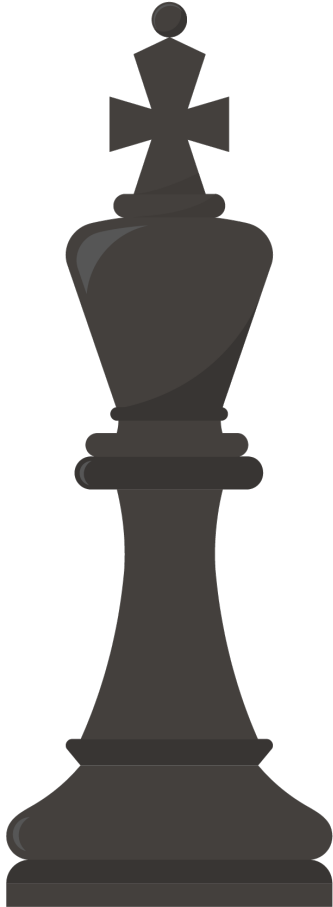


Verileri gerçek hayattan alınan,
interaktif, çok aşamalı,
oyunlaştırılmış, algoritma bazlı
pazarlama simülasyonları

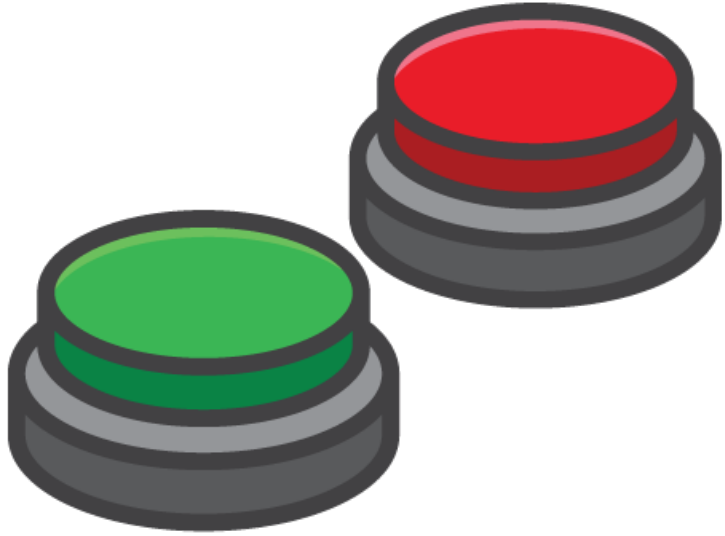
Conquer the World®

Conquer the Market®



Conquer the Internet®





NEDİR?

KİMLER İÇİN?

NASIL GÖRÜNÜYOR?

NEDEN?

BİZ KİMİZ?

İLETİŞİM

CONQUER THE WORLD



Pazarlama Departmanı Simülasyonu

- Yıl başına yedi karar verme aşaması
- **Tercihe bağlı 1-12 yıl arasında oturum**
- Rekabetçi
- Veri ve sonuçları gerçek hayattan alınmış
- Akademi ve endüstrinin birleşimi
- Sonsuz sonuçlar (algoritma bazlı)
- Oyunlaştırılmış
- Senkronize - asenkronize uygulama
- Bireysel veya grup katılımı
- Uygulama süresi: 12-110 saat
- **Zorluk seviyesi: Zor**

CONQUER THE MARKET



Pazarlama Departmanı Simülasyonu

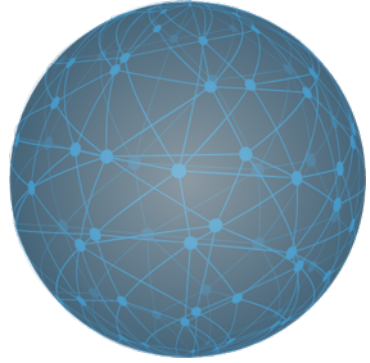
- Üç karar verme aşaması
- Rekabetçi
- Veri ve sonuçlar gerçek hayattan alınmış
- Akademi ve endüstrinin birleşimi
- Sonsuz sonuçlar (algoritma bazlı)
- Oyunlaştırılmış
- Senkronize – asenkronize uygulama
- Bireysel veya grup katılımı
- Uygulama süresi: 6 – 9 saat
- **Zorluk seviyesi: Orta**

CONQUER THE INTERNET



Dijital Pazarlama Simülasyonu

- Yedi karar verme aşaması
- Rekabetçi
- Gerçek hayattan alınan veriler
- Akademi ve endüstrinin birleşimi
- Sonsuz sonuçlar (algoritma bazlı)
- Oyunlaştırılmış
- Senkronize – asenkronize uygulama
- Bireysel veya grup katılımı
- Uygulama süresi: 4 – 6 saat
- **Zorluk seviyesi: Kolay**



Rol Pazarlama Başkan Yardımcısı (CMO)
Case Yeni Ürün Geliştirme & Pazarlama Yönetimi
Sektör Enerji İçeceği
Kısıtlar Bütçe ve Zaman
Sonuçlar Hisse Fiyatı

Conquer the World®



Conquer the Market®



Role Pazarlama Başkan Yardımcısı (CMO)
Case Yeni Ürün Geliştirme
Sector Enerji İçeceği
Constraints Bütçe ve Zaman
Results Kar/Zarar + Pazar Payı + Puan



Conquer the Internet®



Rol Dijital Pazarlama Ajansı Sahibi
Case Dijital Pazarlama Kampanyası
Sektör Enerji İçeceği
Kısıtlar Bütçe
Sonuçlar TCR + ROMI + Kar/Zarar + Puan

Simülasyonlarda verilen bilgiler



Ülke hakkında
bilgi



Firmalar
hakkında bilgi



Pazar hakkında
bilgi



Rekabet
hakkında bilgi



Terimler ve
akademik bilgi



AŞAMALAR

- Pazarlama Araştırması
- Stratejiyi Şekillendirme
- Ürün Özellikleri
- Geleneksel Pazarlama Planı
- Dijital Pazarlama Planı
- Kitle Hedefleme
- İnsan Kaynakları



NEDEN DAHA ZOR?

