



# Moda na Zdrapki

## Case Study



# Cel

Pozyskać do kategorii Zdrapek LOTTO  
nowych użytkowników w wieku 18-29 lat  
oraz wesprzeć 6 produktów  
debiutujących w okresie kampanii.



X

# Tło projektu

To było jedno z trudniejszych zadań, przed jakimi stanął marketing LOTTO...

Kampania miała być mocnym i zupełnie nowym otwarciem w komunikacji kategorii, aby odmłodzić grupę użytkowników Zdrapek LOTTO.

Dlatego Totalizator Sportowy wiedział, że musi przystąpić do realizacji zadania w nowatorski sposób – już sam etap briefowania był daleki, od tego, co do tej pory marka i współpracujące z nią podmioty widziały. Od samego początku prace nad kampanią prowadziły wspólnie 3 agencje – reklamowa, influencerska i digitalowa.



## GRUPA DOCELOWA – GENERACJA Z

Gen Z (1995+) to pokolenie cyfrowe, które nie zna świata bez internetu i wychowywało się już za czasów social mediów.

Obecność w świecie wirtualnym jest dla nich równie ważna – i naturalna – jak w rzeczywistym. Te dwa wymiary nieustannie przenikają się w ich życiu. Kreatywni, zaangażowani, obserwują trendy, często sami je tworzą. Ważna jest dla nich możliwość własnej ekspresji. Właśnie to umożliwia im moda. Stawiają w niej na indywidualizm, dlatego szukają prawdziwych perełek, niepowtarzalnych krojów i wzorów. Czerpią z tego niezły fun i czują dreszczyk emocji, gdy zdobędą coś, co oddaje ich unikalny styl.

To był dobry punkt wyjścia do pracy nad koncepcją, ale przedtem musieliszy jeszcze zmierzyć się z kilkoma wyzwaniami...



## WYZWANIE #1

Znalezienie łącznika pomiędzy dwoma przeciwnymi światami.

“Jak wypromować “boomerski” produkt wśród generacji Z?”

## ROZWIĄZANIE

Przekonać “Zetki” do Zdrapek LOTTO, pokazując im, że te produkty totalnie wpisują się w ich dzisiejszy świat i stylistykę.

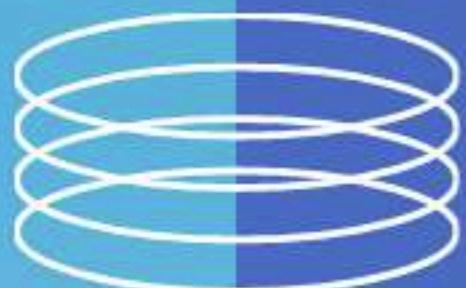
## WYZWANIE #2

Zdrapki dostępne w kolekturach i fizyczne doświadczenie drapania.

**“Jak stworzyć kampanię online dla kategorii w 100% offline?”**

## ROZWIĄZANIE

Generacja Z porusza się swobodnie po świecie cyfrowym, jednocześnie inspiruje się tym, co minione i w pełni analogowe. Wywoływanie zdjęć z kliszy, winyle, a w modzie styl retro.



## WYZWANIE #3

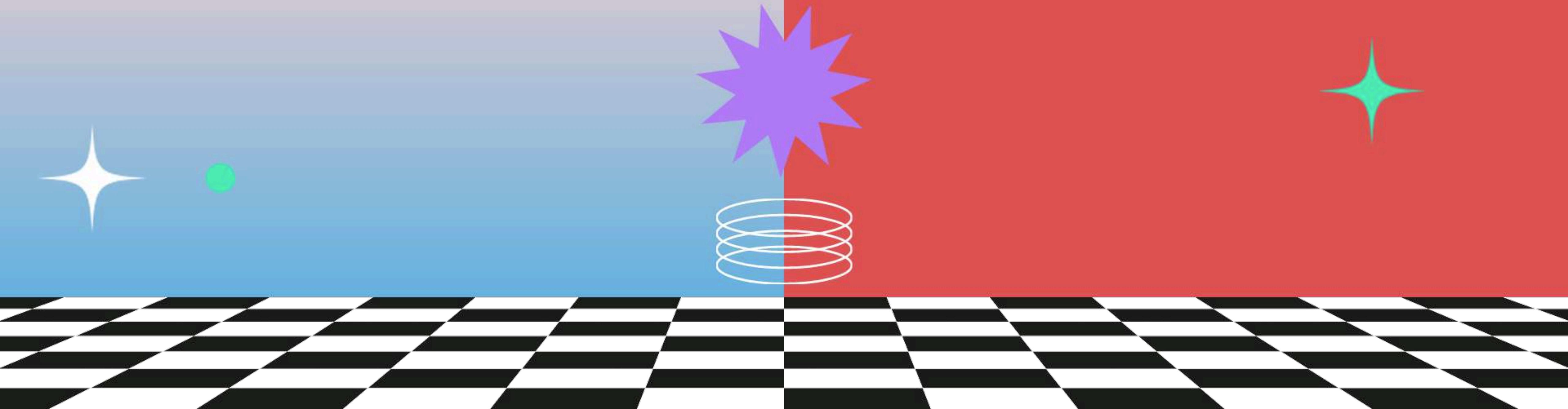
69% Generacji Z uważa, że reklamy kłamią.

**“Jak komunikować do pokolenia odpornego na tradycyjny przekaz reklamowy?”**

## ROZWIĄZANIE

Odejście od standardowego kupowania mediów w klasycznym modelu na rzecz silnej obecności marki w naturalnym środowisku generacji Z - w najpopularniejszych kanałach społecznościowych.

Dodatkowo wsparcie komunikacji influencerami (autorytety „Zetek”), którzy tworzą autentyczny i bliski młodym przekaz oraz budują organiczny zasięg kampanii.



IDEA



# IDEA



Zdrapki – boomerski oldschoool czy jednak coś naprawdę cool?

Najmłodsze pokolenie wyraża siebie na każdy możliwy sposób, ale najczęściej poprzez social media i modę. To dlatego oparliśmy komunikację na obu tych elementach. Doprawiliśmy ją także nutą nowstalgii - czyli zainteresowaniem "Zetek" stylem retro, nawiązującym do czasów, w których się urodzili, a więc lat 90' i wczesnych dwutysięcznych. Są zbyt młodzi, by pamiętać tamte czasy, dlatego dla nich to nie są stare rzeczy.

Moda na retro pozwala generacji Z sięgać po zupełnie nowe rzeczy i unikalne doświadczenia. W naszej interpretacji moda na retro stała się Modą na Zdrapki, a same produkty - ze swoim oldschooolowym designem i charakterem offline - okazały się idealnie skrojone pod gusta Młodych.



## IDEA

W komunikacji w centrum uwagi postawiliśmy Zdrapki LOTTO jako całą kategorię, za pośrednictwem której "Zetki" mogą doświadczyć rzeczy retro, a przy tym zdobyć szansę na dużą wygraną.

Wiodącą rolę odegrały tzw. Debiuty – cotygodniowe nowości zdrapkowe w ofercie Totalizatora Sportowego – będące punktem wyjścia do komunikacji całej "Mody na Zdrapki". To właśnie one były tematem treści influencerów i prowokowały użytkowników do tworzenia własnych stylizacji modowych w konkursie.

Podczas kampanii premierę miało 6 debiutów.



