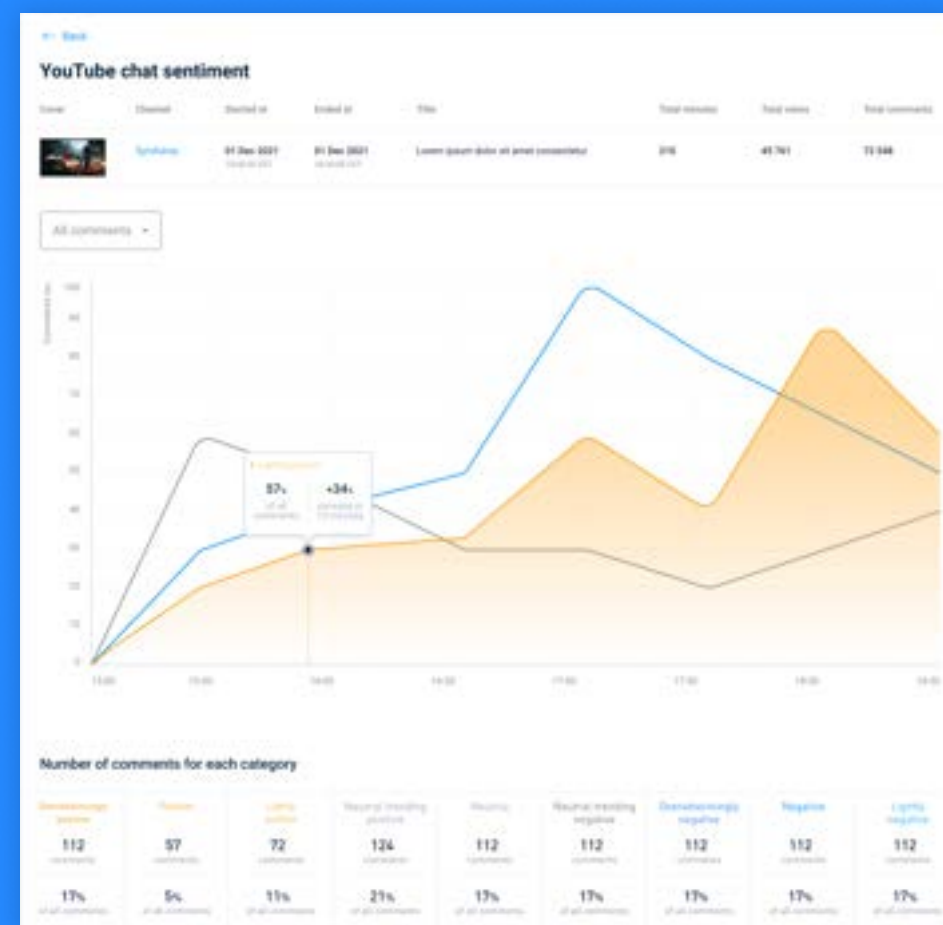
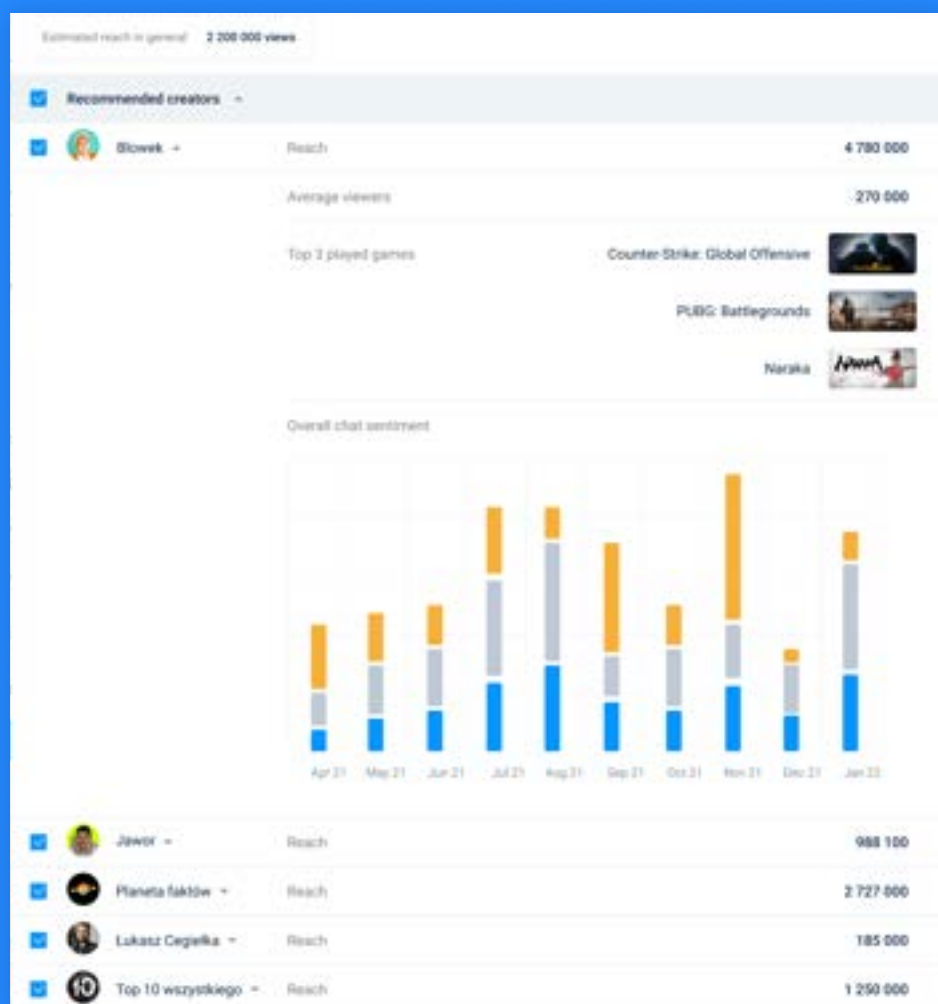
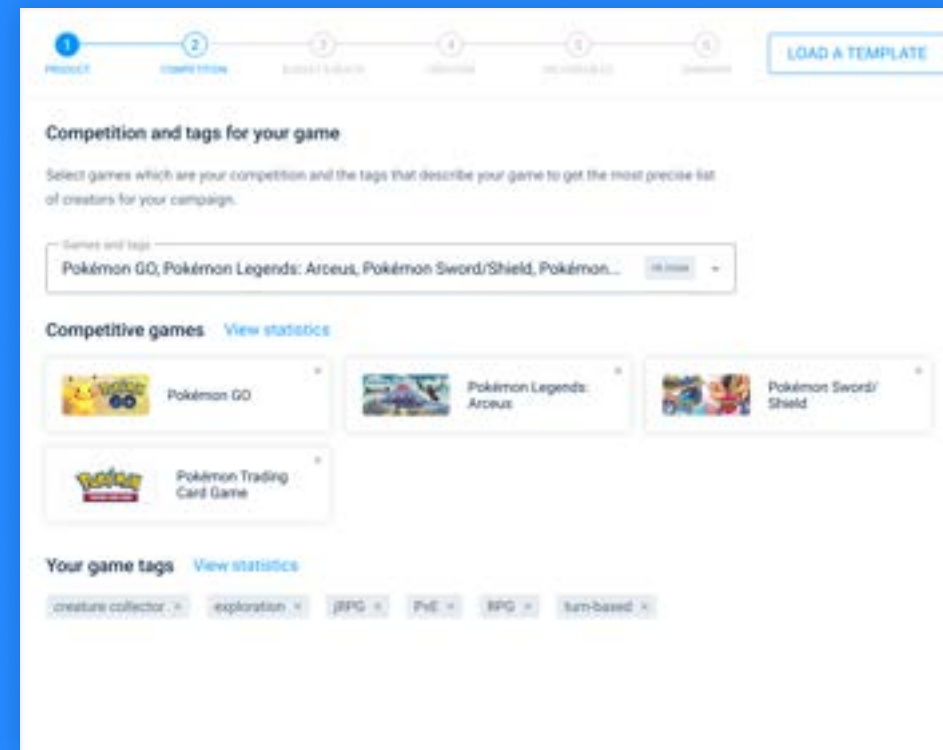
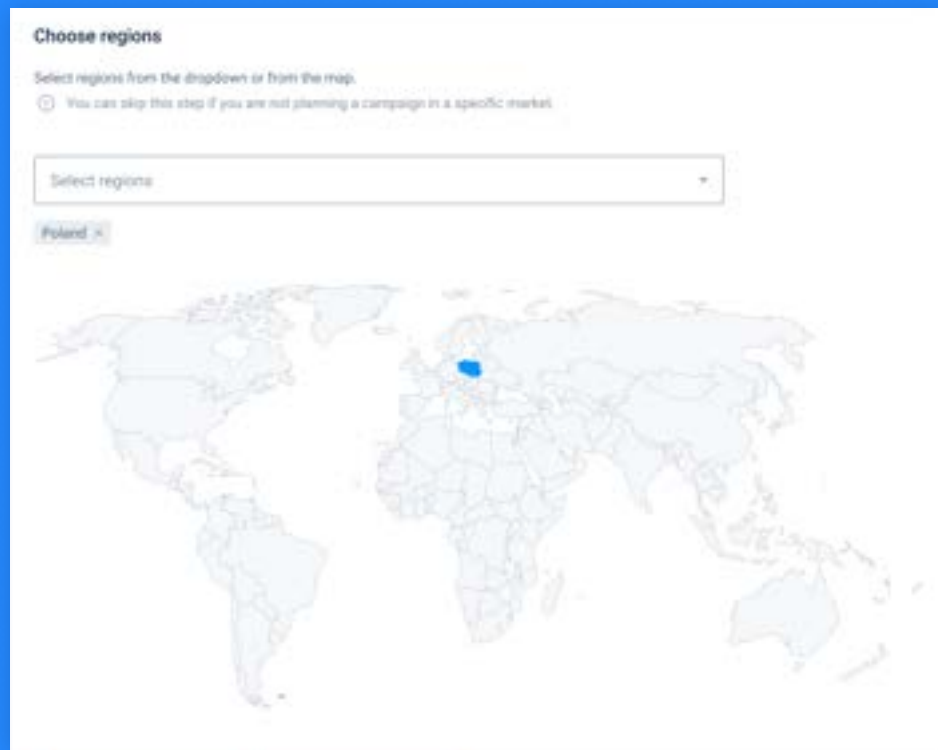


