

Konkurrencer

Synlighed, engagement og data – *uden store annoncebudgetter*



Hvor passer konkurrencer ind i E-markedsføringen?

Konkurrencer bruges til at:

Skabe synlighed på onlinemedier

Aktivere brugere (ikke kun vise reklame)

Understøtte virksomhedens e-strategi

Indsamle data (leads, feedback, trafik)

Konkurrencer = reklame + aktivering



Hvor passer konkurrencer ind i E-markedsføringen?

En konkurrence skal have ét tydeligt mål:

Flere besøgende på website

Flere følgere på sociale medier

Flere e-mails (leads)

Mere opmærksomhed om et tilbud/nyhed



Uden mål → ingen værdi for virksomheden

Typiske konkurrenceformer:

Like & kommentér (hurtig synlighed)

Følg + deltag (opbygning af kanaler)

Tilmelding / formular (leads)

Quiz / spørgsmål (viden & branding)

Valg af type afhænger af målet



Mekanik: hvad skal brugeren gøre?

Eksempler:

Like

Kommentere

Tilmelding

Svare på spørgsmål

Jo lettere → jo flere deltagere

Jo sværere → jo bedre data



Præmien (relevans slår værdi)

God præmie - både for deltager og virksomhed:

Passer til virksomheden

Tiltrækker den rigtige målgruppe

Understøtter fremtidigt salg

Eksempler; Gavekort, produkter, oplevelser, gratis prøveperiode

✗ Generisk præmie (fx iPhone)

✓ Relevant præmie = bedre leads

Platforme & onlinemedier

Konkurrencer bruges ofte på:

Sociale Medier

Nyhedsbreve

Websites

Popup's

Platform vælges ud fra målgruppe og formål



Data & måling (kort)

Efter konkurrencen kan man måle:

Antal deltagere

Engagement (likes/kommentarer)

Trafik til website

Nye leads

Brug af data til justering af markedsføringsplanen



Spilleregler (kort & praktisk)

Regler og rammer

Tydelig varighed

Tydelig præmie

Hvordan vinderen findes

“Ikke sponsoreret af platformen”

Ingen jura-beskrivelser – bare tydelighed



Øvelse (kobling til praksis)

Øvelse:

Vælg en virksomhedstype (låses)

Definér platform

Lav en simpel konkurrence:

Platform – Mekanik – Præmie – Kort tekst

Brug konkurrence-generatoren på platformen som værktøj

Konkurrence på poteliv.dk

Prøv at skabe en konkurrence for www.poteliv.dk – du bestemmer selv – Platform – Mekanik – Præmie og korte tekster – præsenter resultatet for holdet.

