



Подготовлено Ириной Новиковой  
директором Talan Proximity



# Содержание

---

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





# Connections, made easy

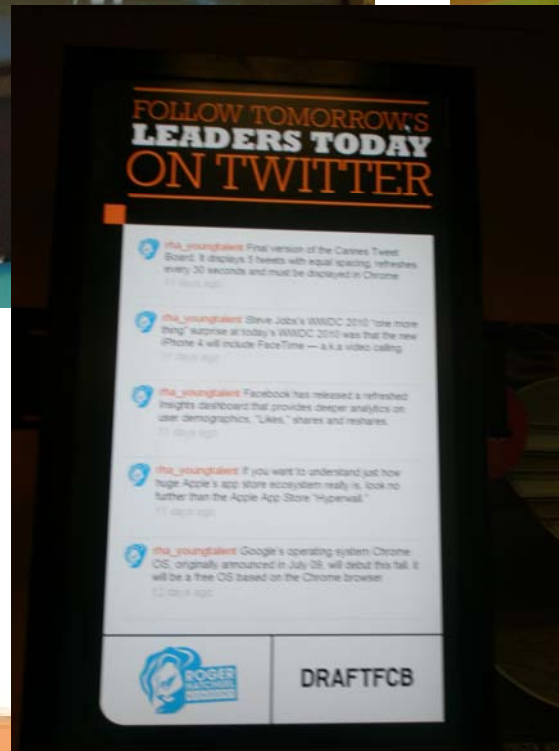
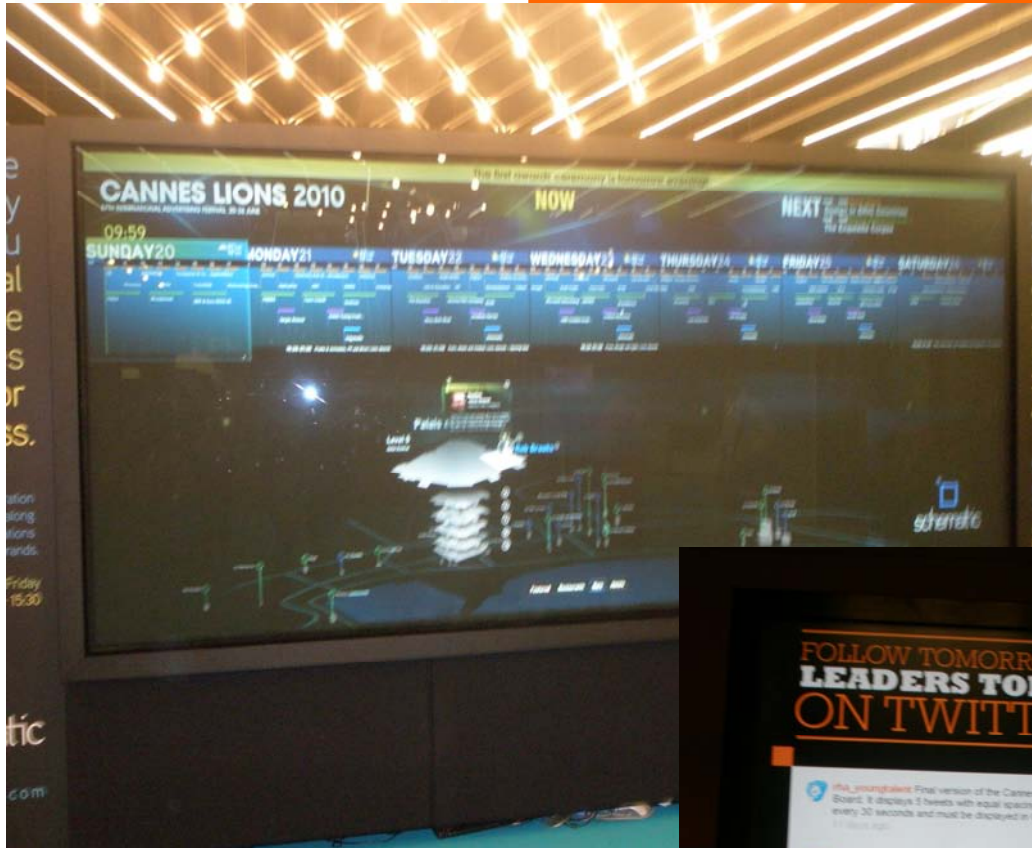
- Тема 59го Cannes Lions – «Connections, made easy» «Легкие СВЯЗИ»
  - связи в разных плоскостях: брендов с потребителями, технологиям, рекламными агентствами, разными каналами и т.д.)
- 8000 делегатов из 90 стран, более 24 000 работ, 95 семинаров, мастер-классов, workshops
- Хороший подбор тем, спикеров,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







# Первые впечатления. Digital штуки в зале





# Share happy machine



- SHARE HAPPY автомат по продаже/дарению мороженого требует с тебя улыбку, которую тут же отправлял в Facebook





