

Живая Книга

Познавательно-развлекательный
сюжетный интернет-портал

Суть проекта

- Главные герои портала (реальные люди) изучают различные учения о счастье и о «просветлении», применяя это все на практике, путешествуя по миру и общаясь с носителями этих учений
- В различных формах герои записывают то, что с ними происходит, – таким образом появляется он-лайн книга, которая становится ядром интернет-портала

Структура портала

- Игра: есть сюжет и возможность участия в нем
- Коммуникационная площадка: возможность личных дневников и социальных сетей
- Познавательный ресурс: учения с разных уголков мира
- Развивающий ресурс: он-лайн обучение
- Интернет-магазин: вещи, книги и всё, что нужно на пути к «просветлению»

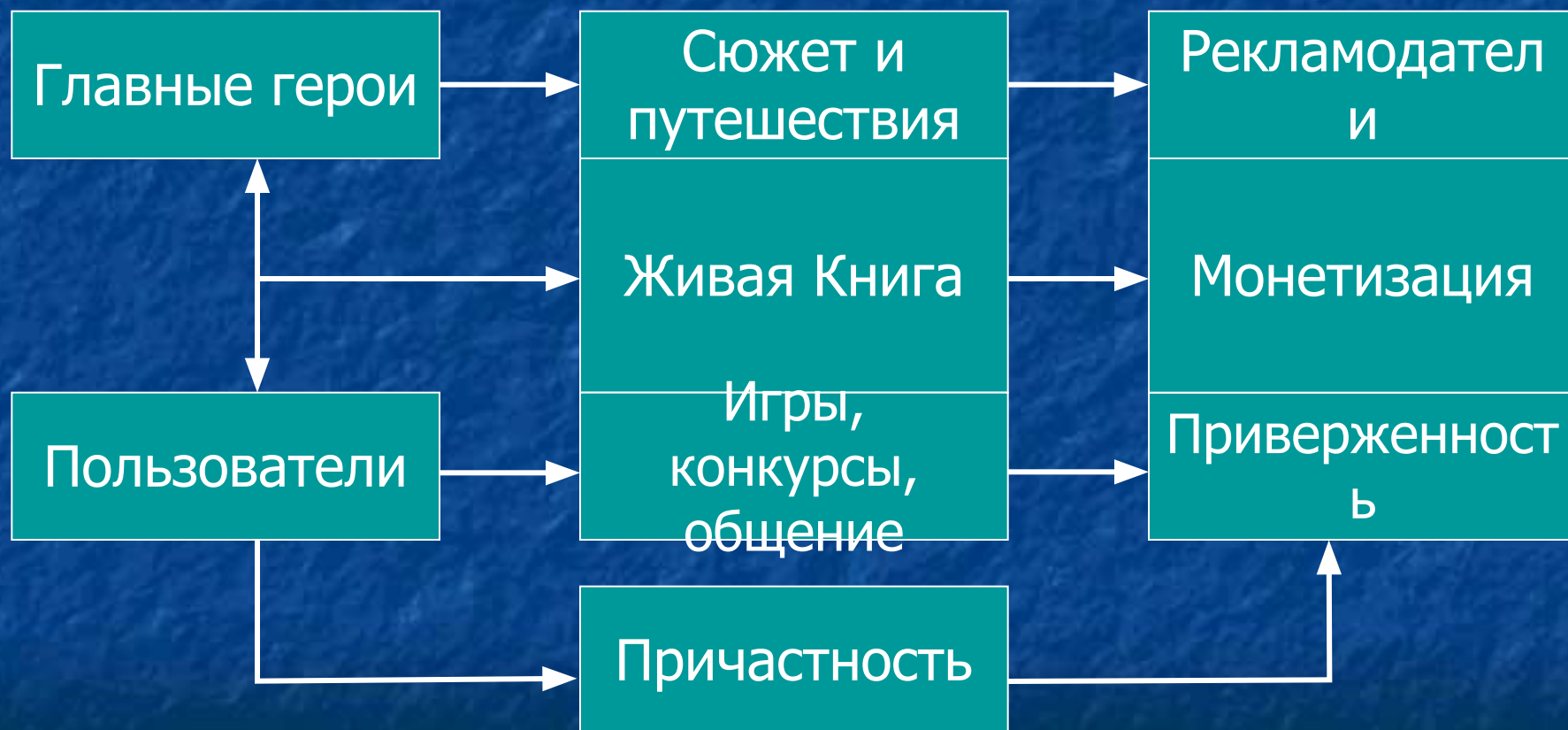
Потребности

- В чём истина? Причастность к её поискам, процесс познания – людям это нравится
- Сыграем? Риск, азарт, желание выиграть – ничто не захватывает так сильно как игра
- Новое? Путешествия, смена образа жизни, приключения – люди стремятся к этому
- Настоящее? Что может быть интереснее, чем жизнь настоящих людей

Решения

- Возможность познания через участие в сюжете портала и общение с главными героями
- Возможность играть в ролевые игры, и выиграть участие в приключениях героев
- Возможность виртуальных и реальных путешествий в различные уголки мира
- Возможность общения с выдающимися, людьми, живущими полной жизнью

Бизнес-модель



Маркетинг

- Основной показатель: Прибыль/Уровень интереса (позволяет акцентировать внимание на развитии проекта)
- Каналы продвижения: интернет (вирусная реклама)
- Аудитория портала: – это молодые люди (18-30 лет), которые еще строят свою жизнь, и у которых них есть сильная потребность (мечта) – быть счастливыми и успешными

Монетизация проекта

- «Вход» в сюжет Живой Книги: использование главными героями рекламируемых товаров и услуг по ходу сюжета
- Интернет-магазин портала: продажа всех необходимых вещей для самопознания
- Услуги для пользователей: подсказки в играх, путешествия с главными героями, доступ к платным частям портала
- Вирусная реклама: реклама спонсоров портала с участием главных героев
- Он-лайн семинары: семинары различных гуру и мастеров, у которых гостят главные герои Живой Книги

Конкуренция

- Социальные сети: Одноклассники, В контакте, Мой мир и т.д.
- Блоги: Livejournal, LiveInternet, BestPersons и т.д.
- Он-лайн игры: типа STARQUAKE, CARNAGE, Perfect World и т.д.

Команда

- Главные герои и виртуальные главные герои – «сюжетники»
- Техническая часть – программисты, администраторы
- Маркетинг, PR – команда продвижения
- Редакторы, креаторы – наполнение портала контентом

Ключевые точки

Концепция и ясное понимание проекта

Развитие сюжетов



Наполнение проекта

Продвижение проекта

Запуск сюжетных линий

3 месяца

2 месяца

1 месяц