USE CASE 1

Jestem marketerem i chcę wyszukiwać twórców pasujących do produktów moich klientów oraz do różnych grup zainteresowań/demo itd.



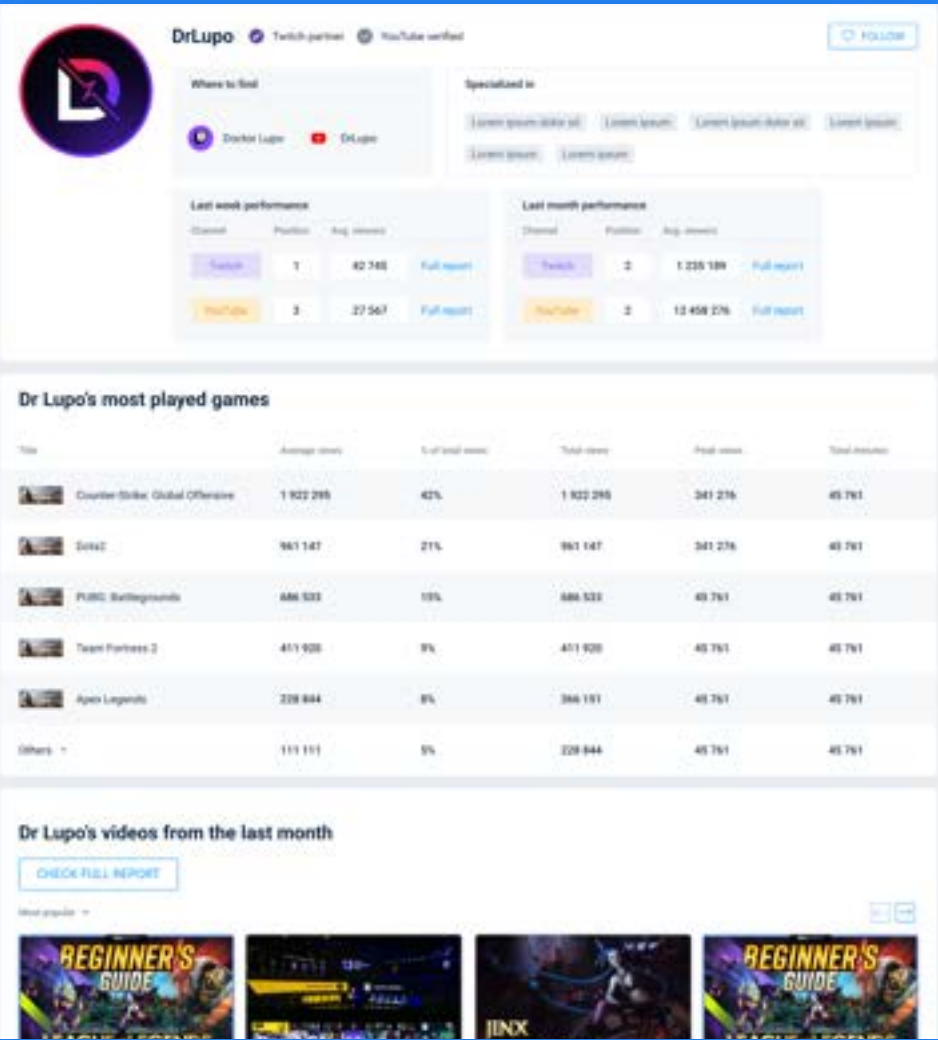
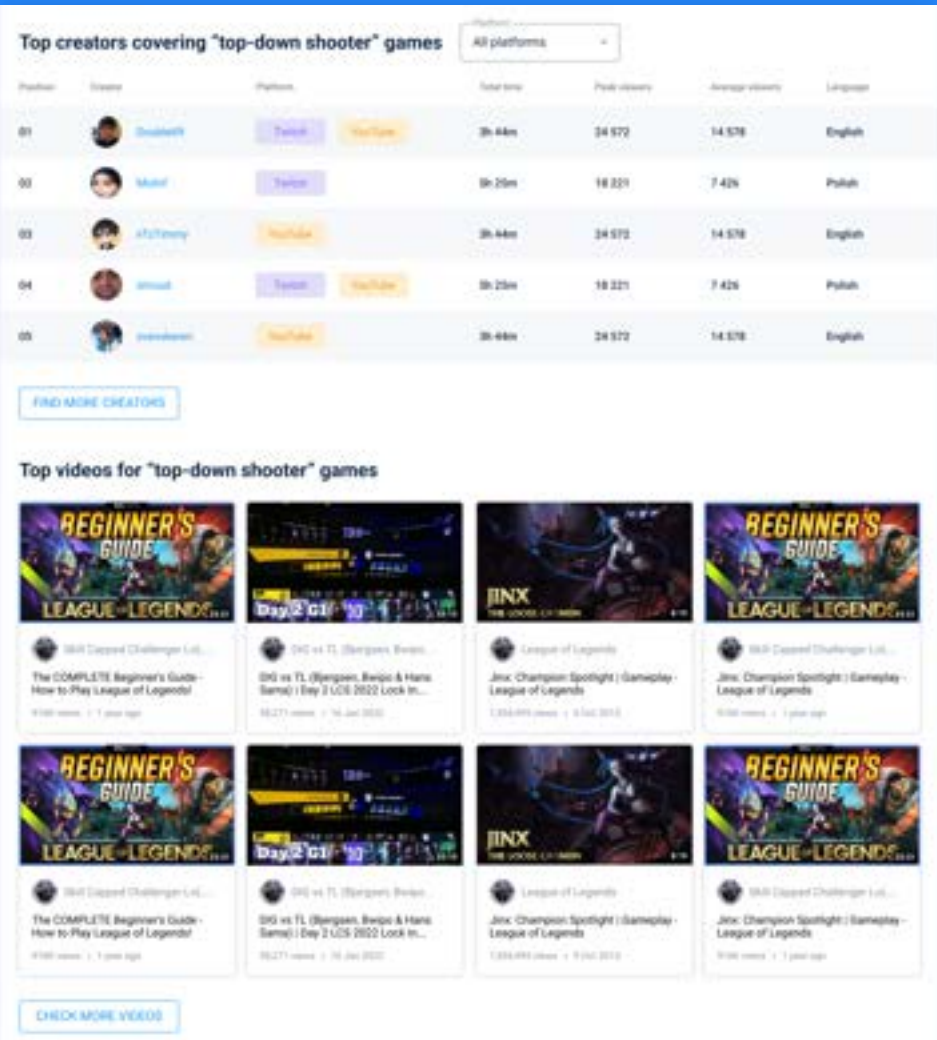
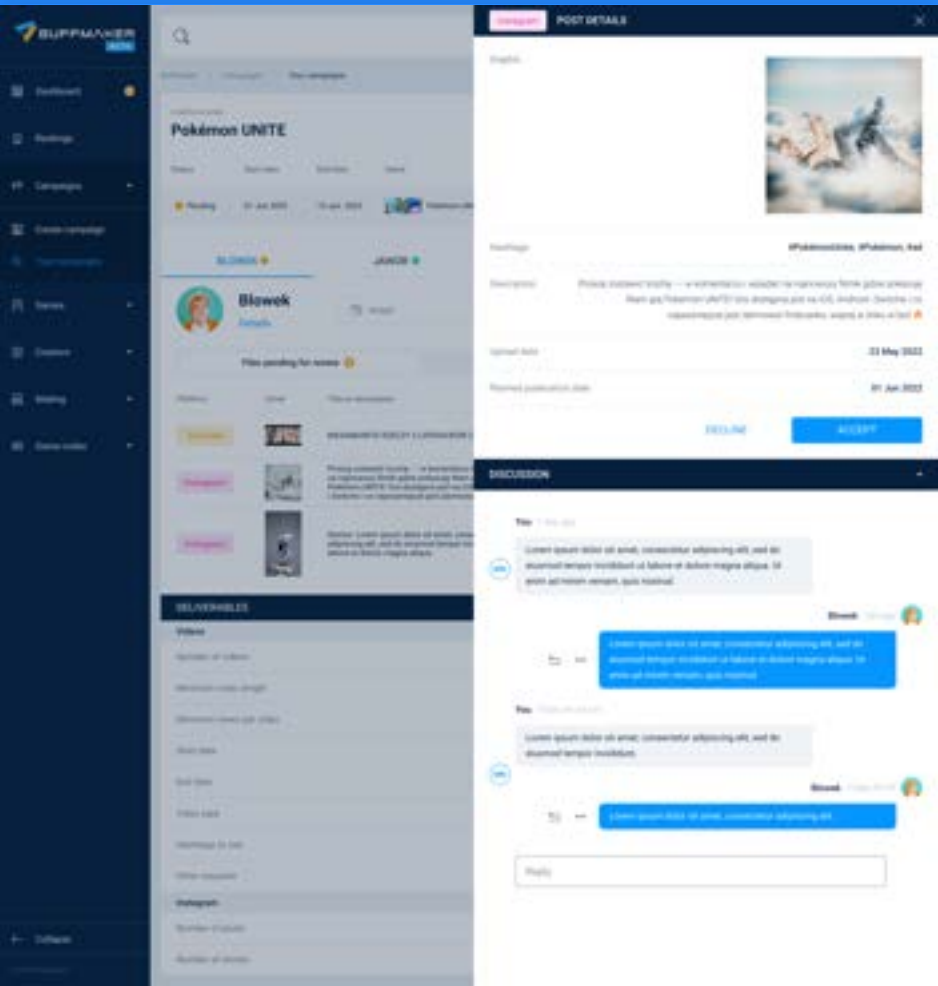
Kroki

- Definiuję zakres geograficzny
- Definiuję produkt w oparciu o gatunek, tagi oraz tytuły konkurencyjne
- Wybieram preferowany zasięg i popularność kanałów
- Dodatkowa selekcja w oparciu o unikatową analizę sentymentu czatu w danych kanałach
- Błyskawicznie nawiązuję kontakt z wybranymi kanałami, lub zachowuję listę



USE CASE 1

Jestem marketerem i chcę wyszukiwać twórców pasujących do produktów moich klientów oraz do różnych grup zainteresowań/demo itd.