MAI

# You Tube Play





# Тенденции

---

- 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







## Масштабное использование социальных сетей. Пример BestBuy.

- 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





## Нет границ между реальным и виртуальным. Vocaloid2 Hatsune Miku

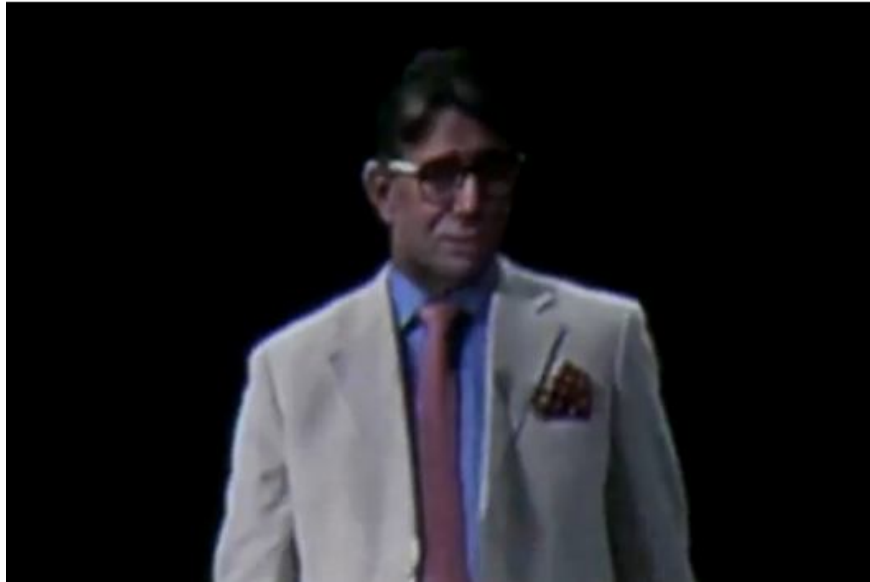
- Vocaloid2 Hatsune Miku - синтезированный женский вокал. (японский) — программное обеспечение фирмы Yamaha Corporation, имитирующее поющий голос человека на основе заданной мелодии и текста
- Создан образ виртуальной дивы
- Сейчас она дает в Японии концерты на стадионах - на сцене реальные музыканты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



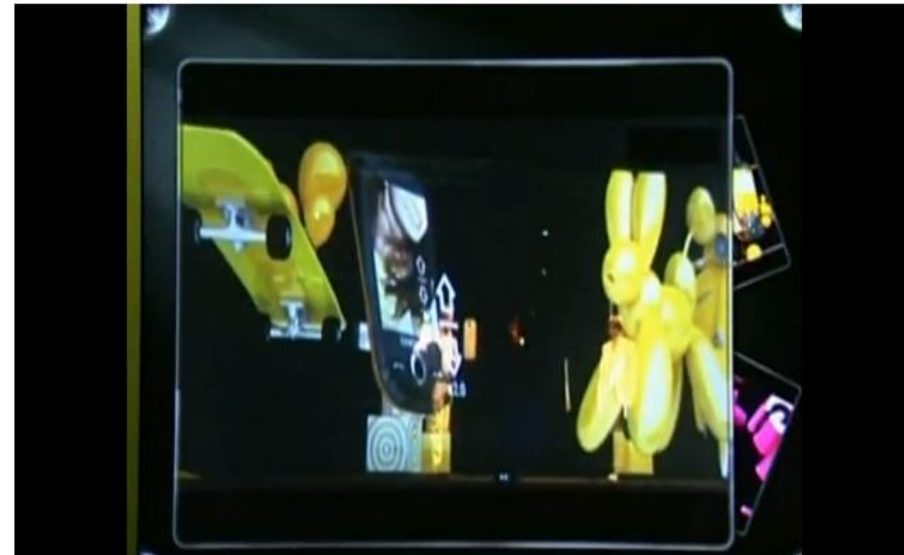
Data Source:



Нет границ между реальным и виртуальным. Impossible is possible.



Saatchi & Saatchi New Directors' show cases. See video



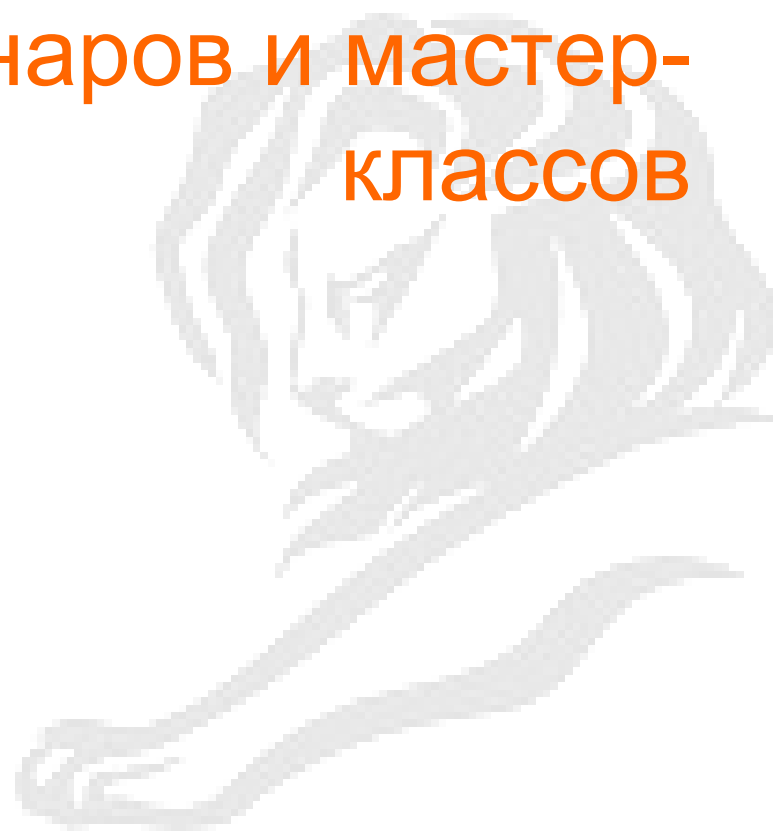
Cheil Worldwide, Electronic Art and Dantsu innovation technologies.