# PROMOCJA DEBIUTÓW - BUDOWANIE NAPIĘCIA

**Wiedzieliśmy jedno – premiera debiutów to musiało być COŚ!**

Tak jak zdrapuje się wygrane na zdrapce, tak samo my postanowiliśmy powoli odkrywać całą ofertę debiutów. W kampanii nie pokazaliśmy ich od razu wszystkich. Zamiast tego – kawałek po kawałku – odsłanialiśmy tajemnicę, jaką zdrapkę przyniesie nowy tydzień. Napięcie rosło, a my budowaliśmy ogromne zainteresowanie wśród odbiorców. Przekładało się ono na wzrost statystyk na profilach, a finalnie na większą sprzedaż w kolekturach.

Z wypadającą co czwartek premierą debiutu uczyniliśmy wyjątkowe wydarzenie w social mediach LOTTO. Budowało to zaangażowanie fanów w nasze działania, ponieważ posługiwaliśmy się elementami, które znają, lubią i sami stosują w swoich postach Zetki. Mieliśmy więc GIFy, na których zdrapywaliśmy powoli tajemnicę, odliczanie do premiery nowej zdrapki, ankiety, quizy, a nawet specjalne wskaźniki, dzięki którym użytkownicy mogli wyrazić swoją opinię na temat nowej zdrapki.

Nauczyliśmy w ten sposób odbiorców, że co tydzień czeka na nich nowa zdrapka w punktach LOTTO. Warto wchodzić z marką w częstsze interakcje, bo zabawa i szansa na zdrapanie wysokiej wygranej rozpoczyna się co tydzień od nowa.



# PROMOCJA DEBIUTÓW - BUDOWANIE NAPIĘCIA

## Debiuty Zdrapek LOTTO w rolach głównych!

Jak każdy kinowy hit – także debiuty zdrapek były poprzedzone ekscytującym video trailerem, który przyciągał tłumy przed ekrany. Każda zdrapka otrzymała specjalnie dla niej wyreżyserowany trailer, utrzymany w klimacie nawiązującym do designu, tematyki i nazwy zdrapki. Ujęciom z video zajawki towarzyszyła specjalnie dobrana ścieżka dźwiękowa nawiązująca do muzycznych trendów przełomu wieków XX/XXI.

Komunikacja akcji była także obecna w kolekturach i punktach LOTTO, gdzie na ekranach wyświetialiśmy video trailery debiutów.

Nad promocją każdego debiutu czuwała dedykowana grupa influencerów, która promowała zdrapkę we własnych kanałach społecznościowych wśród swojej publiczności.

I co najważniejsze – każdy debiut miał także dedykowany etap w konkursie. Każda nowa zdrapka była osobną kategorią – to właśnie na podstawie jej wyglądu użytkownicy tworzyli swoje kreatywne stylizacje ubraniowe



# SKALA PROJEKTU

To nie była kampania złożona z 6 małych etapów.

To było 6 dużych, autonomicznych kampanii reklamowych upakowanych w jednej spajającej akcji!

Harmonogram kampanii został podzielony na 6 tygodni, tak aby każdy tydzień dedykowany był innej nowości zdrapkowej. Każdy debiut miał własną, uszytą na miarę komunikację i rozbudowany zestaw kreacji. Ogrom wypracowanych materiałów sprawił, że w przypadku promocji danego debiutu mieliśmy w zasadzie do czynienia z pojedynczymi kampaniami reklamowymi. W ramach działań dla 1 debiutu w czasie 1 tygodnia komunikacja obejmowała:

- ★ aktywizację użytkowników w konkursie online w dedykowanej danej zdrapce kategorii,
- ★ publikacje u twórców,
- ★ publikację osobnej podstrony na stronie www akcji,
- ★ wieloformatową kampanię digital, rozbudowaną komunikację w mediach społecznościowych,
- ★ przygotowanie video trailera, dedykowany zestaw key visuals, grafik, interaktywnych elementów w relacjach FB oraz IG stories,
- ★ instagramowa nakładka AR, przy użyciu której użytkownik mógł zobaczyć, która zdrapka najbardziej do niego pasuje
- ★ materiały promocyjne do kolektur – w tym printy oraz filmy na ekranы w punktach LOTTO.

Co ważne, wszystkie materiały były unikalne, bo wypracowane na podstawie oryginalnego wyglądu zdrapki z danego tygodnia oraz utrzymane w atrakcyjnym dla młodych klimacie lat 90' i 00'.



# WWW.MODANAZDRAPKI.PL

**Strona „Moda Na Zdrapki” – centrum wiedzy (i zabawy) na temat Zdrapek LOTTO!**

Zaprojektowana na potrzeby kampanii strona www, była przede wszystkim nośnikiem głównej komunikacji oraz centrum informacji na temat konkursu. Zawierała informacje dotyczące zasad gry, nagród, a także kategorii konkursowych (na osobnych podstronach) przypisanych do konkretnych debiutów wraz z galerią zgłoszeń.

Strona posłużyła także do przedstawienia zupełnie nowej opowieści całej kategorii zdrapek jako produktów, które wpisują się w styl i oczekiwania Młodych.

Zdrapki to produkt wyjątkowy w całej ofercie Totalizatora Sportowego. Chcieliśmy podkreślić tę unikalność i pokazać, że w zdrapkach chodzi o radość, którą można doświadczać samemu lub dzielić się nią z bliskimi, o pozytywne doświadczenie płynące z fizycznego drapania i o ten dreszczyk emocji, jaki daje szansa na zgarnięcie naprawdę dużych pieniędzy.

W tym wszystkim najważniejszy jest jednak fun, który wygrywa się za każdym razem, gdy sięgamy po zdrapkę – niezależnie od tego, czy przyniosła nam nagrodę.





Strona główna

Poznaj zdrapki

Nagrody

Regulamin



# MODA NA ZDRAPKI

Wygrywaj w swoim stylu

Stwórz outfit z pazurem i drapnij nagrody,  
które nie wyszły z mody!

Start konkursu już za:

0D 21H 6M 45S



Co tydzień czekają na ciebie  
zdrapkowe **NOWOŚCI!**





Etap I Etap II Etap III Etap IV Poznaj Zdrapki Nagrody Regulamin



Śledzisz trendy? A może je tworzysz?  
Teraz możesz je także... zdrapać!

Nastała...

# MODA NA ZDRAPKI

TO SIĘ NOSI



TO SIĘ DRAPIE

DRAP It Yourself



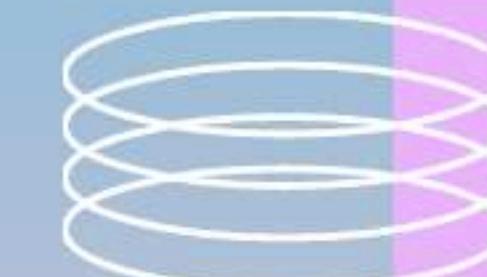
Wiemy, że gustów  
na świecie jest tyle... ile  
akurat mamy **ZDRAPEK LOTTO**

- więc śmiało, na pewno znajdziesz  
taką, która wpisze się w **TWÓJ STYL** 😊



Zobacz, co sprawia, że ZDRAPKOM mówimy

stanowcze CZEMU NIE?!

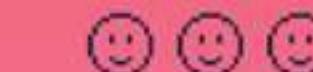


ZDRAPKI są cute!