Przykład analizy danych

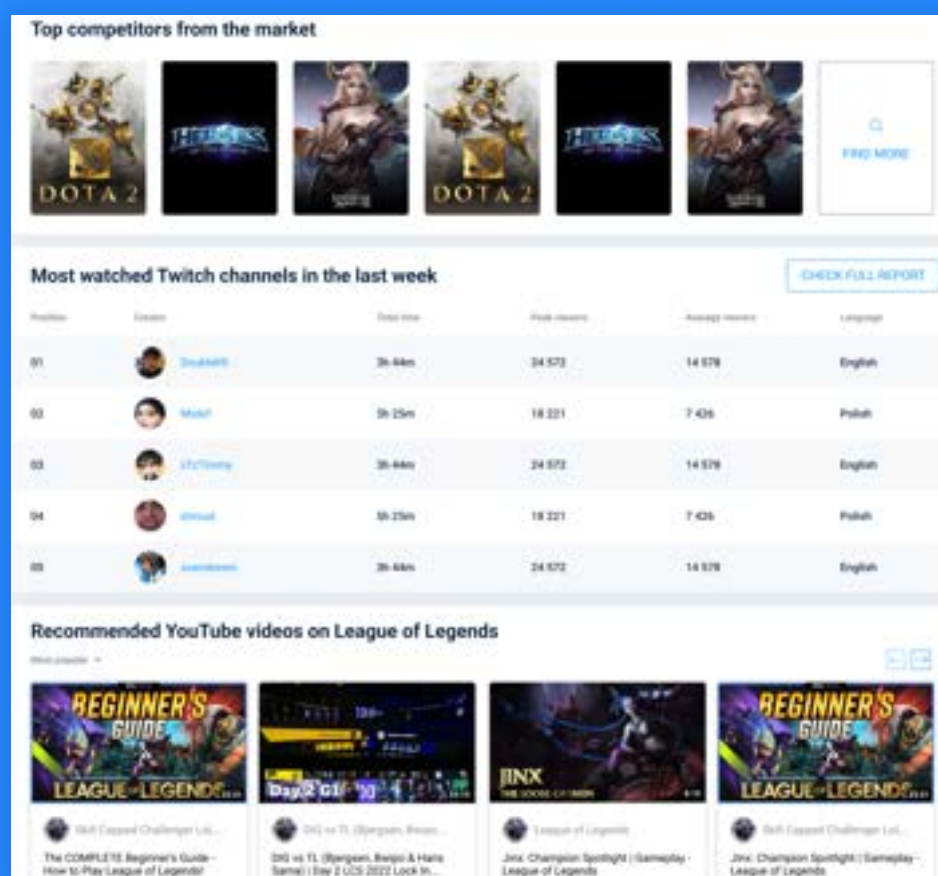
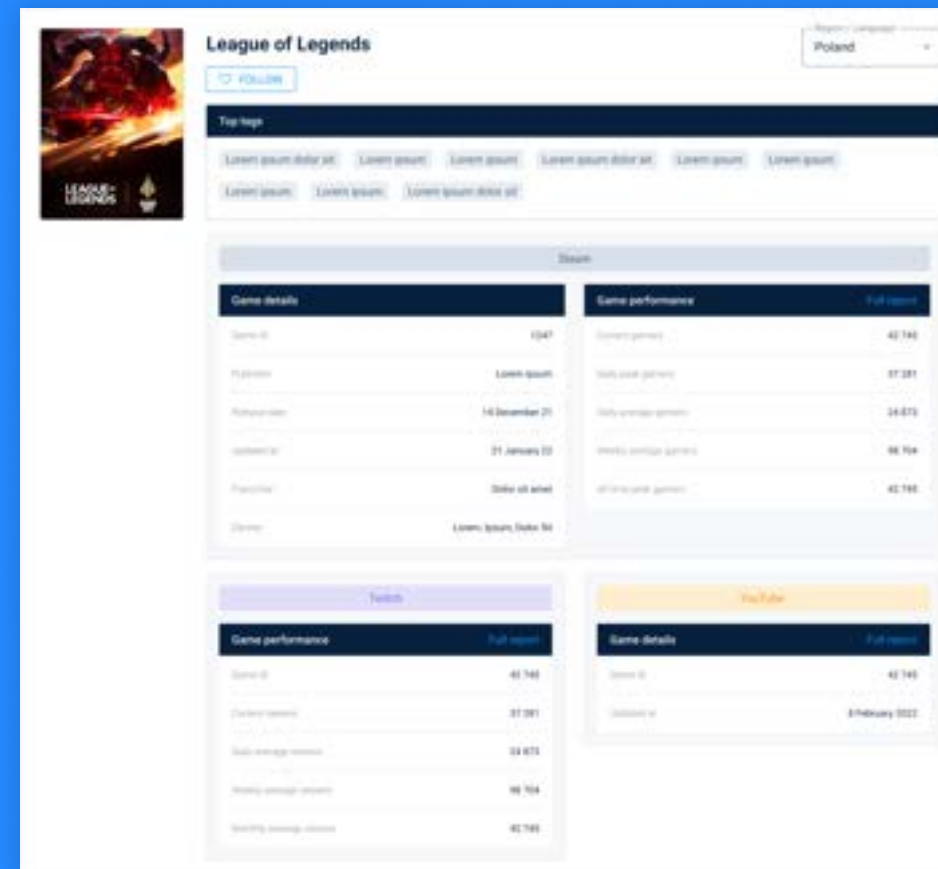
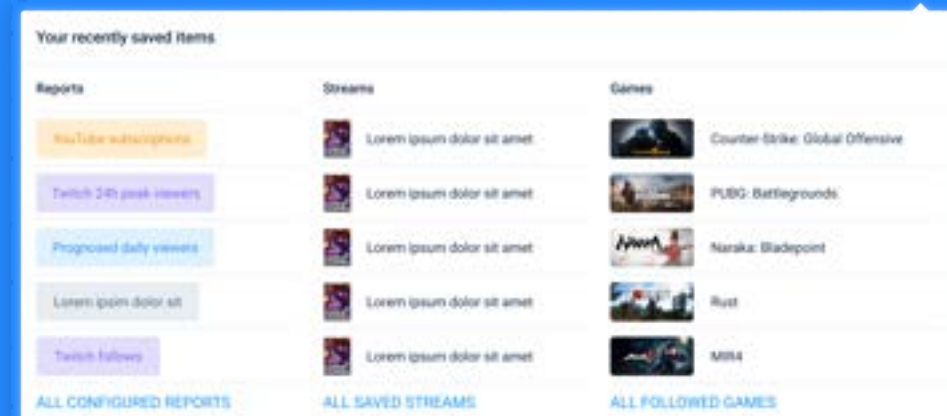
- Kanały i streamy popularne w danym regionie/języku
- Kanały i streamy produkujące treści dla określonego gatunku gier
- Kanały i streamy tworzące treści dla danych tagów opisujących te gry
- Kanały i streamy produkujące treści dla gier konkurencyjnych dla produktów moich klientów
- Stosunek wyświetleń video do subskrypcji kanału
- Które kanały i streamy mają przeważający pozytywny sentyment w dyskusjach czatu

USE CASE 2

Jestem wydawcą i chcę monitorować coverage video oraz porównywać mój produkt z produktami konkurencji.