- Daha fazla pazarlama araştırması
- Daha detaylı ürün özellikleri
- Daha fazla teknik analiz
- Borsa
- Global pazarda rekabet
- Detaylı pazarlama metrikleri
- Simülasyon içinde 1-12 yıllık kararlar
- 600'den fazla karar (12 yıl)
- Ayrı bir ders olabilir
- Toplam uygulama süresi: 12-110 saat
- Markstrat'a birebir rakip

BİRİNCİ AŞAMA – PAZAR ARAŞTIRMASI

Simülasyonda verilen bilgilerden yola çıkarak alınan pazar araştırması kararları

Conquer the Market®



İKİNCİ AŞAMA – ÜRÜNÜ ŞEKİLLENDİRME

Satın alınan pazar araştırmaları ve simülasyonda verilen bilgilerden yola çıkarak ürünle ilgili kararları verme

ÜÇÜNCÜ AŞAMA – PAZARLAMA PLANI

Yeni ürünün pazarlama planı, marka yönetimi ve ticari pazarlama kararları, ATL ve BTL stratejilerinin oluşturulması



DEĞERLENDİRME VE İSTEĞE BAĞLI TARTIŞMA

Algoritma hesaplamasına göre yeni ürünün ilk yıl sonuçları. Sonuçlar hakkında detaylı tartışma ve katılımcıların değerlendirilmesi



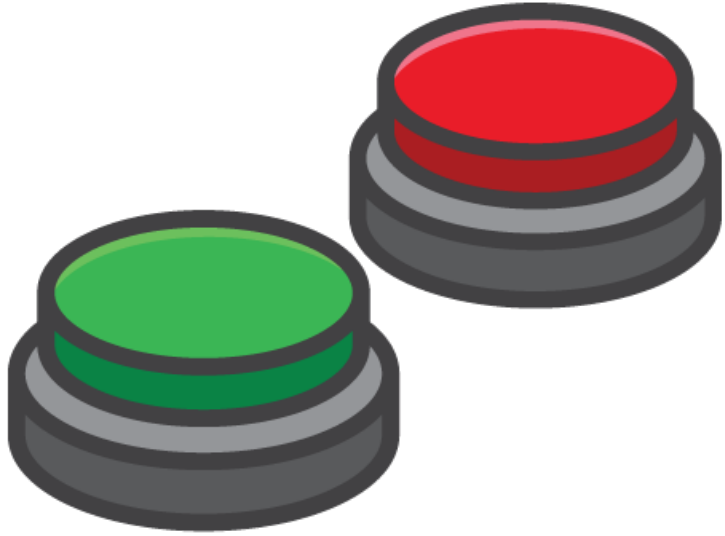
METRİKLER

- CPC
- Impressions
- Clickthroughs
- CTR
- CPM
- Reach
- Average Frequency
- Conversions
- TCR
- CPO
- Bounce Rate
- E-Mail Açma Oranı
- Total Revenue
- Net Revenue
- ROMI
- Yeni Takipçiler
- Yeni Gönderi Beğenileri
- Yeni Yorumlar
- Engagement Rate
- CPF
- CPL

AŞAMALAR

- Genel Bakış
- Arama Motoru Pazarlaması
- E-Mail Pazarlaması
- Forumlar ve Sohbet Odaları
- Sosyal Ağlar
- Ünlü Desteği
- Mobil Pazarlama
- Kriz Yönetimi





NEDİR?

KİMLER İÇİN?

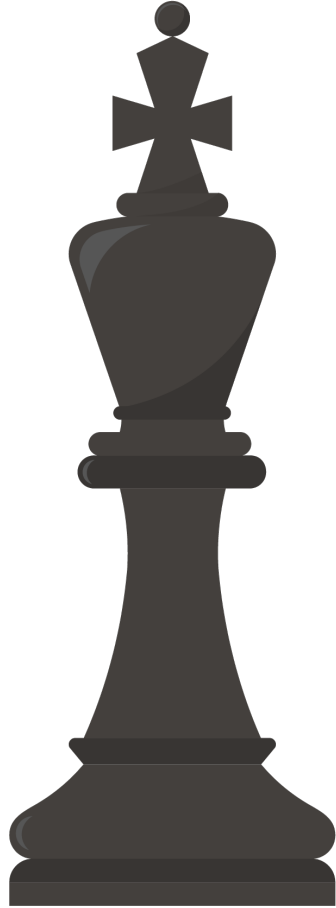
NASIL GÖRÜNÜYOR?

NEDEN?

BİZ KİMİZ?