## ZASADY SĄ PROSTE

Zdrapuj kolejne pola i poczuj dreszczyk emocji  
Po chwili już wiesz, na czym stoisz:

możesz wygrać nawet MILION...  
...ale jak pyknie STÓWKA, to też dobry deal



Zawsze wygrywasz

dobrą zabawę

ZDRAPKA sama się nie zdrapie

Drap solo lub z ekipą no co dzień,  
na rodzinnych eventach, nie tylko od Święta!



Ciesz się zabawą!



Ciesz się wygraną!



Chcesz wiedzieć więcej?

ODKRYJ ŚWIAT ZDRAPEK LOTTO



# KONKURS ONLINE



## Konkurs „Moda Na Zdrapki” – czyli storydoing w praktyce!

Dla przedstawicieli Generacji Z nie ma ważniejszej kwestii niż możliwość twórczej ekspresji i wyrażenia siebie, a także obecność i budowanie wizerunku w internecie. Nasz konkurs twórczo połączył wszystkie te potrzeby z produktem LOTTO i aspektem sprzedażowym. Konkurs online polegał na aktywizacji uczestników w social mediach. To właśnie tam mogli zgłaszać swoje prace w odpowiedzi na zadanie konkursowe: “Stwórz swoją odzieżową stylizację inspirowaną wyglądem zdrapkowego debiutu”.

Prace w formie zdjęć, filmów lub relacji/stories użytkownicy mogli publikować na Facebooku lub Instagramie. Wszystkie zgłoszenia były automatycznie zaciągane do galerii zgłoszeń konkursowych na stronie [www.modanazdrapki](http://www.modanazdrapki).

Konkurs wygenerował wiele wartościowego contentu stworzonego przez internautów i był oparty na ich doświadczeniu produktu. Zaszyliśmy w nim także wyraźny aspekt sprzedażowy ze względu na konieczność zakupu debiutu, na podstawie którego przygotowywano stylizację. **Nagrody w konkursie – gadżety retro nawiązujące do stylistyki zdrapek i lat 90’ –** podbiły przewodnią ideę kampanii: modę na retro.



# KONKURS ONLINE



# KONKURS W LICZBACH

LICZBA LAUREATÓW: **6**

LICZBA OSÓB WYRÓŻNIONYCH: **18**

ZGŁOSZENIA WEDŁUG DEBIUTÓW:

Zdrapkowy Milioner: **31**

WYgrywamy: **19**

Lawendowe9: **57**

Srebro i Złoto: **57**

Starożytny Skarb: **39**

I LOVE NEON CASH: **48**



Liczba zgłoszeń po 4 tygodniach  
trwania konkursu:

**251**

# WSPÓŁPRACA Z INFLUENCERAMI

Bez ściem i językiem młodego pokolenia – właśnie w taki sposób musieliszy przemówić do grupy docelowej. Nikt nie zrobiłby tego lepiej, niż sami przedstawiciele Generacji Z.

Dlatego zaprosiliśmy do współpracy influencerów, którzy są reprezentantami swojego pokolenia.

Byli więc to twórcy w wieku 18-29 lat dobrani tak, aby ich obszar działalności pasował do koncepcji Moda na Zdrapki, a produkty LOTTO wyglądały autentycznie i naturalnie.

Finalnie wybraliśmy 12 twórców, których profile były zróżnicowane pod względem charakteru materiałów. Zależało nam na tym, aby wszyscy posiadali pewien pierwiastek lifestyle'owy, który posłużył za kanwę do snucia opowieści o powrocie do wyobrażonej przeszłości i świata retro rodem z lat 90'.

Różnorodność profili zapewniła nam także jak najszerze dotarcie do założonej w briefie grupy docelowej.



# INFLUENCERZY - LISTA TWÓRCÓW



Czarek Józwik



Janek Dąbrowski



Ola Nowak



Ada Krysan



Artur Sikorski



Tofiki



GENZIE



Marek Wita



Majkelso



Aleksandrag



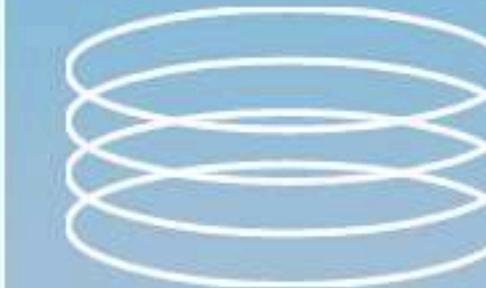
Shianah



Smav



Havaniaa



# GENZIE

Finałem współpracy z influencerami był film przygotowany we współpracy z GENZIE.

Scenariusz filmu połączył losowy charakter zdrapek LOTTO z charakterystycznym dla twórców z domu GENZIE kołem fortuny, przy pomocy którego influencerzy losują dla siebie wyzwania. Tym razem ich zadanie nawiązywało do konkursu, z jakim mierzyli się internauci. Musieli przygotować własny outfit dopasowany do wylosowanej przez siebie zdrapki LOTTO. Zadanie było jednak utrudnione. Każdy twórca musiał zmieścić się w założonym budżecie 50 zł, powiększonym o kwoty, które wydrapali z otrzymanych na początku zadania zestawu zdrapek.

Finałem odcinka była prezentacja każdej stylizacji przed jury, w którym znaleźli się wszyscy uczestnicy zabawy.



GENZIE to projekt powstały z inicjatywy Karola "Friza" Wiśniewskiego. Grupa influencerów, mieszkająca wspólnie w jednym z podkrakowskich domów, tworzy treści rozrywkowe i lifestyle'owe publikowane na YouTube oraz na Instagramie. Ich odbiorcami są przede wszystkim osoby młode, należące do pokolenia Z, a więc target kampanii.

# INFLUENCERZY - STATYSTYKI

PODSUMOWANIE PUBLIKACJI U TWÓRCÓW



1 film na youtube'owym profilu GENZIE  
o długości 17 minut

**791 000** wyświetleń



**12x** post

**12x** Reels

**24x** Stories



**5 273 434**

SUMA WYSWIETLEŃ TREŚCI OD TWÓRCÓW

**163,57%**

KPI WSPÓŁPRACY Z TWÓRCAMI

# SOCIAL MEDIA MAJĄ MOC

Social media to środowisko naturalne Generacji Z.  
Tu nie mogło być mowy o pomyłce!

Materiały, które zwrócią uwagę młodych i przemówią ich językiem. Taki był nasz cel podczas tworzenia komunikacji i koncepcji wizualnej materiałów publikowanych na Facebooku oraz Instagramie, a także przy kreowaniu kampanii reklamowych promujących akcję w social mediach.

Uwaga pokolenia, które dorastało z internetem, jest coraz krótsza. To dlatego, że na naszych ekranach (i wokół nich) dzieje się tak wiele. Wiedzieliśmy, że nasze treści będą konkurować nie tylko z innymi markami, ale także z pozostałymi elementami, które dzieją się na ekranie i poza nim. Byliśmy świadomi, że mówimy do **pokolenia video**, które również lubi wszystko, co pozwala im **wejść w interakcję z treścią** – stukanie, klikanie lub przesuwanie po naszych postach.

To dlatego postawiliśmy na **interaktywny content** oraz wyróżniające się **materiały video**. Okazały się strzałem w dziesiątkę, bo miały moc oderwania Zetek od zwykłego scrollowania feeda i przykucia ich uwagi na naszych treściach.

