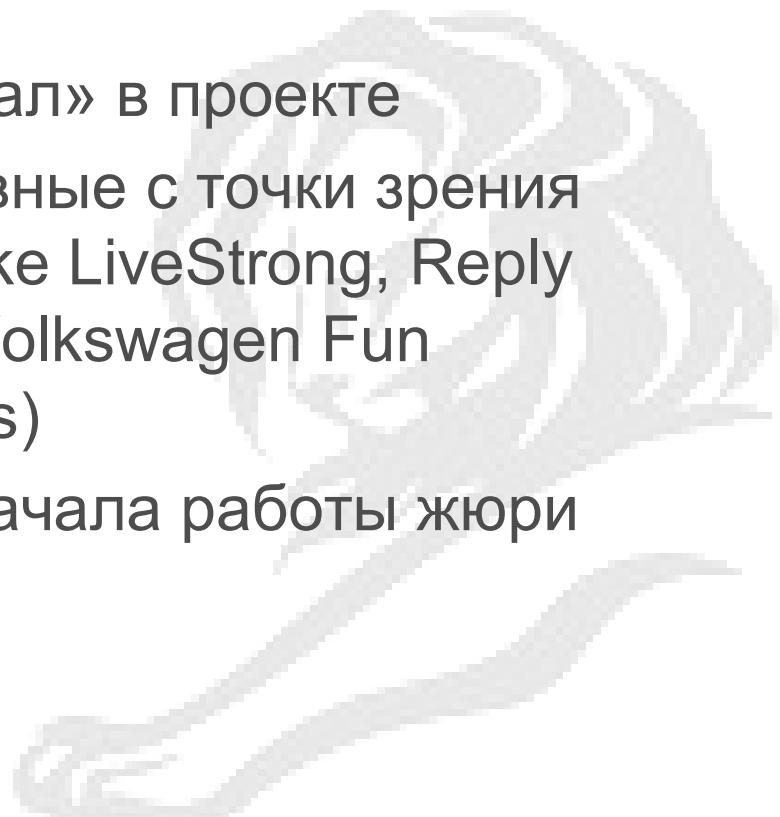
Media Agency of the Year

Leo Burnett, Sydney

Palme d'Or

MJZ

- Простая идея, увлекающая массы и создающая социальные движения (или новые привычки/поведение)
- Обязателен элемент «диджитал» в проекте
- Побеждают работы, эффективные с точки зрения разных номинаций (Chalkbot Nike LiveStrong, Reply Gatorade, Sounds of Hamburg, Volkswagen Fun Theory, HBO, Canon Photochains)
- Популяризация проектов до начала работы жюри и ПР страны



THANK
YOU