İLETİŞİM

Conquer the World®



ALANLAR

- Pazarlama arařtırması, pazarlama analitiđi, dijital pazarlama, pazarlama ynetimi, marka ynetimi ve diđerleri de dahil olmak zere **btn senior seviye ve yksek lisans seviyesi pazarlama dersleri**

KİŐİLER

- Yksek lisans đrencileri (MBA ve EMBA dahil)
- Lisans đrencileri (4. sınıf– Pazarlama odaklı)
- Pazarlama profesyonelleri
- İnsan kaynakları departmanları

Conquer the Market®



ALANLAR

- Brand Management
- Marketing Management
- Strategic Marketing
- Market Research
- Introduction to Marketing
- Marketing
- Product Management
- ... ve benzeri dersler/alanlar

KİŞİLER

- Lisans öğrencileri
- Yüksek lisans öğrencileri (MBA ve EMBA dahil)
- Pazarlama profesyonelleri
- İnsan kaynakları departmanları

Conquer the Internet®

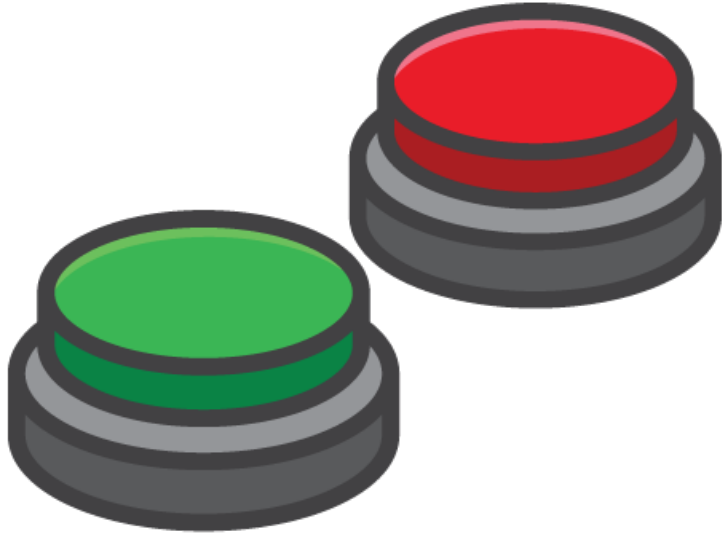


ALANLAR

- Digital Marketing Strategies
- Social Media Marketing
- Social Media Management
- Digital Marketing Management
- Introduction to Digital Marketing
- Introduction to Social Media Management
- ...ve benzeri dersler/alanlar

KİŞİLER

- Lisans öğrencileri
- Yüksek lisans öğrencileri (MBA ve EMBA dahil)
- Pazarlama profesyonelleri
- İnsan kaynakları departmanları



NEDİR?

KİMLER İÇİN?

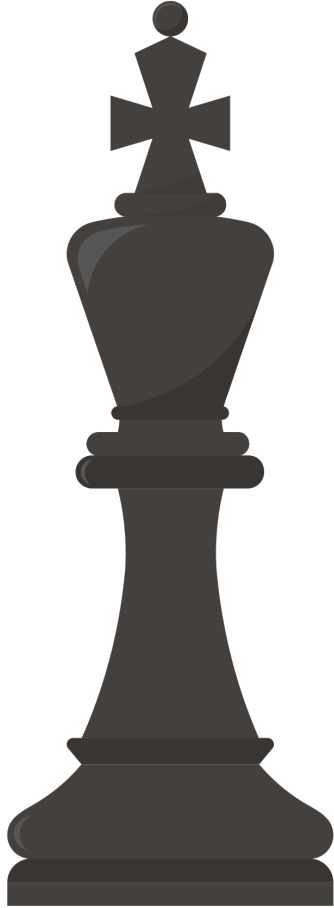
NASIL GÖRÜNÜYOR?

NEDEN?

BİZ KİMİZ?