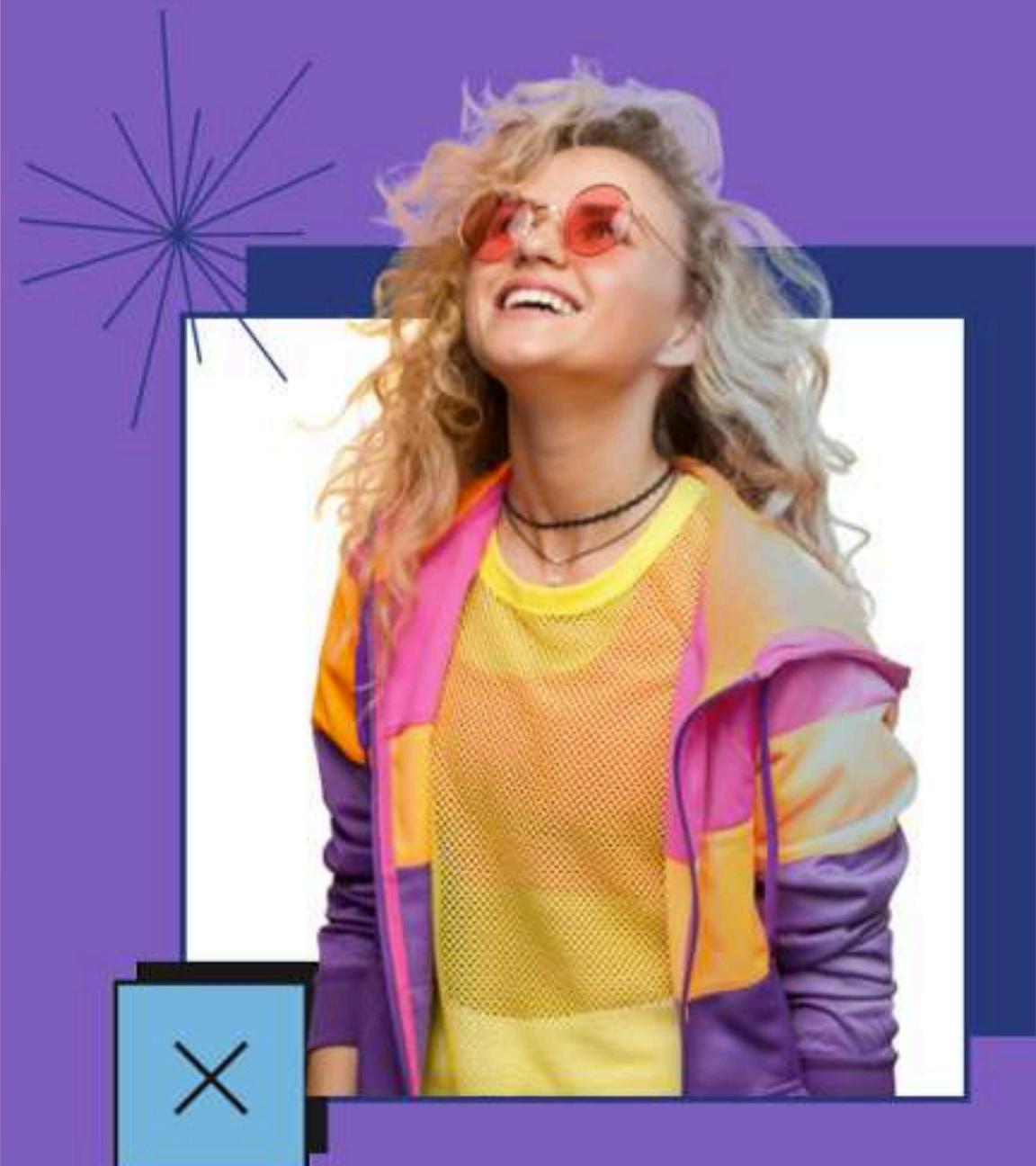


## SOCIAL MEDIA W LICZBACH

LICZBA POSTÓW FACEBOOK + INSTAGRAM: **47**

LICZBA KREACJI STATYCZNYCH: **28**

LICZBA KREACJI ANIMOWANYCH: **20**



# KAMPANIA DIGITAL W LICZBACH



## Formaty statyczne:

1 Master kampanijny + 6 Masterów dla każdego Debiutu. Wraz z reformatami dało to oszałamiającą liczbę aż 464 formatów w trwającej tylko 6 tygodni kampanii.

**464** formatów

**6** tygodni

## Liczba formatów HTML:

**53** formaty

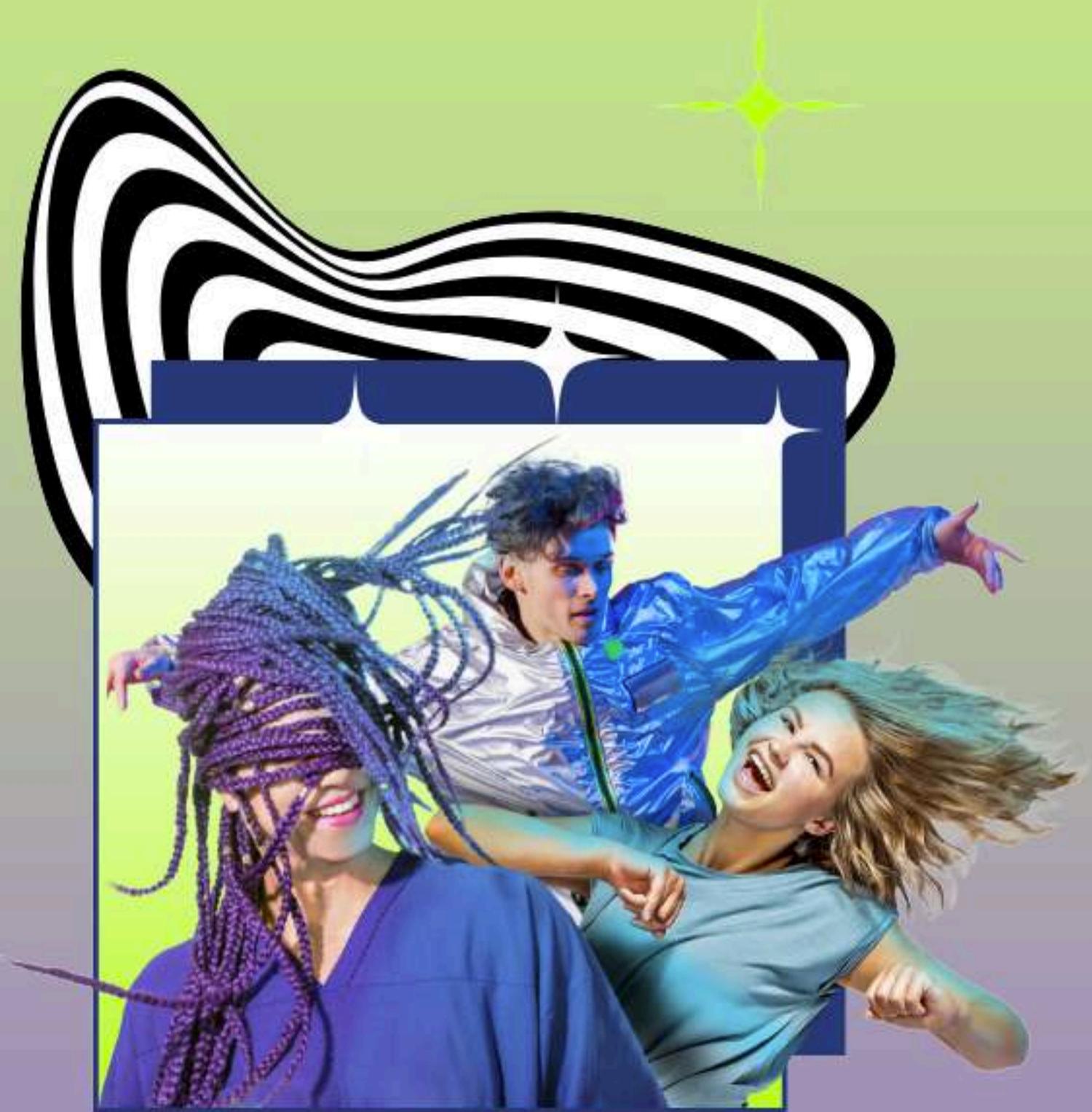
Rodzaje mediów: Sigma Data, Sigma Rich Media, OLX, Grupa ZPR, RMF FM, Onet, WP, Sampledata, Mobehave, Sigma Reta, Kwejk, Revhunet, Digital Crew, WeLoveMedia, Filmweb, Mobile B2B, Digital Media Polska, Admetrics, Allegro, INIS, EmailNetwork, Digital Contact, Adrino