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 тандеме, привлечение celebrities

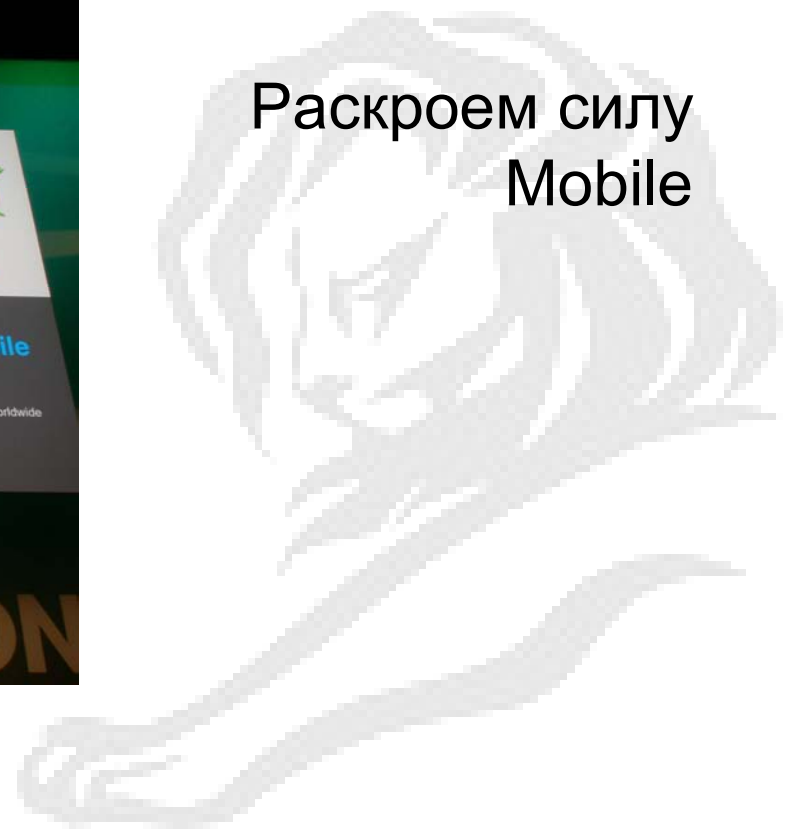




## Initiative

Unlocking the  
Power of Mobile

Раскроем силу  
Mobile

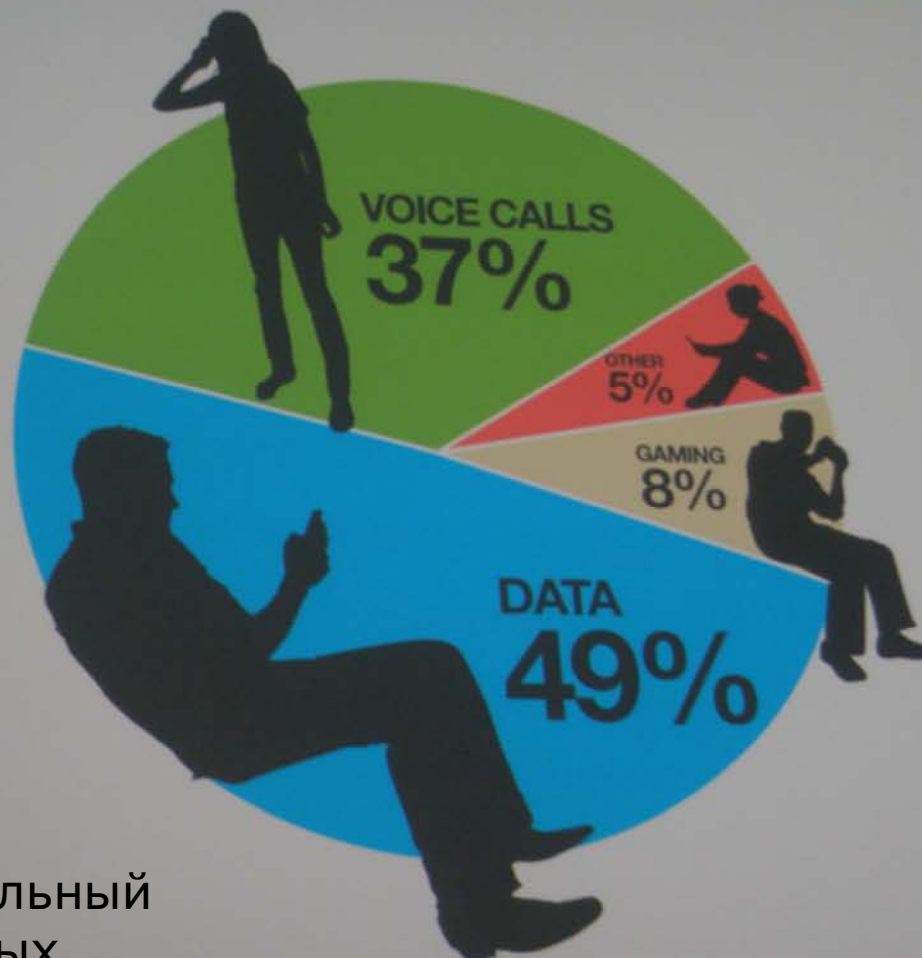






- Mobile – это прежде всего о потребителе, который мобильный, а не о телефоне

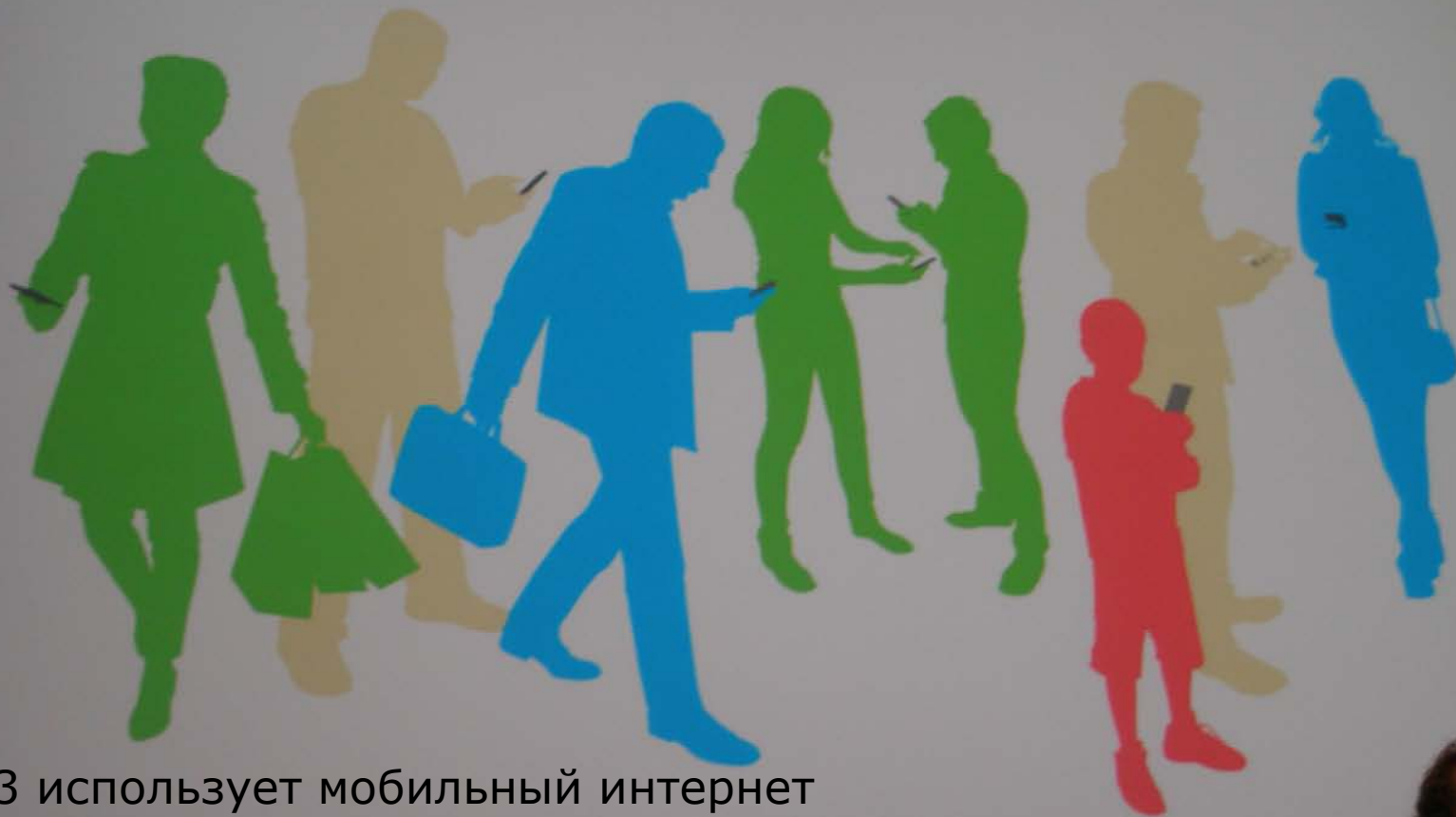
## VOICE IS SECONDARY TO DATA SERVICES ON THE PHONE



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

initiative







Mobile Consumers are  
Always On

Initiative



CANN

NS



## KEY NEED STATES FULFILLED BY MOBILE

knowledge  
follow brands manage my life  
information  
feel connected instant  
helps with work pass the time  
quality of life  
fun & enjoyable escape  
feel good