İLETİŞİM

Conquer the World®



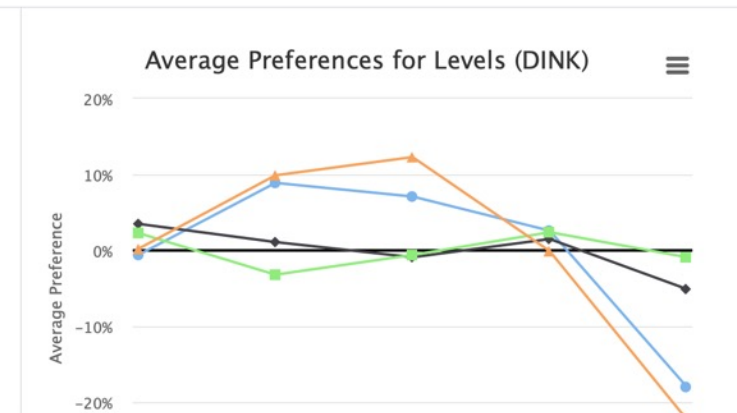
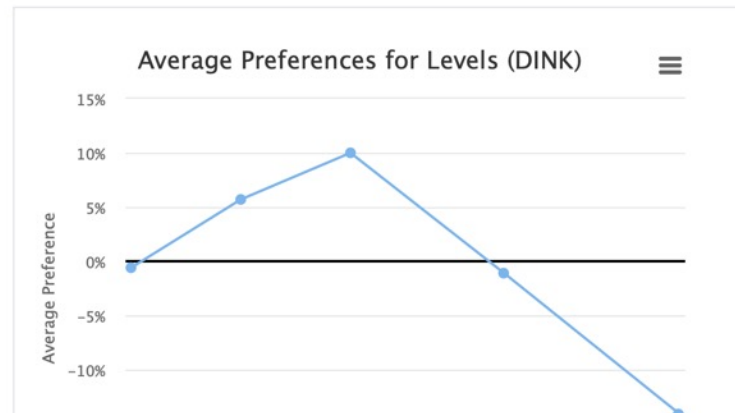
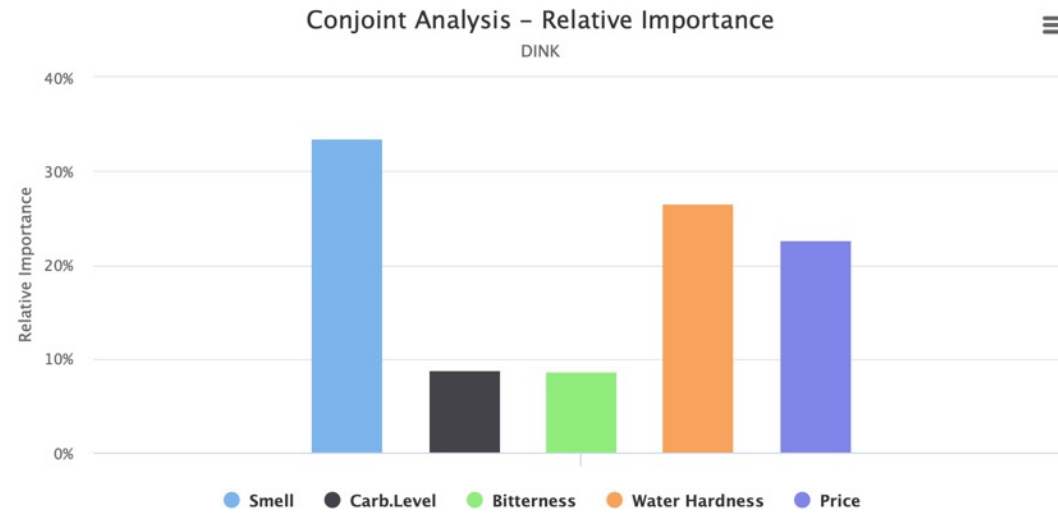
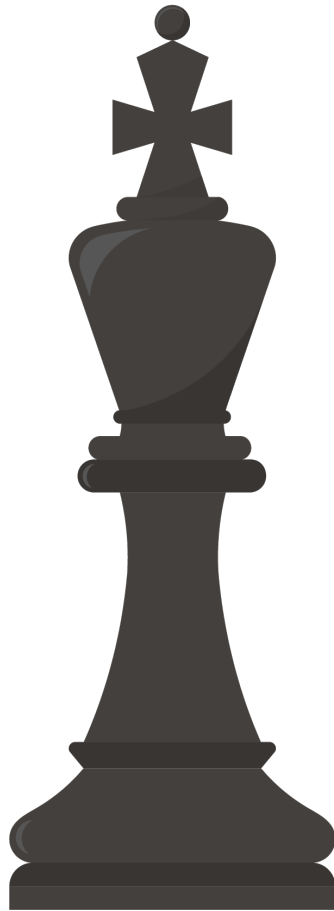
Conquer the World® Katılımcı Kitapçığı

http://marcade.games/ctw_participant_booklet_tr.pdf

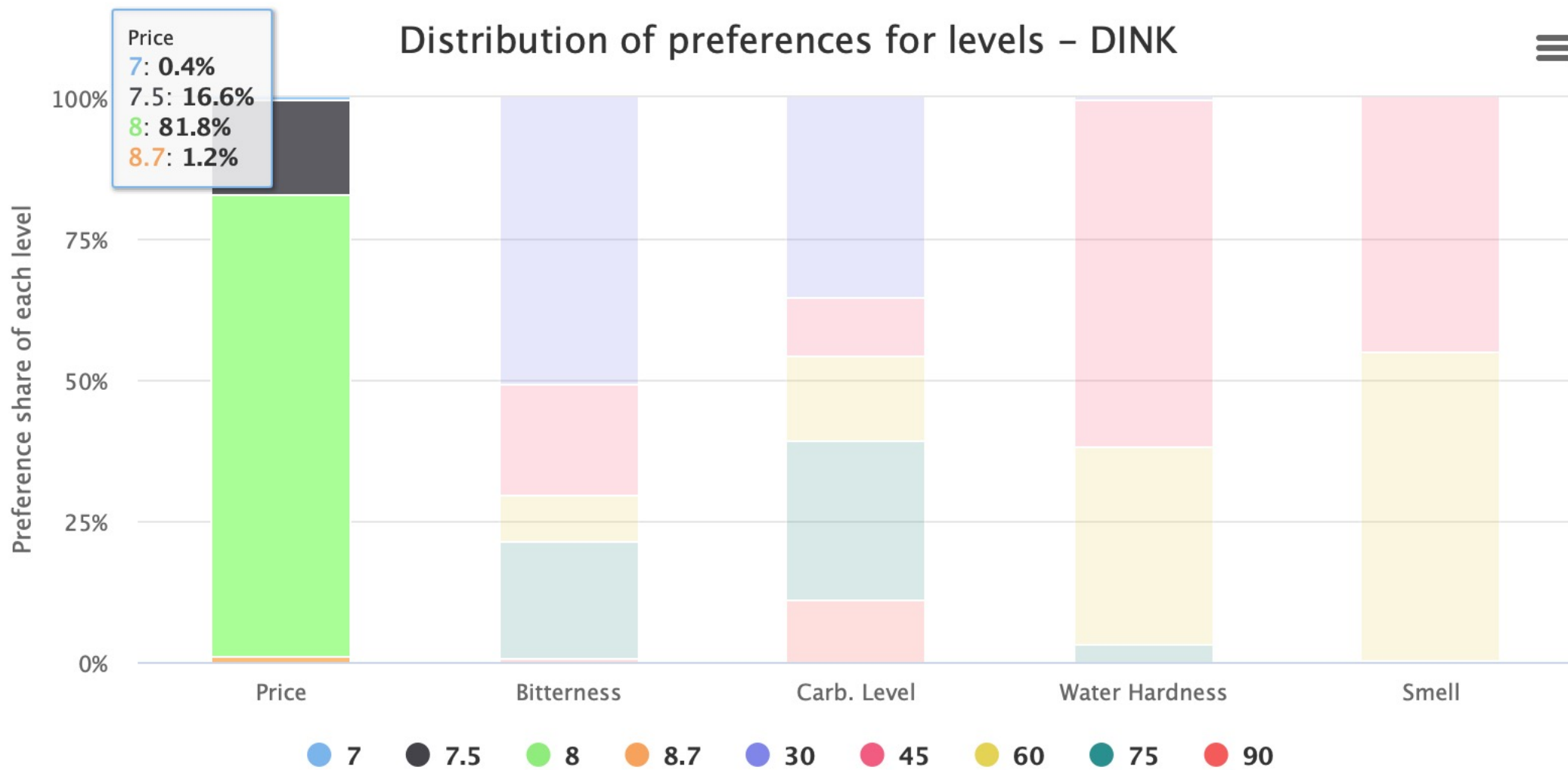
Conquer the World® Akademisyen Kitapçığı