## PRZEGŁĄD KAMPANII

MODA  
NA ZDRAPKI

DEBIUT 1

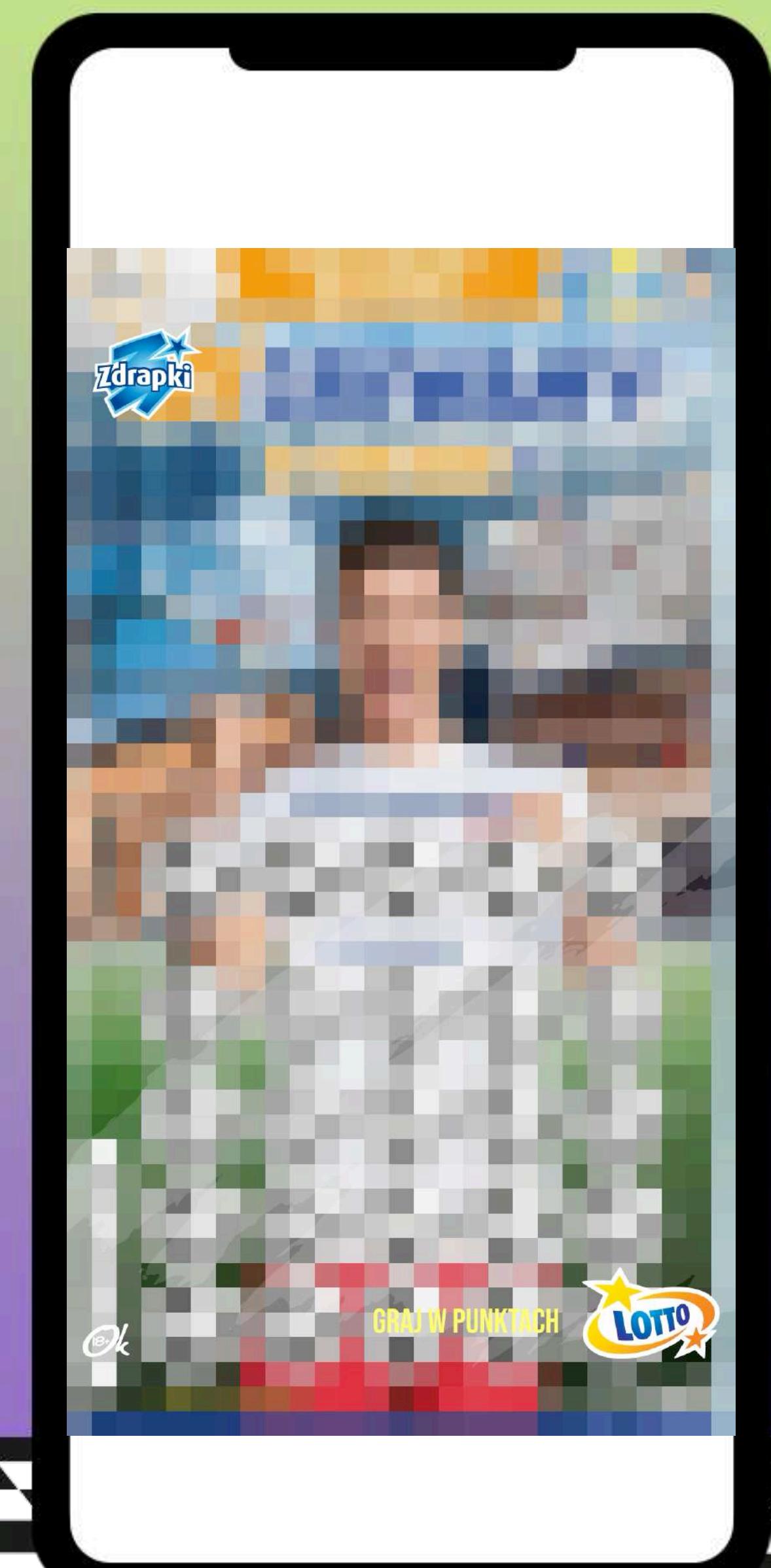
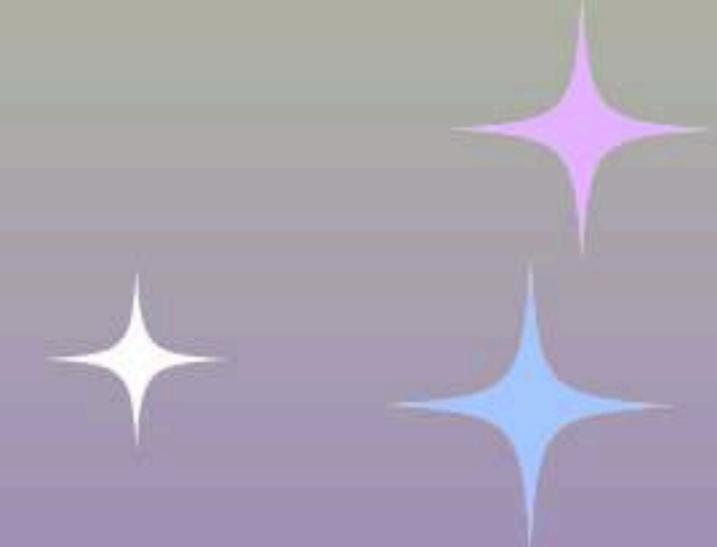
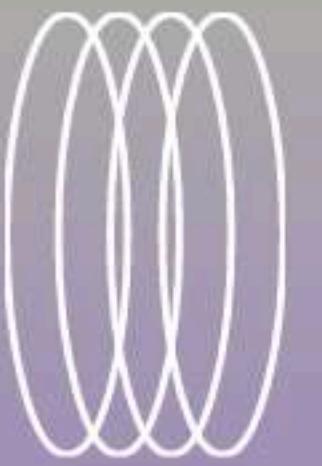


