KU GAME

Викторина

Мой бренд-тест

активность



Мы создаём **игровые форматы, которые помогают брендам** привлекать внимание, вовлекать аудиторию и добиваться конкретных действий.

От бота с розыгрышем призов до интерактивного конкурса с ИИ — всё продумано под задачу бизнеса: что нужно, чтобы клиент не просто посмотрел, а поучаствовал.

KU GAME

Что это и зачем это нужно

«Мой бренд-тест» — это интерактивная механика внутри чат-бота или mini app, в которой пользователь отвечает на серию вопросов и в финале получает персональный результат: типаж, профиль, рекомендацию продукта, подборку товаров или брендированную карточку с итогом.

Механика сочетает в себе сразу несколько задач: вовлечение, сбор данных, сегментацию аудитории и мягкое подведение к покупке.

В основе решения используются автоматизированные сценарии и искусственный интеллект: система интерпретирует ответы, собирает цифровой профиль пользователя, формирует релевантный результат и выдает персонализированный следующий шаг — промокод, продуктовую рекомендацию, контент или предложение перейти к покупке.

Пользователь не заполняет анкету в привычном смысле, а проходит игровой сценарий с быстрыми вопросами, визуальными ответами и понятным финалом.

Механика работает внутри Telegram-бота, mini app, web-view или на брендированной странице и может использоваться как самостоятельная активность, часть рекламной кампании, лид-магнит или инструмент постоянной сегментации базы.



KU GAME

Что дает бизнесу



Глубокая сегментация аудитории

Бренд получает данные о вкусах, привычках, сценариях потребления и предпочтениях пользователя.



Рост конверсии в покупку

Вместо общей скидки человек получает рекомендацию конкретного продукта, который ему подходит по результату теста.



Сбор лидов без ощущения анкеты

Пользователь охотнее оставляет данные в формате игры, чем в стандартной форме.



Повышение экспертности бренда

В процессе теста можно нативно рассказывать о продукте, его преимуществах, истории и ассортименте.



Виральность результата

Персональные итоги, типажи и карточки охотно пересылают друзьям и публикуют в мессенджерах.



База для дальнейших коммуникаций

Результаты теста можно использовать для персонализированных рассылок и сценариев догрева.

KU GAME

Алгоритм активности

1

Вовлечение



Бот предлагает пройти тест через понятный заход, например «узнай свой идеальный вкус за 1 минуту» или «какой ты сегодня тип клиента».

2

Старт



Пользователь запускает механику одной кнопкой.

3

Диалог



Бот задает 5–7 вопросов с вариантами ответов, картинками, GIF или быстрыми кнопками.

4

Обработка ответов



Система анализирует ответы, соотносит их с заложенной логикой сегментации и определяет результат.

5

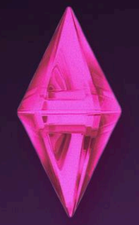
UGC-этап



При необходимости пользователь может загрузить фото или селфи, чтобы получить персонализированную карточку результата.

6

Финал



Бот выдает типаж, диагноз, профиль или рекомендацию в визуально оформленном виде.

7

Call to action



Пользователь получает промокод, подборку товара, ссылку на покупку или персональное предложение.

KU GAME

Вариативность механики



Тест на знание бренда

Механика строится на вопросах про продукт, историю, свойства или ассортимент.

Тест с ugc-финалом

В конце пользователь получает брендированную карточку с фото, селфи или аватаром.

Психологический тест

Пользователь получает типаж, стиль, настроение или персонажа, ассоциированного с брендом.

Соревновательная викторина

Можно добавить баллы, процент правильных ответов, рейтинг или сравнение с друзьями.

Продуктовый подбор

В финале система рекомендует конкретный товар, вкус, набор или линейку.

Реферальный тест

Пользователь делится результатом и приглашает друга пройти тот же сценарий ради бонуса или сравнения итогов.