initiative

# INTERNET: MOBILE AND PC FULFILL DIFFERENT NEEDS



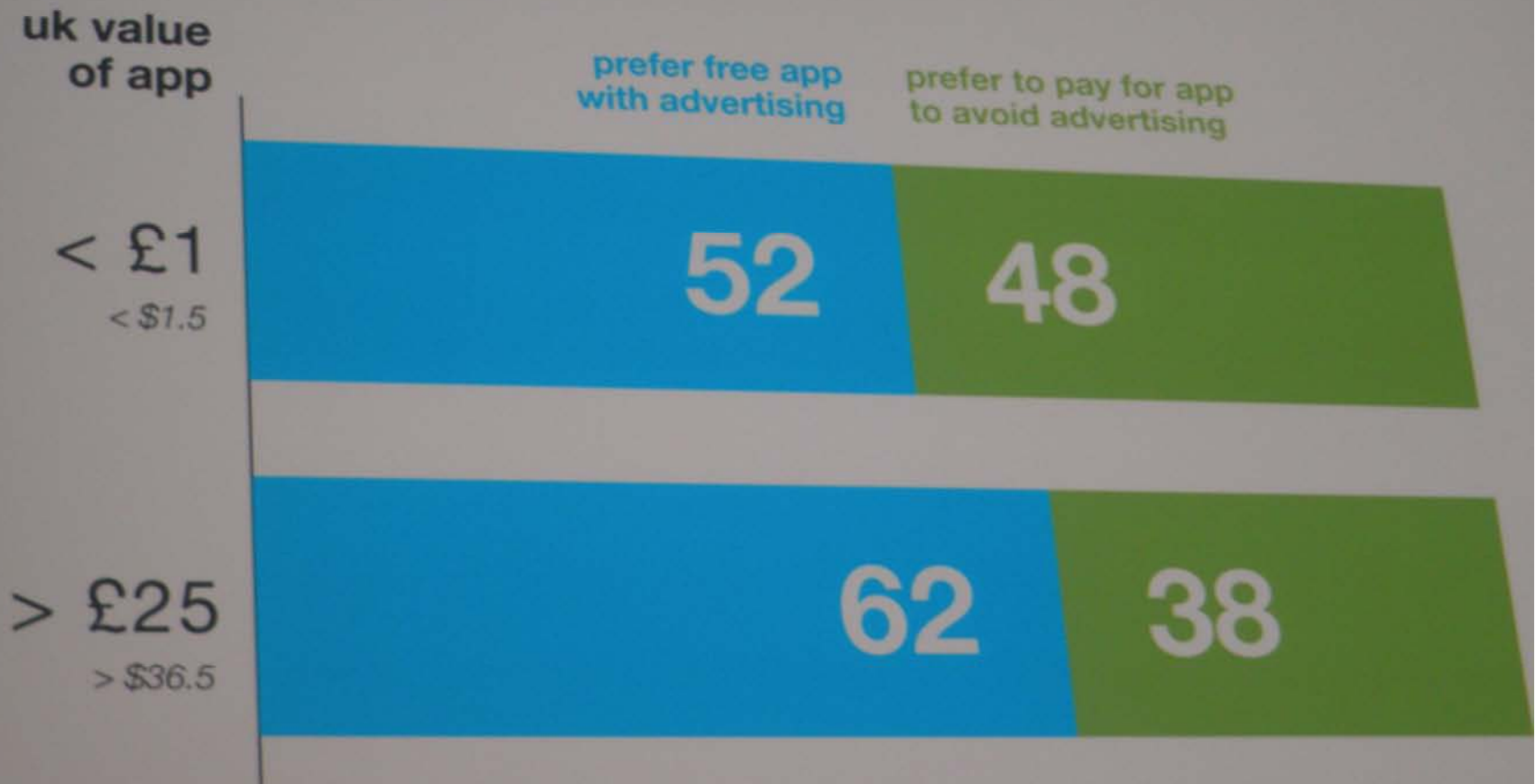
**Bye bye laptop.  
Mobile is the second screen and  
the Internet device at home.**