Zdrapkowy Milioner

# KREACJE SOCIALOWE STATYCZNE



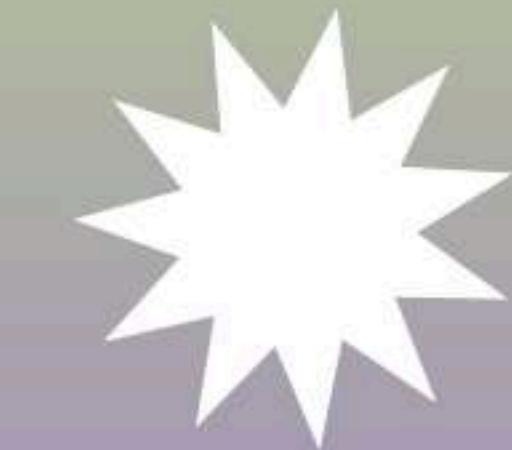
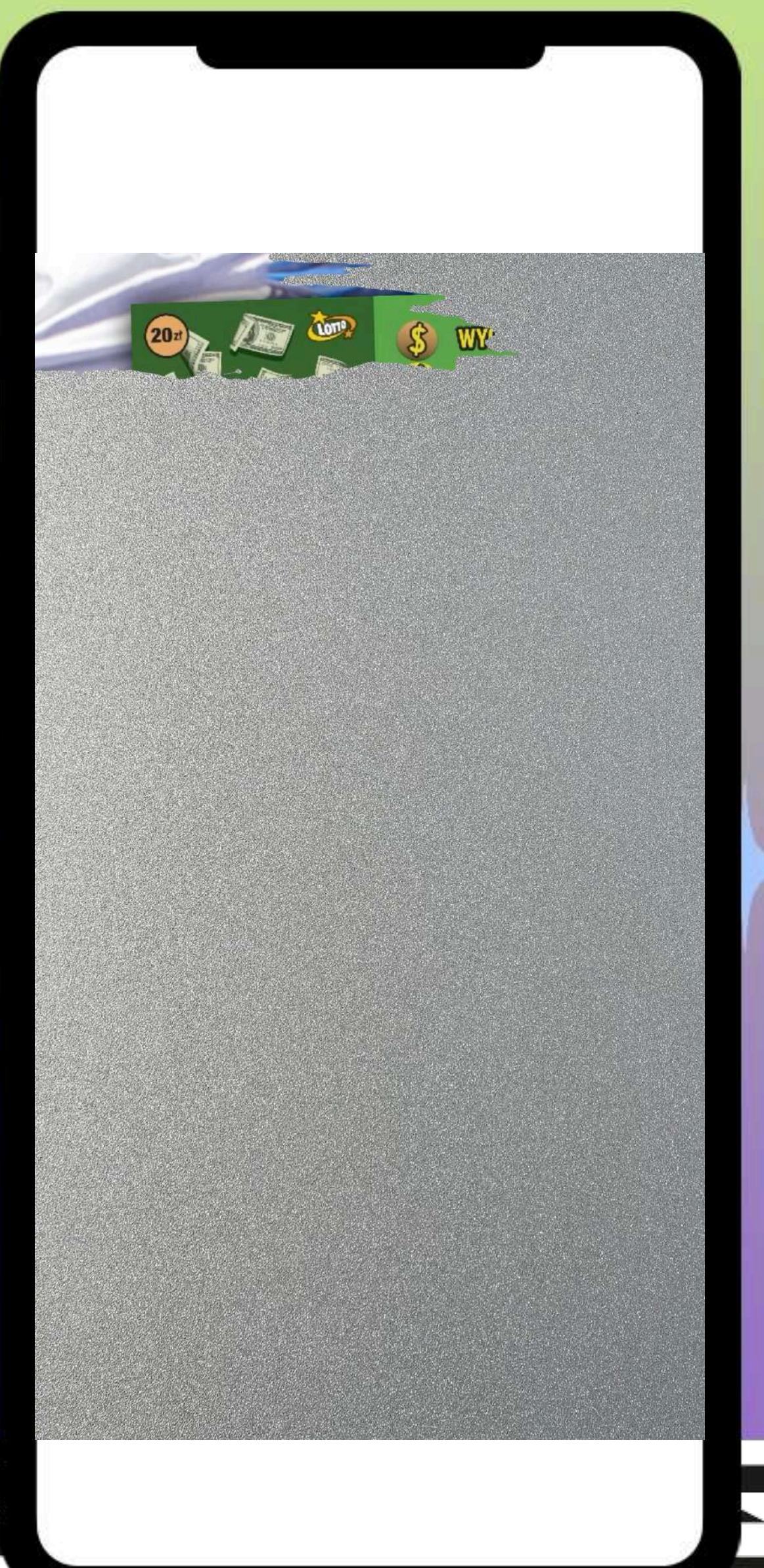
# KREACJE SOCIALOWE ANIMOWANE