Визуальный тест

Часть вопросов строится на картинках, карточках, ассоциациях и выборе визуальных вариантов.

KU GAME

Где запускается

- telegram
- vk
- whatsapp
- mini-app
- web-страница акции
- интеграция в мобильное приложение бренда

Что входит в решение

- Разработка чат-бота или mini-app
- Проектирование сценария теста и логики результатов
- Разработка механики вопросов и ответов
- Система сегментации и выдачи персонального результата
- Визуальное оформление итоговой карточки
- Интеграция промокода, рекомендации или следующего шага
- Реферальная логика — если предусмотрена
- Админ-панель для управления вопросами и сценариями
- Аналитика по прохождению и результатам
- Тестирование и запуск

KU GAME

Тариф 1
Разработка и запуск

1

Срок разработки:
3–5 недель

Включает:

- Разработку чат-бота или mini-app
- Проектирование логики теста
- Настройку 1 сценария теста с 5–7 вопросами
- Разработку выдачи одного формата результата
- Базовое визуальное оформление финальной карточки
- Интеграцию призыва к действию
- Тестирование и запуск

Тариф 2
Разработка + сопровождение

2

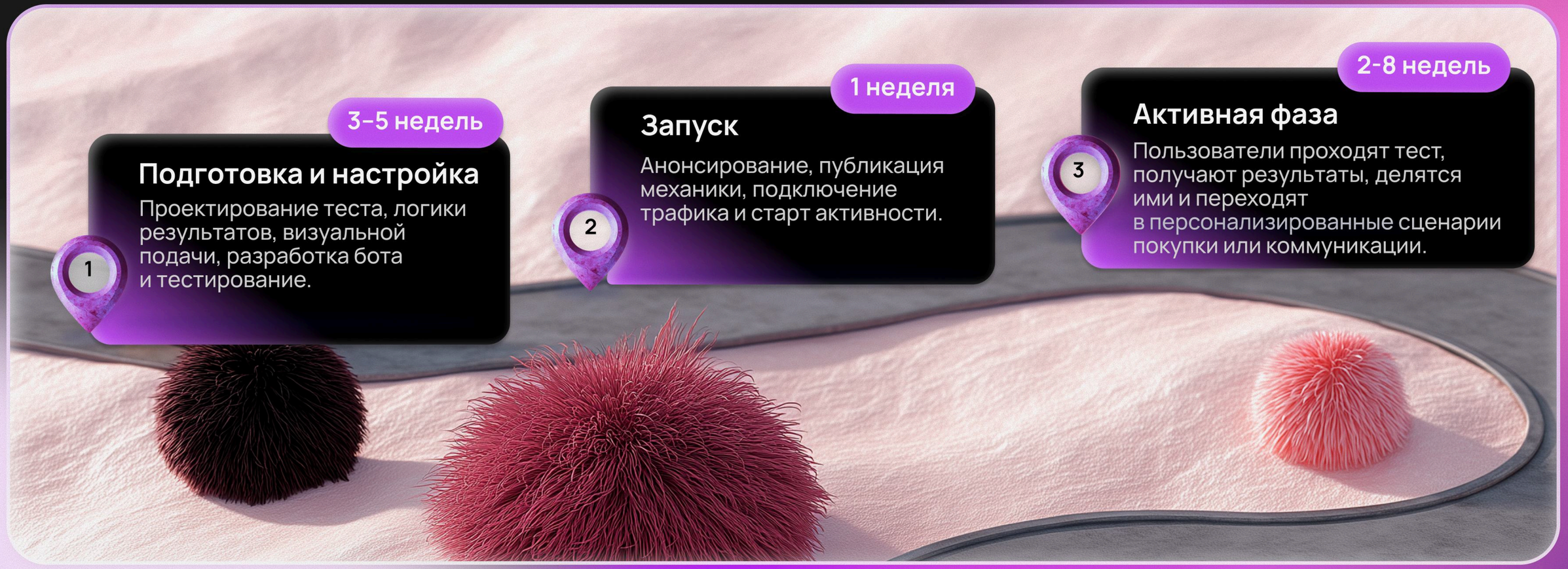
Рекомендуемый срок сопровождения:
1–2 месяца