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

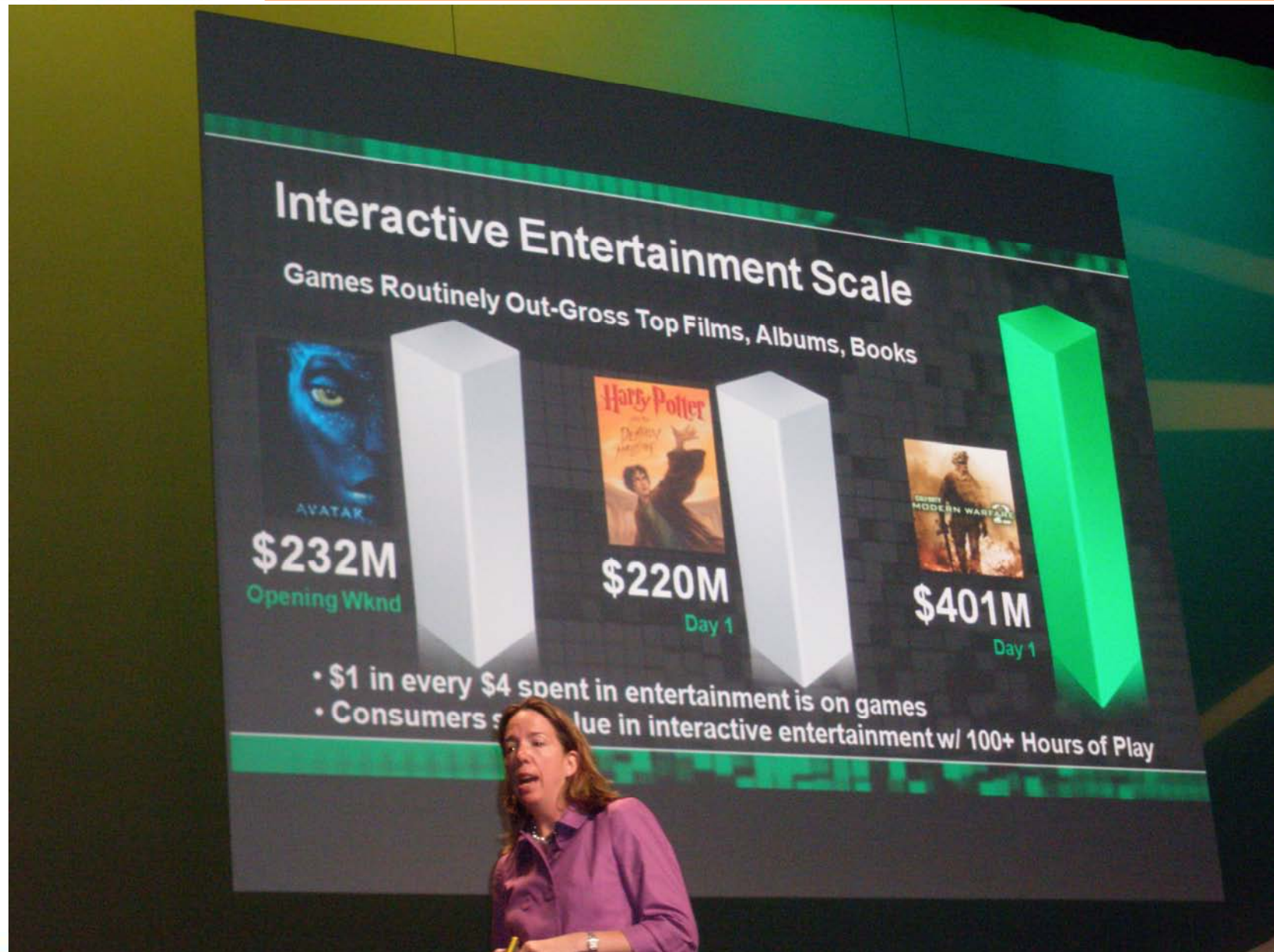


## PCs & Gaming





# Electronic Arts. Gaming is the Next Big Thing





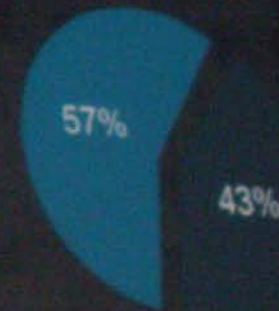
Среди геймеров  
43% женщин,  
1/3 - родители

## Who Is Playing?

Age Breakdown



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

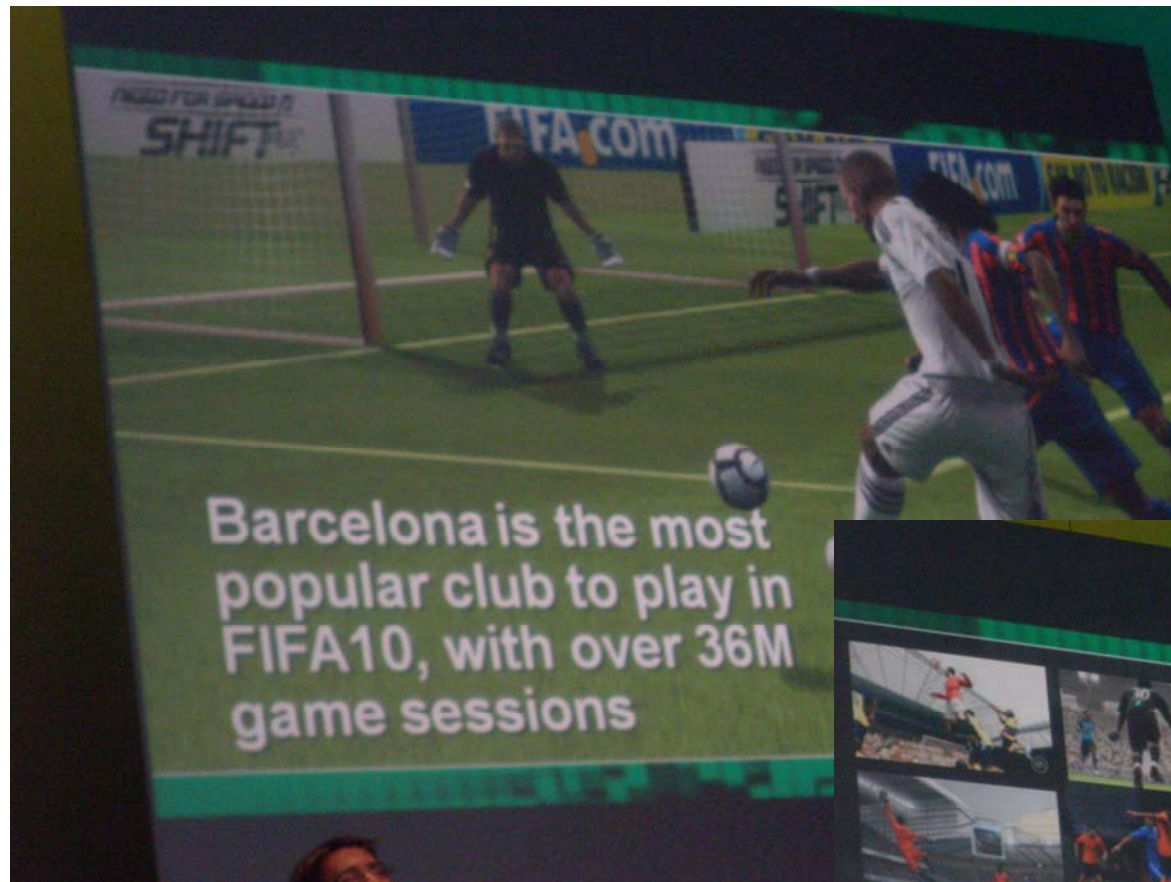


Gamers skew male, but a  
significant amount of females are  
engaged with the medium