# INTERAKTYWNE STORIES

Interaktywny post zapowiadający debiut  
w Stories oraz Reels

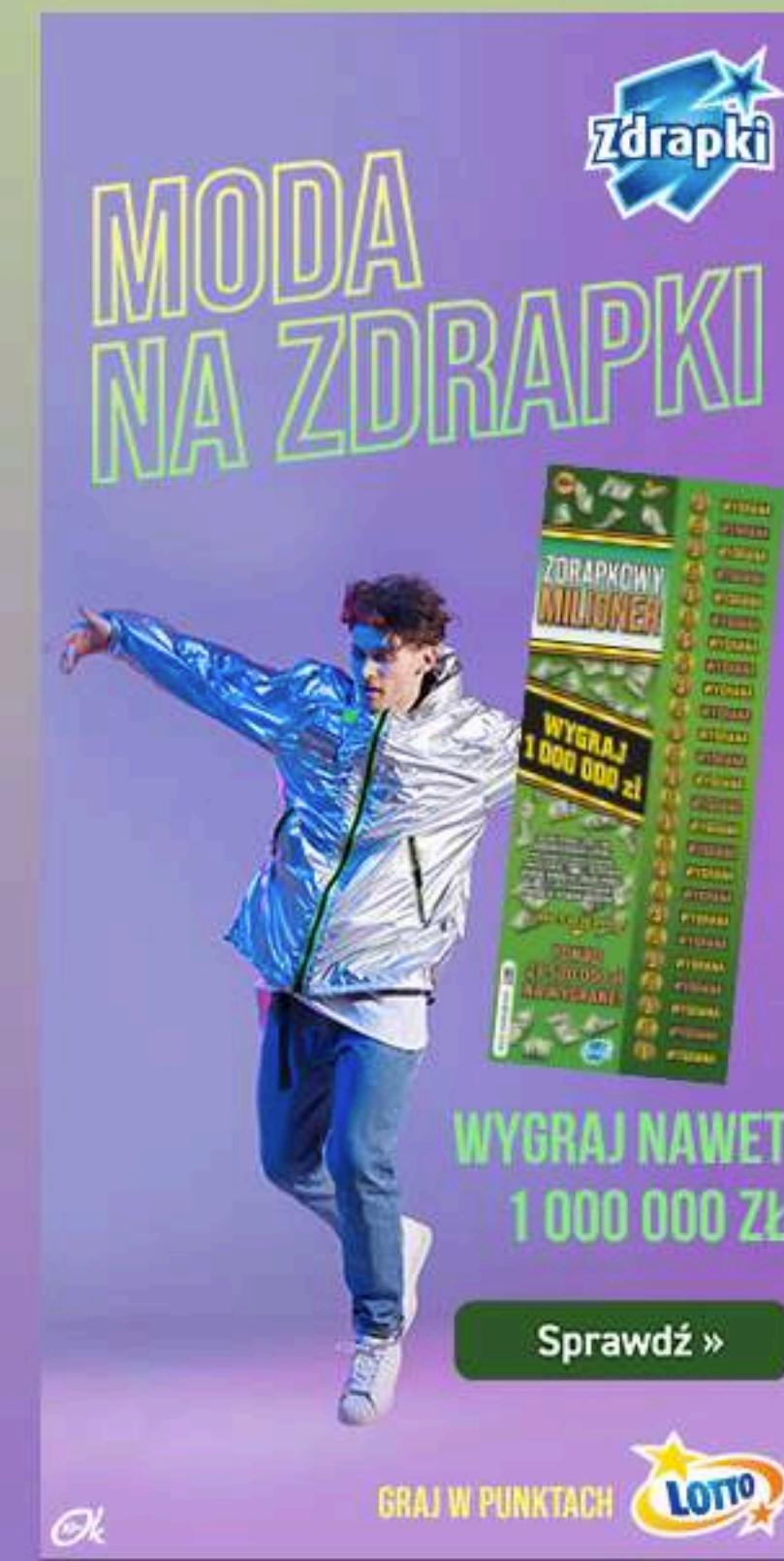
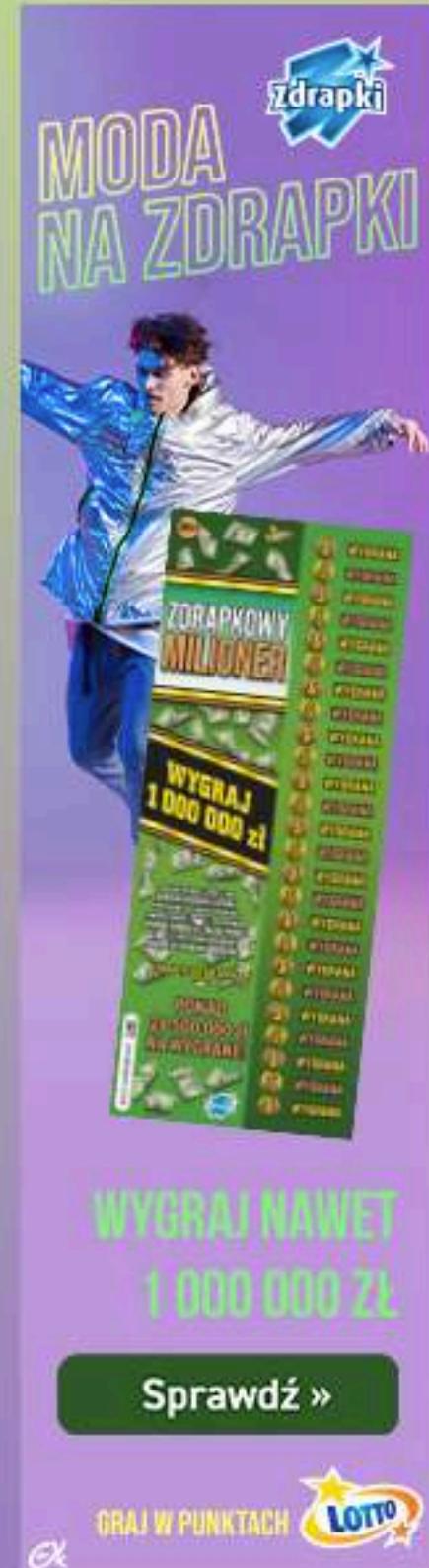
Data publikacji: 28 września



## VIDEO TRAILER



# FORMATY DISPLAY



## FORMATY HTML

Animowane kreacje banerowe przenosiły rzeczywiste doświadczenie drapania na płaszczyznę online.

Użytkownik mógł zatem podjąć akcję - mieć fun z zabawy - i zdrapywać widoczną warstwę banera, aby odkryć znajdujący się pod nią komunikat.

Dodatkowym łącznikiem z doświadczeniem zdrapywania prawdziwej zdrapki była ikonka kurSORA, która po najechaniu na baner HTML, zmieniała się ze strzałki w - stosowany powszechnie - profesjonalny przyrząd do drapania Zdrapek LOTTO, czyli pieniążek.



HTML



DEBIUT 2



WYgrywamy !

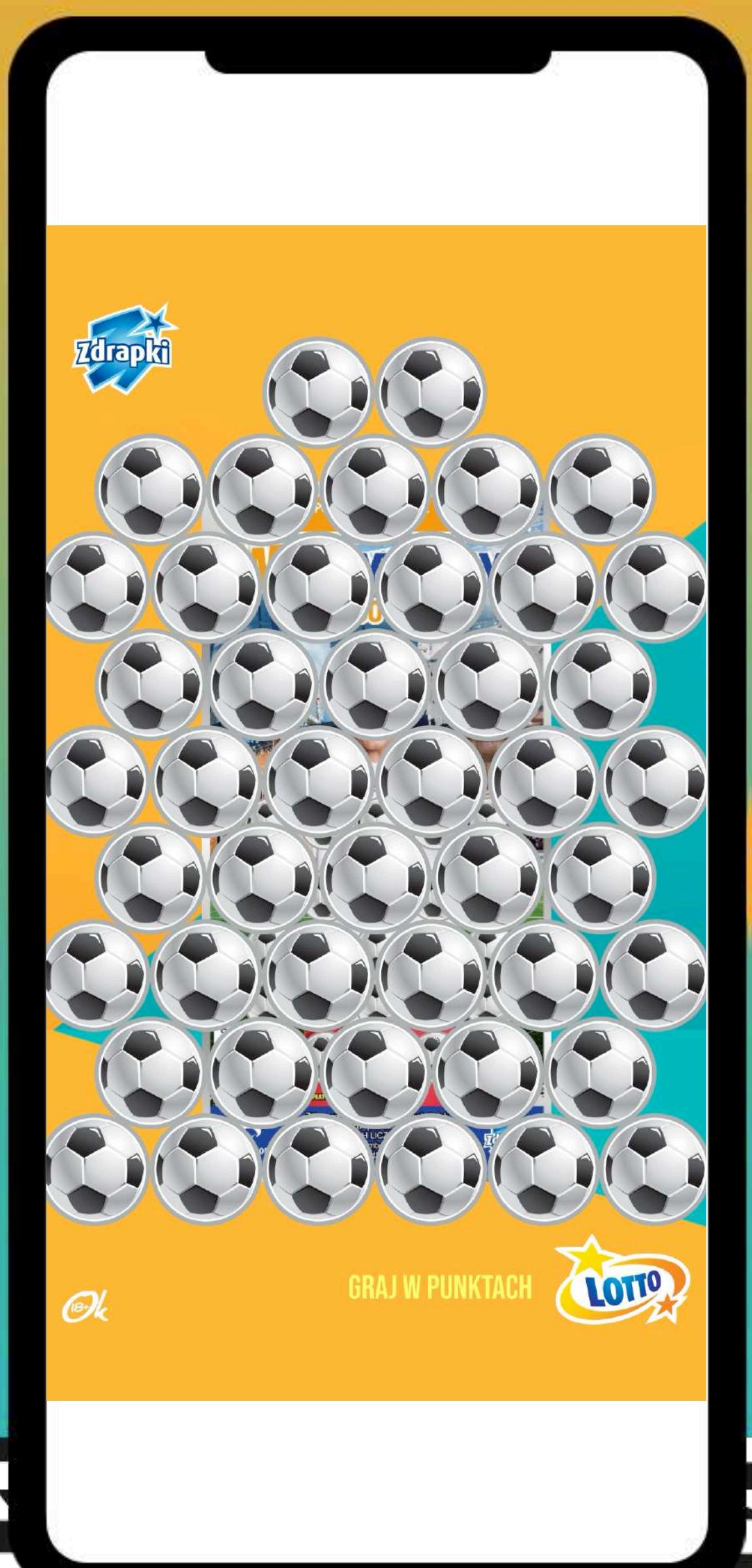
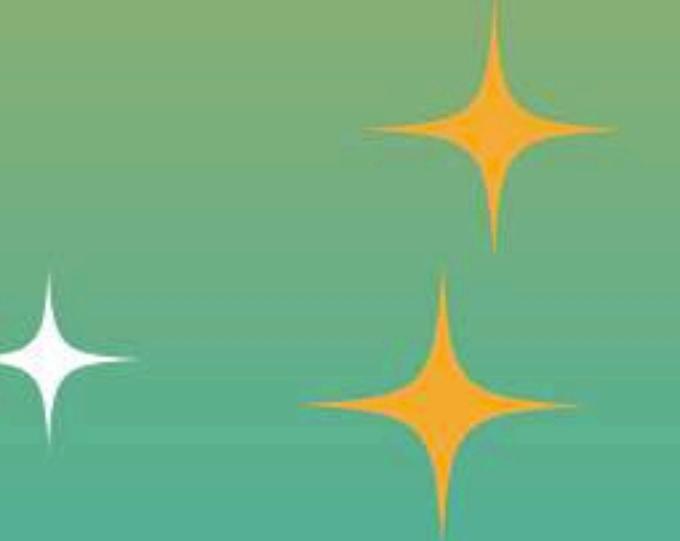
# KREACJE SOCIALOWE STATYCZNE