Kroki

- Wybieram gry do analizy, tworzę listę „moich gier”
- Karta produktu podsumowuje informacje o mojej grze oraz o konkurencji
- Analizuję popularność video i streamów z moich gier VS konkurencja
- Widzę nie tylko stan obecny, ale trendy i zmiany w przeszłości
- Analizuję sentyment czatu i zmiany historyczne, by zrozumieć jakie emocje budzą filmy o produktach moich i konkurencyjnych

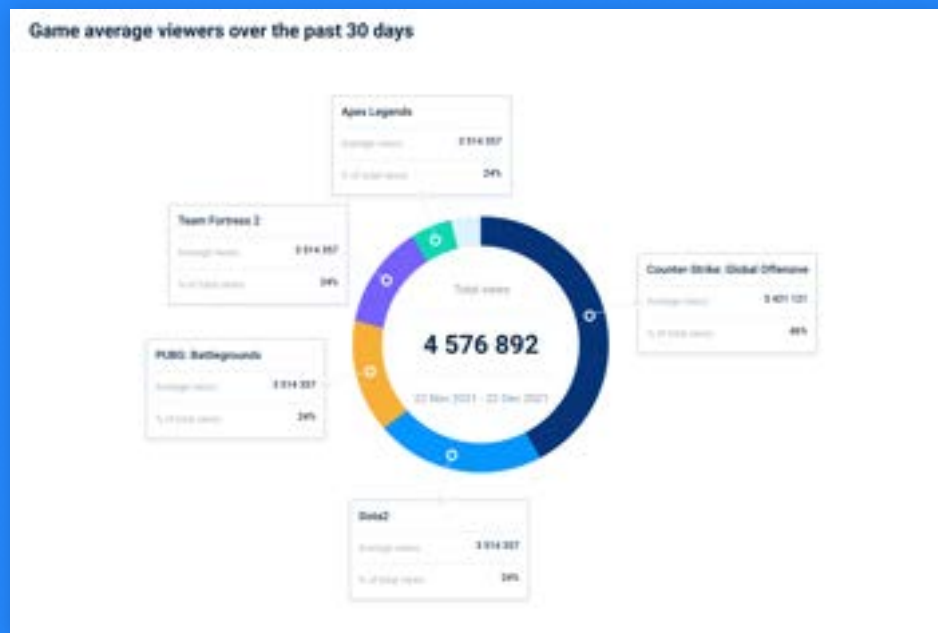
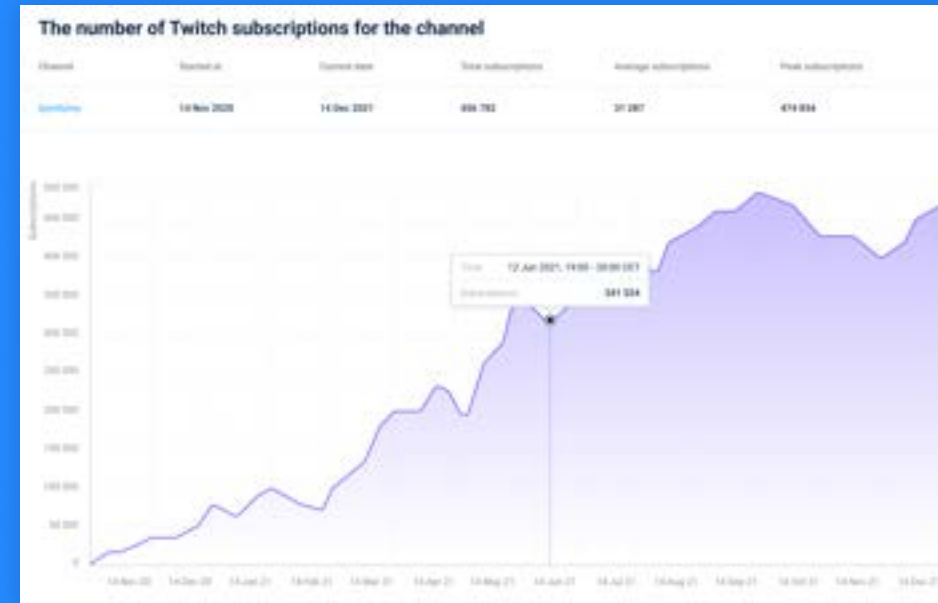


USE CASE 2

Jestem wydawcą i chcę monitorować coverage video oraz porównywać mój produkt z produktami konkurencji.