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



# MAIN





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

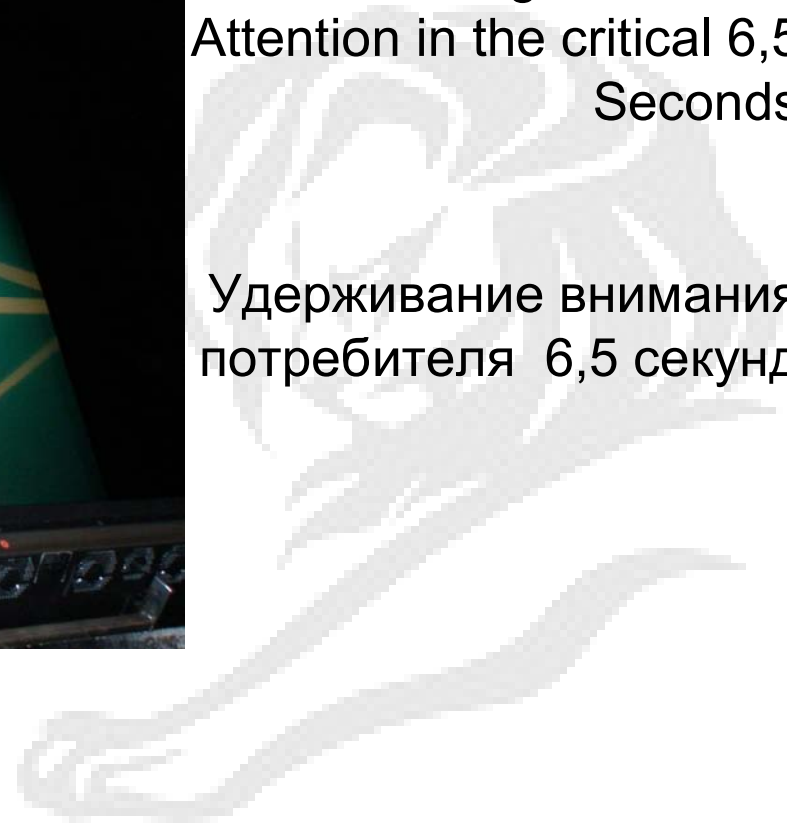




## DraftFCB

Carturing Consumer  
Attention in the critical 6,5  
Seconds

Удерживание внимания  
потребителя 6,5 секунд



# MIC

marketing complexity

=

# of marketing moments

1/  $\times$  attention

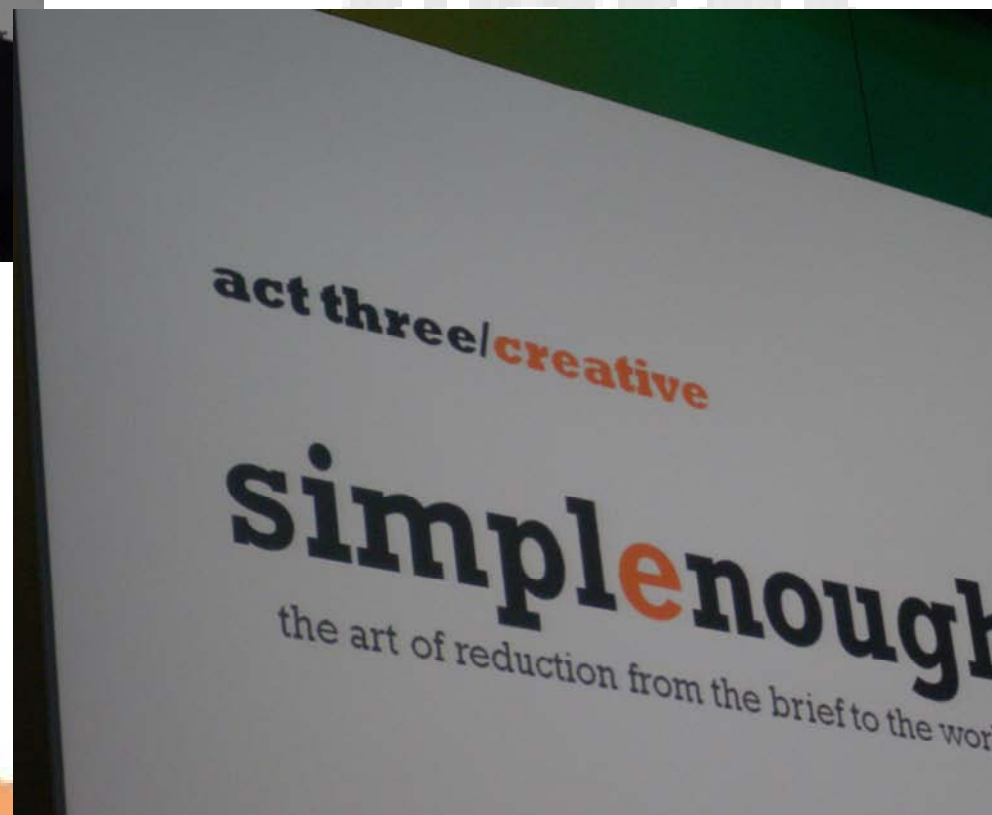
info  $\times$  on consumption





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

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





# Creative Brief

The holy s#!t  
number

The 6.5  
Seconds That  
Matter  
(The strategy)