http://marcade.games/ctw_instructor_booklet_tr.pdf

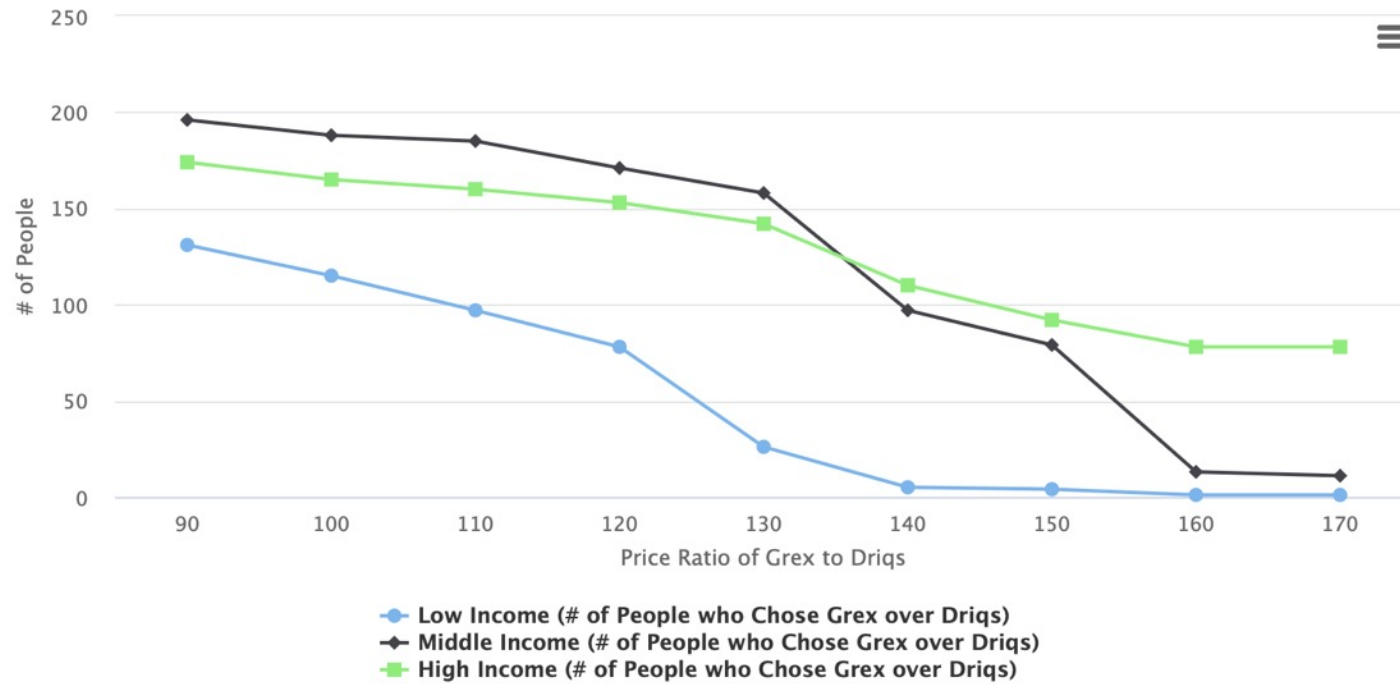
Conquer the World®



Distribution of preferences for levels - DINK



130	26	158	142
140	5	97	110
150	4	79	92
160	1	13	78
170	1	11	78
Average Age	23.5	27.2	38.7
Gender	54% Male, 46% Female	36% Male, 64% Female	60% Male, 40% Female
Sample Size	333 People	333 People	333 People