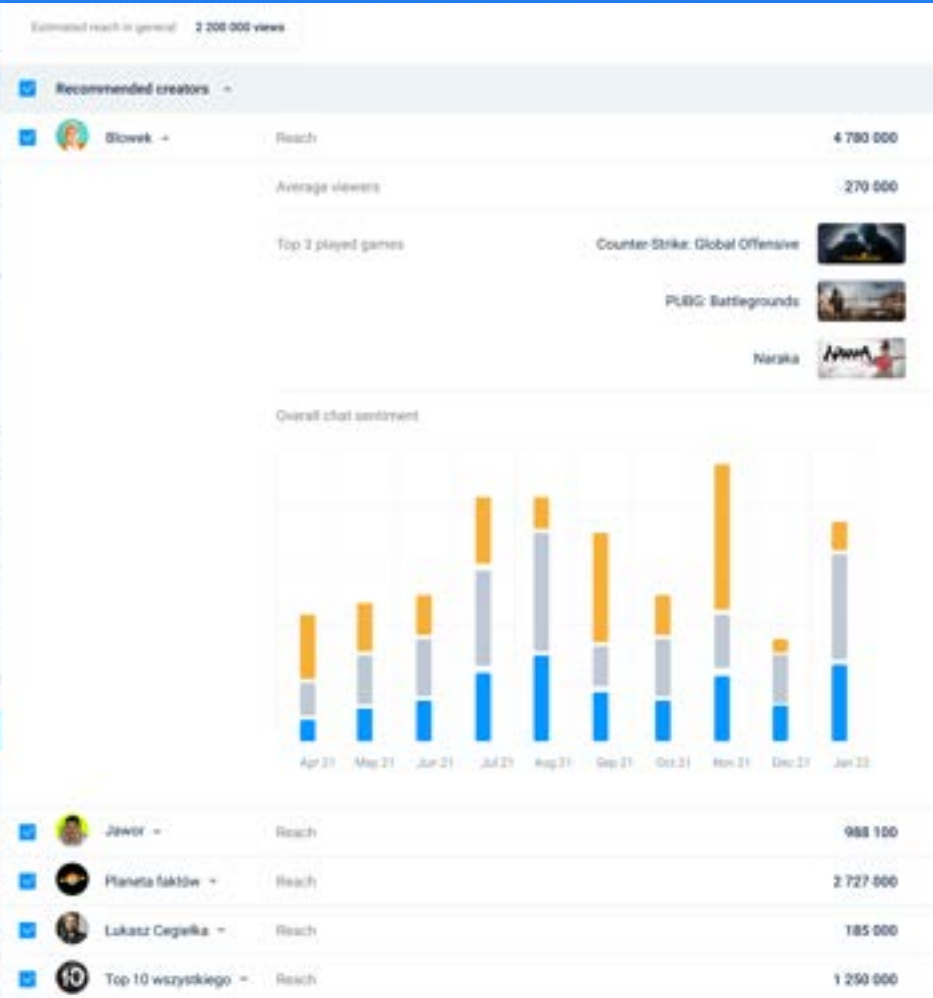
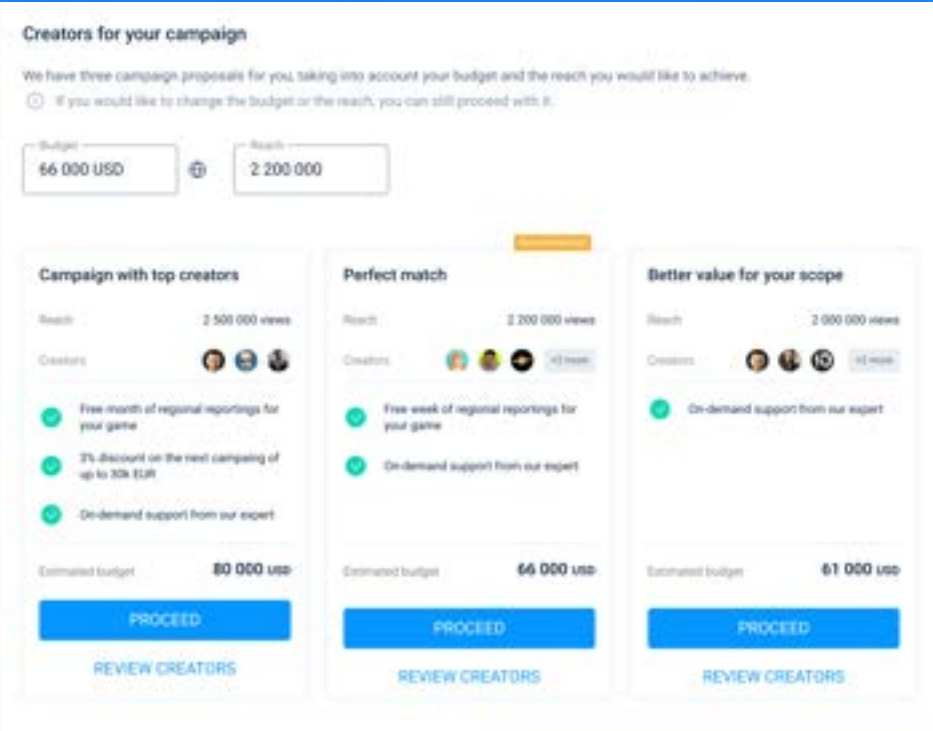
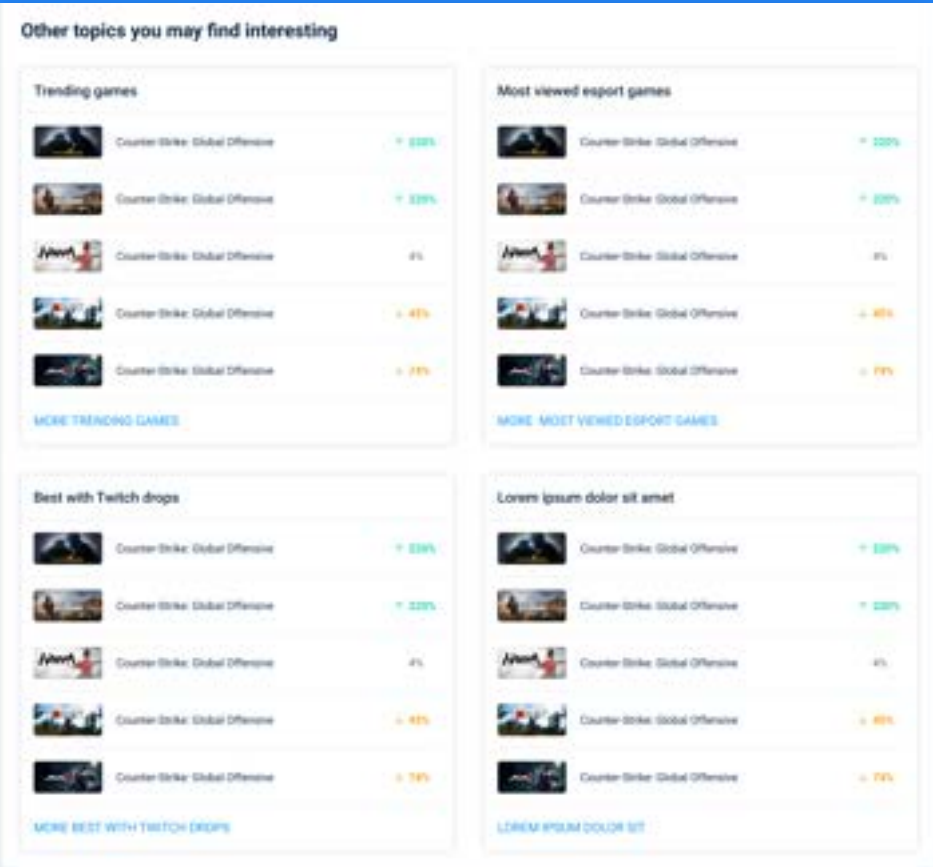
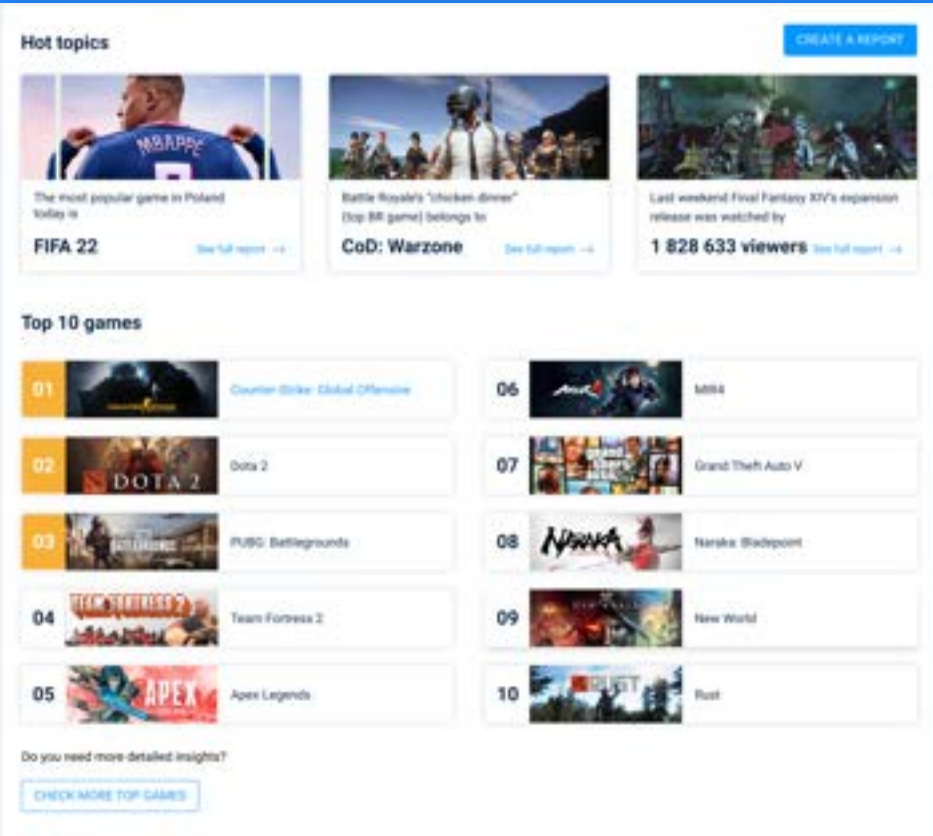
Przykład analizy danych

- Lista wszystkich wideo i wszystkie streamy z danego okresu z konkretnej gry – Twitch API, YouTube API
- Jakie tytuły są faktycznie konkurencyjne dla naszego (na podstawie gatunków, tagów, popularności) - Steam API + statystyki ze Steam API
- Wyświetlenia, długość materiału, liczba komentarzy, czy zablokowano komentarze, oceniamy rating tych filmów
- Sentyment komentarzy pod w wideo
- Długość streamu (total minutes), średnia liczba oglądających, maksymalna liczba oglądających, liczba oglądających w momencie zakończenia streamu
- Analogiczne dane dostępne dla tytułów konkurencyjnych



USE CASE 3

Jestem twórcą lub wydawcą gry i do podejmowania decyzji biznesowych potrzebuję analizy trendów na Twitch i YouTube.