Включает все из тарифа 1, а также:

- Техническую поддержку механики
- Контроль прохождения и корректности выдачи результатов
- Обновление вопросов, логики или финальных карточек
- Аналитику по сегментам и результатам
- Настройку персонализированных сценариев после теста
- Оперативные правки в рамках согласованной логики

KU GAME

Процесс и сроки



1

Подготовка и настройка

3–5 недель

Проектирование теста, логики результатов, визуальной подачи, разработка бота и тестирование.

2

Запуск

1 неделя

Анонсирование, публикация механики, подключение трафика и старт активности.

3

Активная фаза

2-8 недель

Пользователи проходят тест, получают результаты, делятся ими и переходят в персонализированные сценарии покупки или коммуникации.

Результаты

РОСТ ВОВЛЕЧЕННОСТИ



Тестовый формат дает высокий процент прохождения за счет короткого сценария и понятного финала.

РОСТ КОНВЕРСИИ В ЦЕЛЕВОЕ ДЕЙСТВИЕ



Персонализированная рекомендация работает лучше, чем общая скидка.

СЕГМЕНТАЦИЯ БАЗЫ



Бренд получает полезные данные о вкусах, интересах и предпочтениях пользователей.

РОСТ КАЧЕСТВА ЛИДОВ



В базе оказываются не случайные участники, а пользователи с зафиксированными интересами.

ВИРАЛЬНЫЙ ОХВАТ



Результаты и типажи хорошо пересылаются и обсуждаются.

УСИЛЕНИЕ ЭКСПЕРТНОСТИ БРЕНДА



Тест помогает нативно донести продуктовые преимущества.

KU GAME

Смета проекта

РАЗРАБОТКА И ЗАПУСК

Проектирование логики теста, структуры вопросов, сегментов и сценариев результатов	28 часов × 5 000 ₽	**140 000 ₽**
Дизайн интерфейсов, карточек вопросов и финального брендированного результата	40 часов × 3 500 ₽	**140 000 ₽**
Разработка бота, логики теста, системы результатов, CTA-блока и админ-части	120 часов × 5 000 ₽	**600 000 ₽**
QA и тестирование пользовательских сценариев, результатов и переходов	36 часов × 2 500 ₽	**90 000 ₽**

ИТОГО **970 000 ₽**

СОПРОВОЖДЕНИЕ 1–2 МЕСЯЦА

Техническая поддержка и мониторинг стабильности механики	20 часов × 5 000 ₽	**100 000 ₽**
Ведение проекта, аналитика по сегментам и отчетность	18 часов × 5 000 ₽	**90 000 ₽**
Обновление вопросов, карточек результатов и оперативные правки	24 часа × 3 500 ₽	**84 000 ₽**

ИТОГО **274 000 ₽**

ОБЩИЙ БЮДЖЕТ **1 244 000 ₽**

KU GAME

Стоимость

Тариф 1 — Разработка и запуск
от 970 000 ₽



Тариф 2 — разработка + сопровождение 1-2 месяца
от 1 244 000 ₽



Что не входит в стоимость:
в стоимость разработки не входят внешние расходы, которые зависят от масштаба активности:

- рекламный бюджет
- призовой фонд и скидочный фонд
- внешние CRM-интеграции, если требуется глубокая передача данных
- платные сервисы рассылок
- отдельный продакшн фото, видео или GIF для визуальных экранов
- дополнительные сценарии тестов сверх базового объема
- расширенная модерация пользовательского контента, если используется ugc-блок

KU GAME

Визуализация



KU  GAME

СПАСИБО

hello@kuraga.marketing

kuraga.marketing