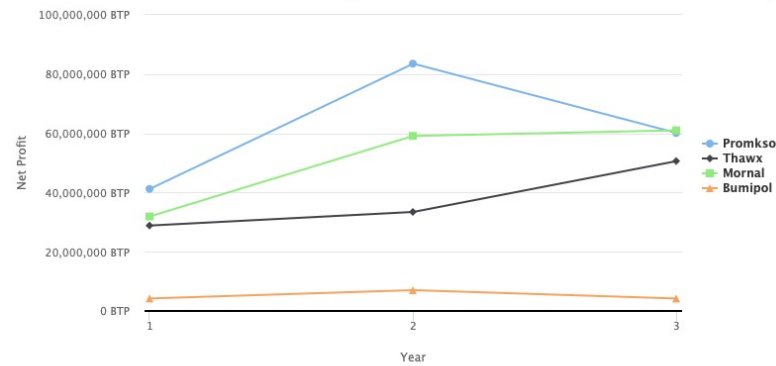


Net Profit



Firm Name	Net Profit - Year 1	Net Profit - Year 2	Net Profit - Year 3	Change (Year 2 - 3)
Promkso	41,234,508 BTP	83,525,625 BTP	60,094,311 BTP	-28.05% ↓
Thawx	28,853,046 BTP	33,443,240 BTP	50,633,356 BTP	51.40% ↑
Mornal	31,928,538 BTP	59,117,661 BTP	61,002,126 BTP	3.19% ↑
Bumipol	4,228,368 BTP	7,035,255 BTP	4,211,354 BTP	-40.14% ↓

Yearly Net Profit Data





Participant	Firm Name	Share Price (Previous Year)	Share Price - Year 3	Change
John_R	Promkso	254.4 BTP	177.8 BTP	-30.11% ↓
John_D	Thawx	109.9 BTP	161.8 BTP	47.15% ↑
Jennifer_R	Mornal	188.5 BTP	191.7 BTP	1.70% ↑
Jane_O	Bumipol	90.2 BTP	71.1 BTP	-21.24% ↓
Computer	Spirit Brothers	159.5 BTP	160.9 BTP	0.89% ↑
Computer	Modew	126.8 BTP	128.6 BTP	1.47% ↑



Conquer the Market®



<https://www.youtube.com/watch?v=V51cnRnjYDc>

Conquer the Internet®



Toggle Sidebar
MARCADÉ
Rigel&Crew

Marcade Online Simulations - Conquer The Internet®

Stages

- Overview
- Search Engine Marketing
- E-Mail Marketing
- Forums and Chat Rooms
- Social Networks
- Celebrity Endorsement
- Mobile Marketing
- Crisis Handling
- Individual Results
- Competition Results

Overview

Stage Results

If you would like celebrities to endorse Brimstax, please select the celebrities you would like to work with from the table below.

	Celebrity	Profession	Gender	Followers on Gamstorn	Followers on Yomindu	Followers on Vidvidu	C-Like Score (Appendix)	1 Year Exclusive Contract Cost
<input type="checkbox"/>	Yahuk Grombo	Wrestler	Male	6,289,221 people	1,195,032 people	370,938 people	74.3	600,000 BTP
<input type="checkbox"/>	Tilmon Harduk	Scientist turned food critic	Male	1,593,832 people	1,288,301 people	4,998,212 people	95.4	450,000 BTP
<input type="checkbox"/>	Yam Kulzerion	No profession, has rich parents	Male	71,829,331 people	8,775,321 people	No profile	34.2	4,000,000 BTP
<input type="checkbox"/>	Kedron Tayambut	Actor	Male	23,887,482 people	27,339,553 people	No profile	53.8	1,650,000 BTP
<input type="checkbox"/>	Silga Nordu	Actress	Female	21,884,004 people	29,181,325 people	No profile	59.7	1,650,000 BTP
<input type="checkbox"/>	Ekuna Bayla	Gamstorn model	Female	43,487,980 people	41,572,198 people	4,382,116 people	21.8	3,500,000 BTP

Remaining Budget
257,500 BTP

Marcade Online Simulations - Conquer The Internet®

Stages

Overview

Stage Results

Prelude

Appendix

Scoreboard

Feedback

Session: Conquer the Internet Demonstration Session (5 participants)