Kroki

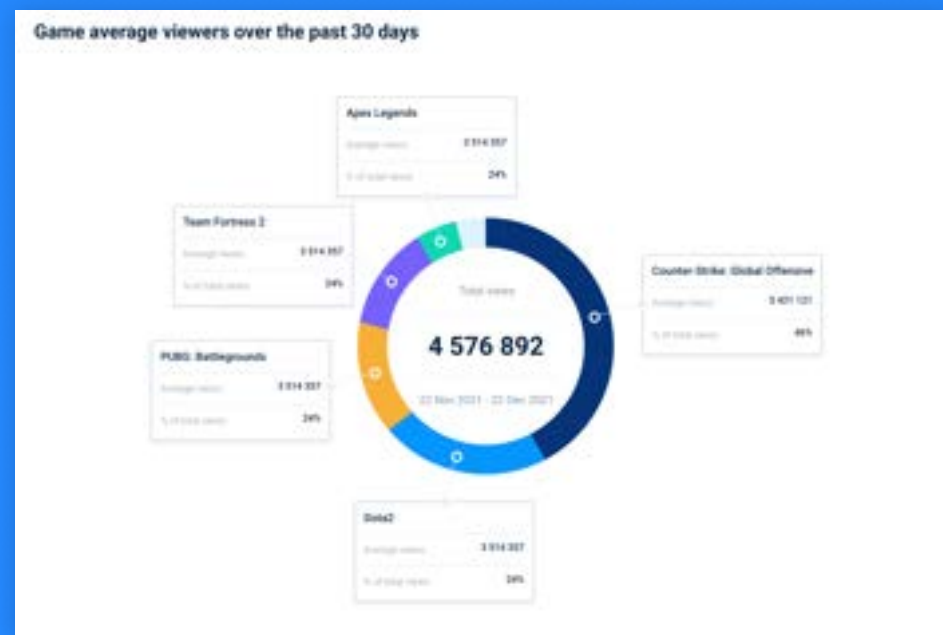
- Przeglądam i konfiguruję własne rankingi Top Games
- Analizuję historyczne zmiany popularności różnych stylów graficznych, gatunków i trybów gry
- Sprawdzam szczegółowe parametry najpopularniejszych produktów w różnych kategoriach, aby lepiej zrozumieć z czego wynika ich sukces
- Identyfikuję potencjalne nisze i inne okazje oraz trendy
- Widzę listę kanałów i streamów odpowiednich do promocji gry o danych parametrach – zanim zacznę ją tworzyć

USE CASE 3

Jestem twórcą lub wydawcą gry i do podejmowania decyzji biznesowych potrzebuję analizy trendów na Twitch i YouTube.

Przykład analizy danych i tworzonych rekomendacji

- Jakie są najpopularniejsze gry, dla których tworzone są wideo i streamy w ostatnim czasie (daily, weekly, monthly, 90, 180, 365)
- Jakimi tagami opisywane są gry podobne do mojej
- Które gatunki i tagi wykazują tendencję wzrostową w ostatnim czasie?
- Które gatunki i tagi są regularnie streamowanymi produkcjami przyciągającymi stałą widownię?
- Jakie kanały i streamy w danym regionie są odpowiednie dla mojego produktu? (Bazując na tagach z Steam API, liczbie wyświetleń, częstotliwości publikacji)
- Czy produkt, jaki chcę stworzyć, reprezentuję gatunek i format popularny na całym świecie, czy będzie to niszowa gra?



1. Product 2. Create Profile 3. Select Subjects 4. Competitors 5. Recommendations 6. Campaign

LOAD A TEMPLATE

Competition and tags for your game

Select games which are your competition and the tags that describe your game to get the most precise list of creators for your campaign.

Games and tags: Pokémon GO, Pokémon Legends: Arceus, Pokémon Sword/Shield, Pokémon...

Competitive games

View statistics

- Pokémon GO
- Pokémon Legends: Arceus
- Pokémon Sword/Shield
- Pokémon Trading Card Game