Creative  
expression

The insight

DRAFTFCB

65

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



# 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

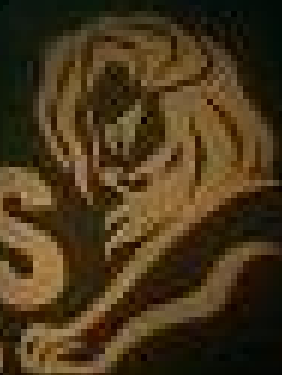
Chaos and Joy in  
Cannes



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



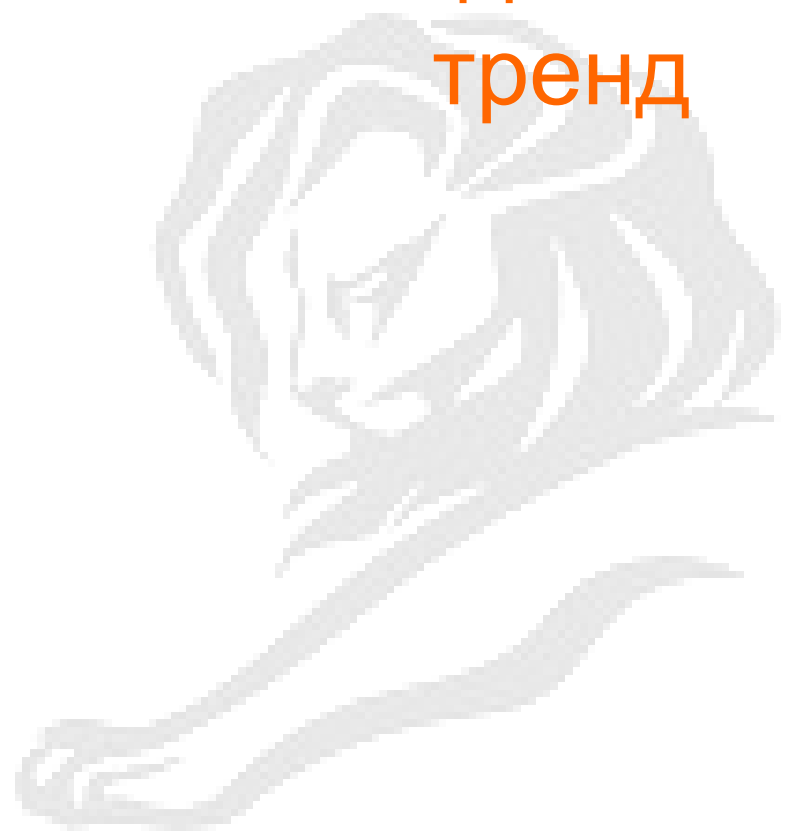
CANALIS LIONS  
57TH INTERNATIONAL  
JUL 20 - 26 JUNE 2010







# Привлечение Celebrities – модный тренд





# Digitas. Cage Fighting comes to Cannes. Nick Cannon





# Yahoo! Laugh, Connect and Debate with Ben Stiller

---





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







## Mark Zuckerberg CEO Facebook

---



"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.



## Кто лучший в 2010?

---

### 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

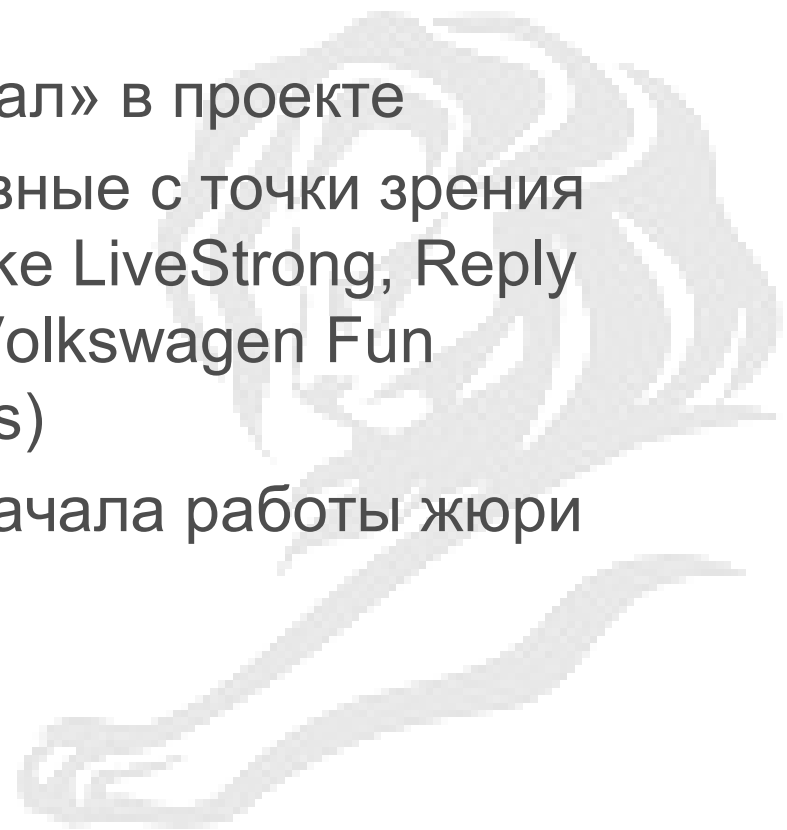
MJZ



## Как побеждают?

---

- 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



Jessica Hughes