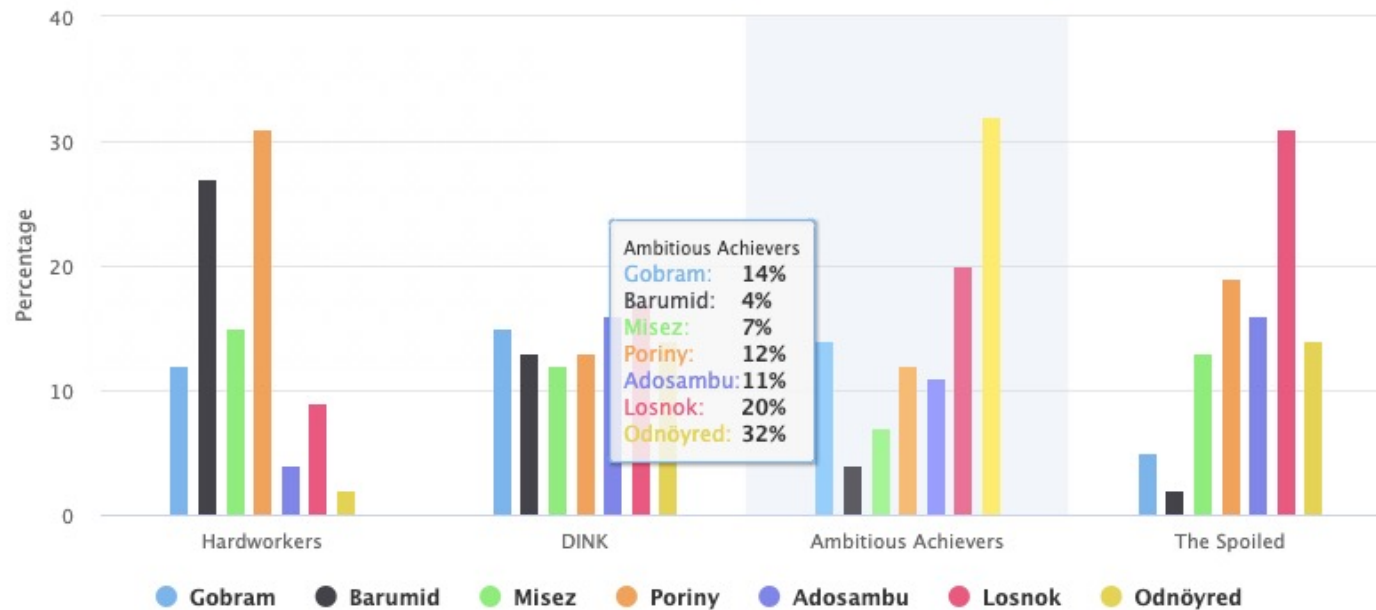
Participant: Group5

	Gobram	Barumid	Misez	Poriny	Adosambu	Losnok	Odnöyred
Hardworkers	12%	27%	15%	31%	4%	9%	2%
DINK	15%	13%	12%	13%	16%	17%	14%
Ambitious Achievers	14%	4%	7%	12%	11%	20%	32%
The Spoiled	5%	2%	13%	19%	16%	31%	14%

Remaining Budget

3,500,000 BTP

Distribution of Segment Population by City



Marcade Online Simulations - Conquer The Internet®

Stages

Overview

Stage Results

Prelude

Appendix

Scoreboard

Feedback

Session: Conquer the Internet Demonstration Session (5 participants)

Participant: Group5

TCR (Social)	CPO (Social)	Bounce Rate (Social)	Total Revenue (Social)	Net Revenue (Social)	ROMI (Social)	Score (Social)
28.50%	9.88 BTP	45.11%	704,257 BTP	104,257 BTP	17.38%	708

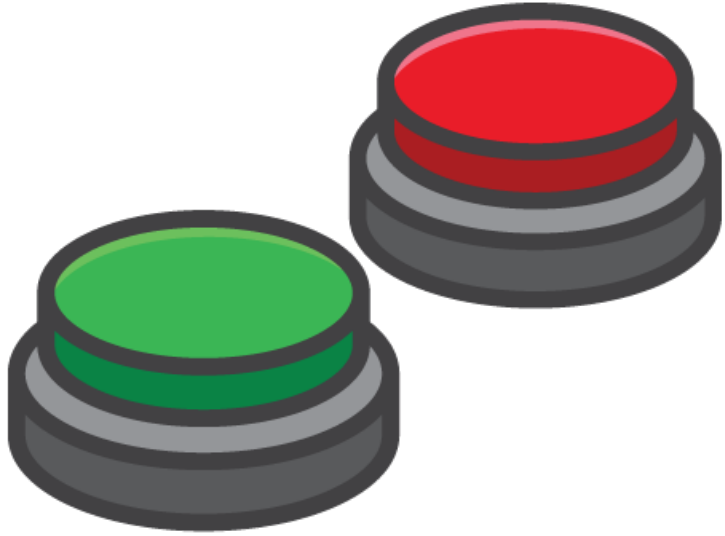
Vidvidu

Average CPC (Vidvidu)	Impressions (Vidvidu)	Clickthroughs (Vidvidu)	CTR (Vidvidu)	CPM (Vidvidu)	Reach (Vidvidu)	Average Frequency (Vidvidu)
2.51 BTP	29,773,164	348,641	1.17%	29.39 BTP	16,626,632	1.79

Conversions (Vidvidu)	New Followers (Vidvidu)	New Post Likes (Vidvidu)	New Comments (Vidvidu)	Engagement Rate (Vidvidu)	CPF (Vidvidu)	CPL (Vidvidu)
104,941	305,061	457,591	14,299	3.78%	2.87 BTP	1.91 BTP

TCR (Vidvidu)	CPO (Vidvidu)	Bounce Rate (Vidvidu)	Total Revenue (Vidvidu)	Net Revenue (Vidvidu)	ROMI (Vidvidu)	Score (Vidvidu)
30.10%	8.34 BTP	45.11%	1,217,318 BTP	342,318 BTP	39.12%	777

Go to Scoreboard



NEDİR?

KİMLER İÇİN?

NASIL GÖRÜNÜYOR?

NEDEN?

BİZ KİMİZ?

İLETİŞİM

NEDEN?