Your game tags

View statistics

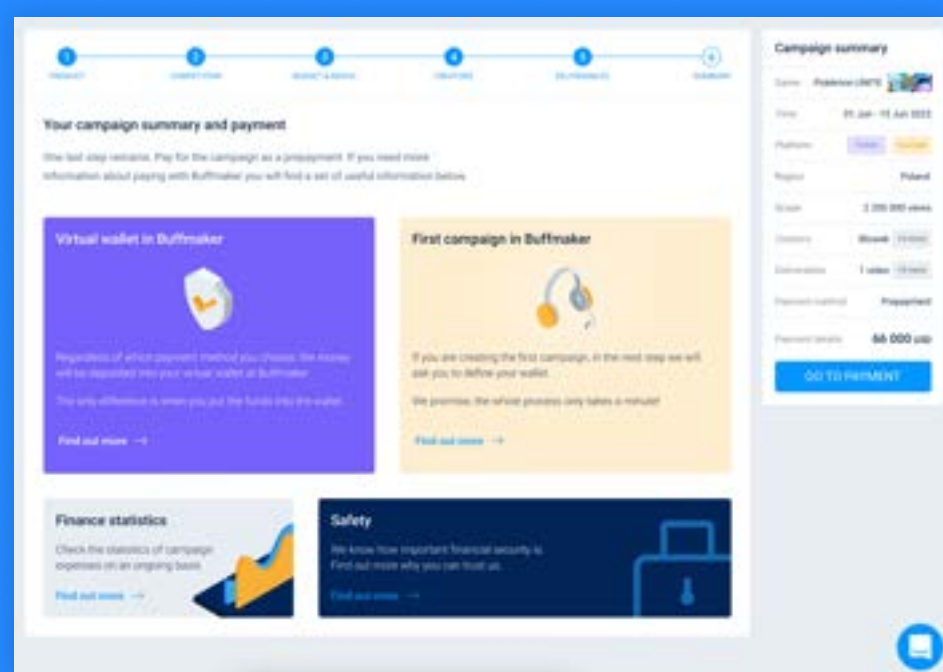
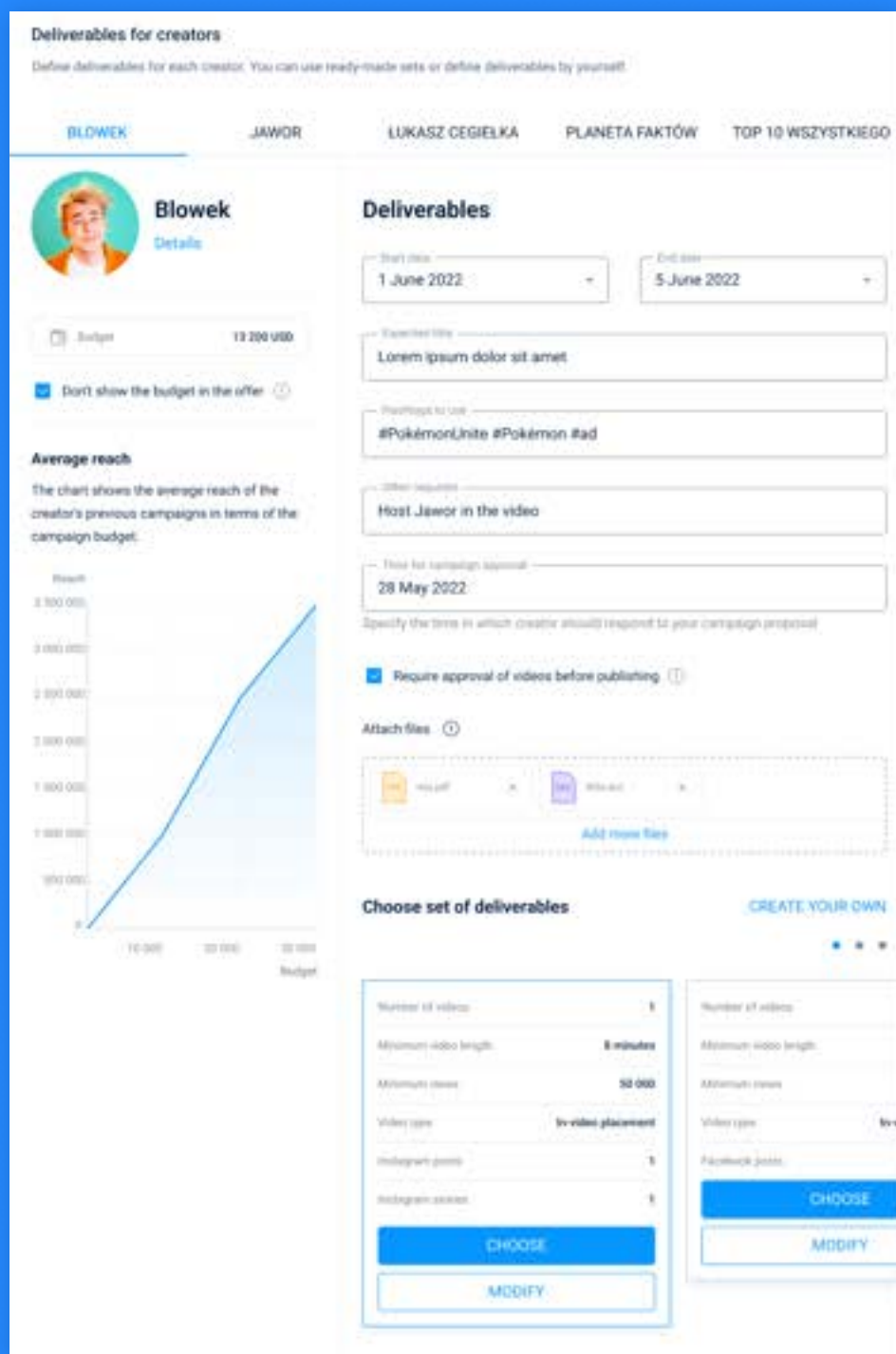
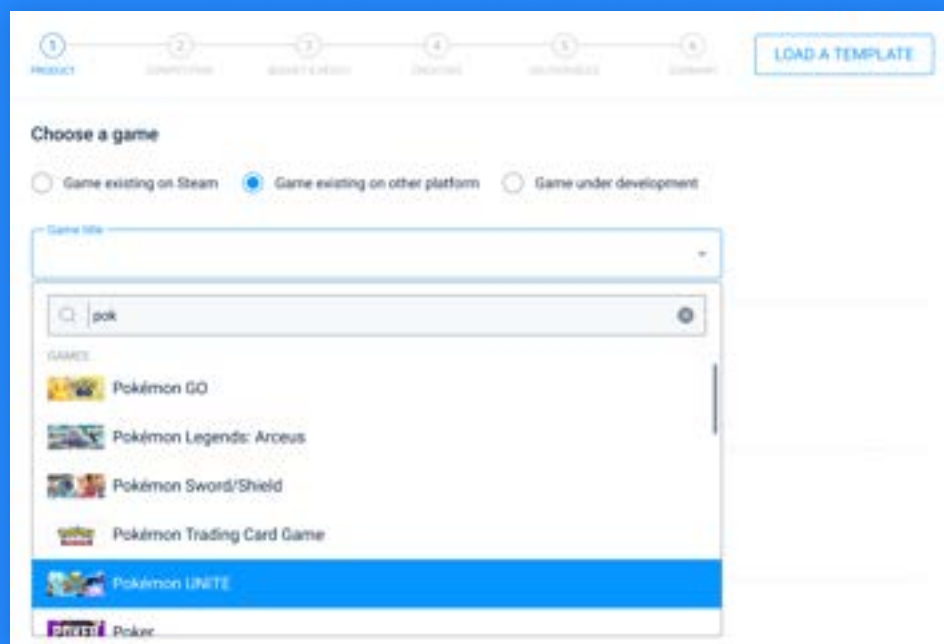
creature collector exploration RPG PvP RPG turn-based

USE CASE 4

Jestem wydawcą i chcę (a) zaplanować oraz (b) zrealizować kampanię influencerską.

Kroki

- Wybieram grę, którą chcę promować lub tworzę hipotetyczne zapytanie
- Definiuję platformę działań - YouTube i/lub Twitch, budżet i/lub oczekiwany zasięg kampanii
- Wybieram twórców do kampanii lub korzystam z rekomendacji Buffmaker
- Definiuję deliverables influencerów w określonych platformach społecznościowych
- Buffmaker przesyła zapytania biznesowe do wybranych twórców
- Po zatwierdzeniu przez jednego lub więcej influencerów, Buffmaker zabezpiecza środki na swoim koncie
- Środki są wypłacane influencerom po obustronnej weryfikacji raportu z kampanii
- Przeglądam i zapisuję raporty z kampanii w Buffmaker



BUFFMAKER

Use cases

1.1 Kroki

USE CASE 4

Jestem wydawcą i chcę (a) zaplanować oraz (b) zrealizować kampanię influencerską.

Jakie dane są analizowane przez BM w ramach tworzenia rekomendacji, jakie dane analizujemy?

- Marketer wybiera gry zbliżone profilem do tej, którą chce promować (krok do pominięcia, jeśli nie ma takiej wiedzy lub czasu na research) - katalog gier tworzony na bazie Steam API
- Na bazie wprowadzenia od klienta marketer określa gatunki, jakie definiują produkt, który chce promować - gatunki określone na bazie Steam API oraz know how agencji
- Analogicznie, wprowadzane są tagi opisujące takie gry w eshopach - Buffmaker system tagów bazuje na Steam API, wkrótce poszerzony o dane z Twitch API
- Określany jest region/język, dla którego mają zostać wykonane działania promocyjne - język twórców wideo i streamów określany jest z wykorzystaniem Twitch API i YouTube API
- Określane jest, czy działania mają dotyczyć tylko twórców generujących content w serwisie Twitch (livestreamy) czy YouTube (przede wszystkim wideo, ale livestreamy też są dostępne) - możliwa jest kampania dla obu jednocześnie
- Zwracana jest sprofilowana lista twórców contentu z możliwością posortowania według m.in. całkowitej liczby wyświetleń, liczby wyświetleń w pik, średniej liczby wyświetleń, z czasem także średniego sentymentu czatu i innych.