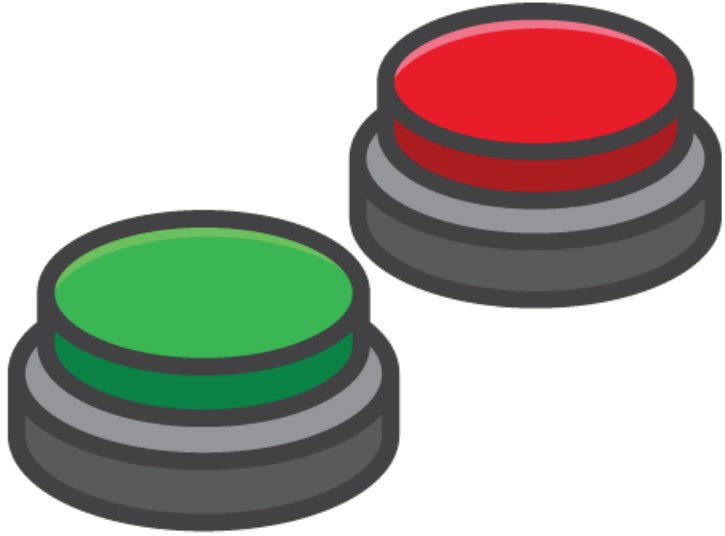


Points of Parity

- Eğitimin dijitalleşmesi
- Gerçek hayattaki riski almadan pazarlama alanında tecrübe edinebilme
- Test edilmiş, tescillenmiş, onaylanmış

Points of Difference

- Gerçek hayat veri ve sonuçları
- Teoriyi uygulama ile birleştirir
- Canlı tartışma oturumu
- Çok olumlu geri dönüşler
- Kullanıcı dostu uygulama
- Pazarlama ve dijital pazarlamanın birçok alt alanını kapsıyor
- **Piyasadaki en uygun fiyatlandırma**



NEDİR?

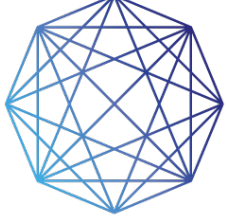
KİMLER İÇİN?

NASIL GÖRÜNÜYOR?

NEDEN?

BİZ KİMİZ?

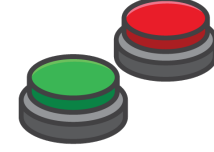
İLETİŞİM



Rigel&Crew

- Ana firma
- 360 derece pazarlama danışmanlığı
- Üç kıtada ve şu anda yedi ülkede hizmet
- Müşterilerimiz için sıradışı ROI rakamları (bir yılda **%540**'a kadar çıkan rakamlar)

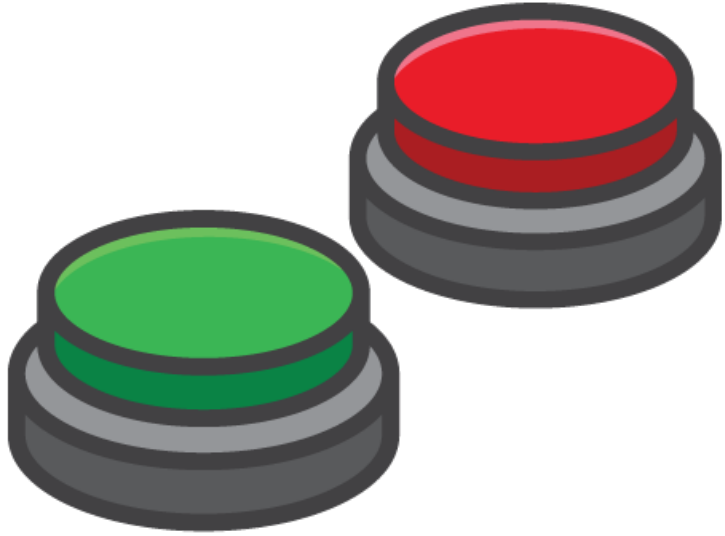
<http://www.rigelcrew.com>



MARCADÉ

- Rigel & Crew'ın alt oluşumu
- Gerçek hayat veri ve senaryoları kullanan, interaktif, çok aşamalı, algoritma bazlı pazarlama simülasyonları üretmekte özelleşmiş

<http://marcade.games>



NEDİR?

KİMLER İÇİN?

NASIL GÖRÜNÜYOR?

NEDEN?

BİZ KİMİZ?

İLETİŞİM



<http://marcade.games>

<http://www.rigelcrew.com>

İLETİŞİM



onder@rigelcrew.com

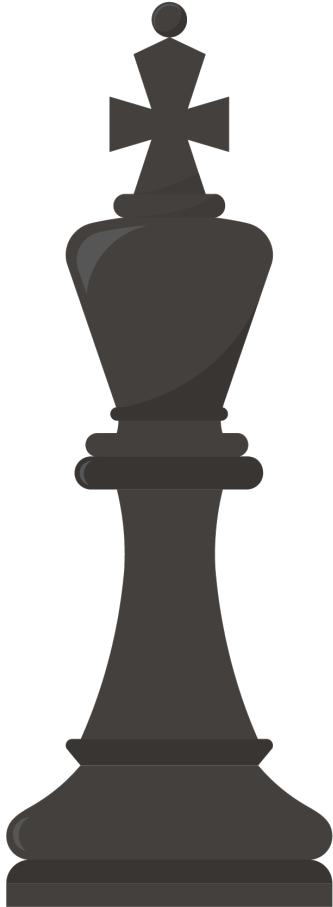


+90 532 220 09 41

Verileri gerçek hayattan alınan,
interaktif, çok aşamalı,
oyunlaştırılmış, algoritma bazlı
pazarlama simülasyonları

Conquer the World®

Conquer the Market®



Conquer the Internet®