# INTERAKTYWNE STORIES

Trailer „WYgrywamy!”

Data publikacji 5 października



VIDEO TRAILER



# FORMATY DISPLAY



HTML



DEBIUT 3

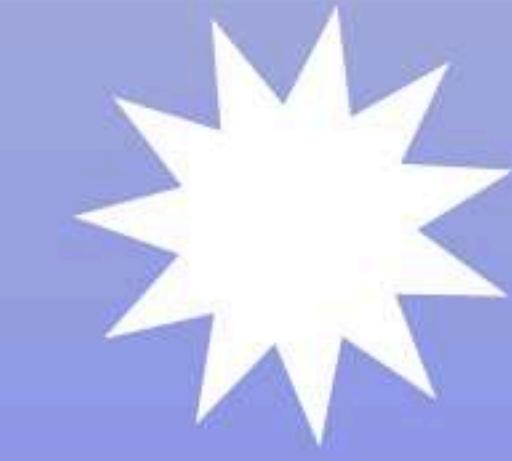
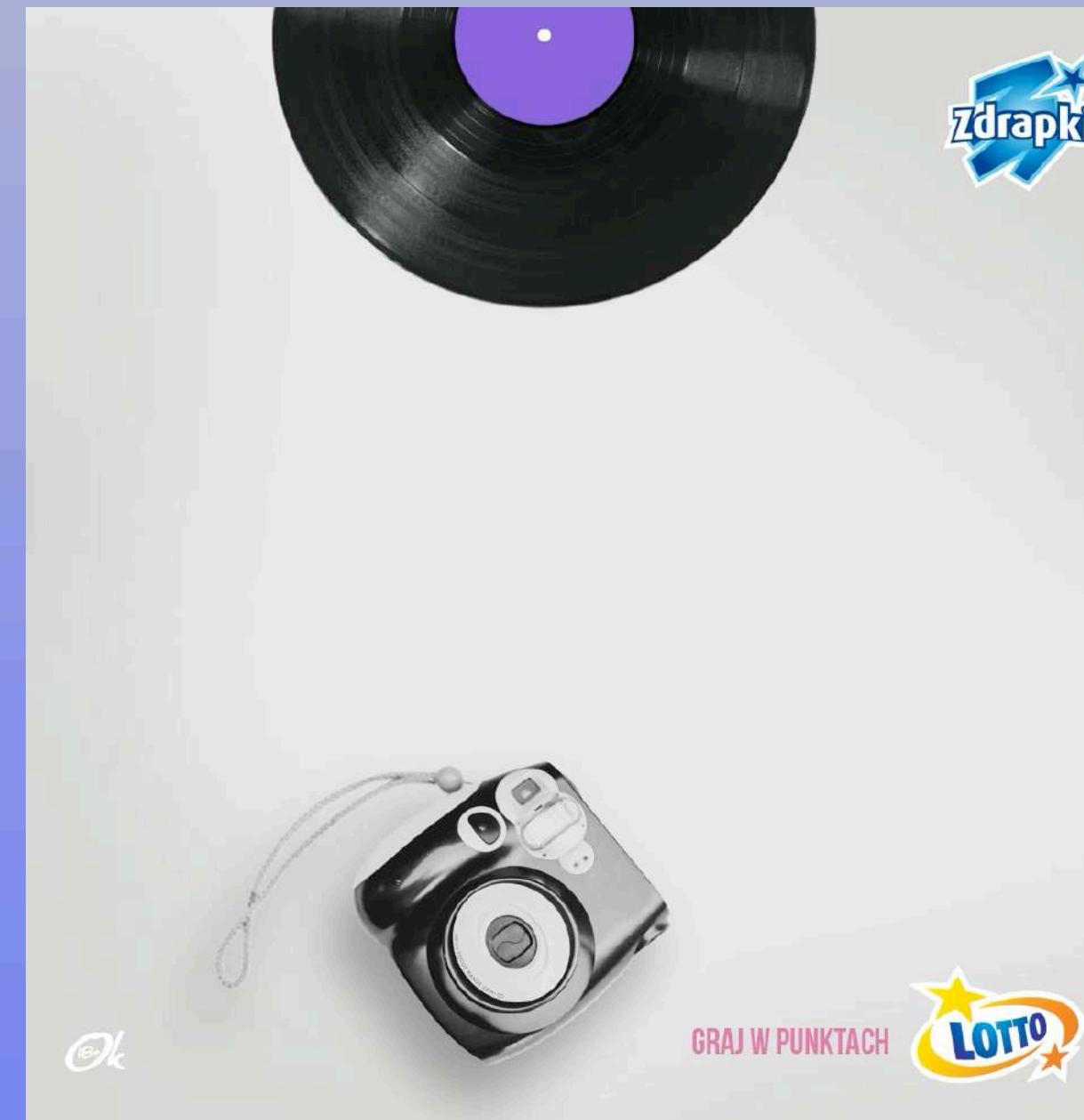


Lawendowe 9

# KREACJE SOCIALOWE STATYCZNE



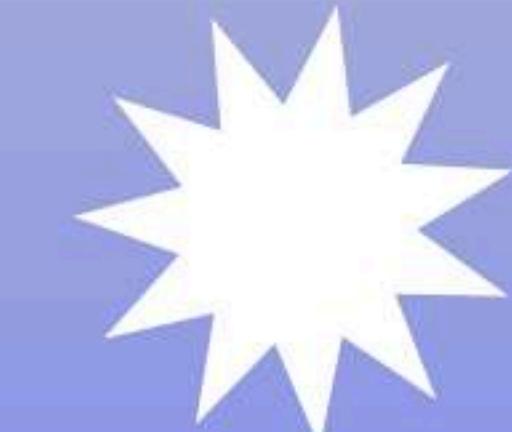
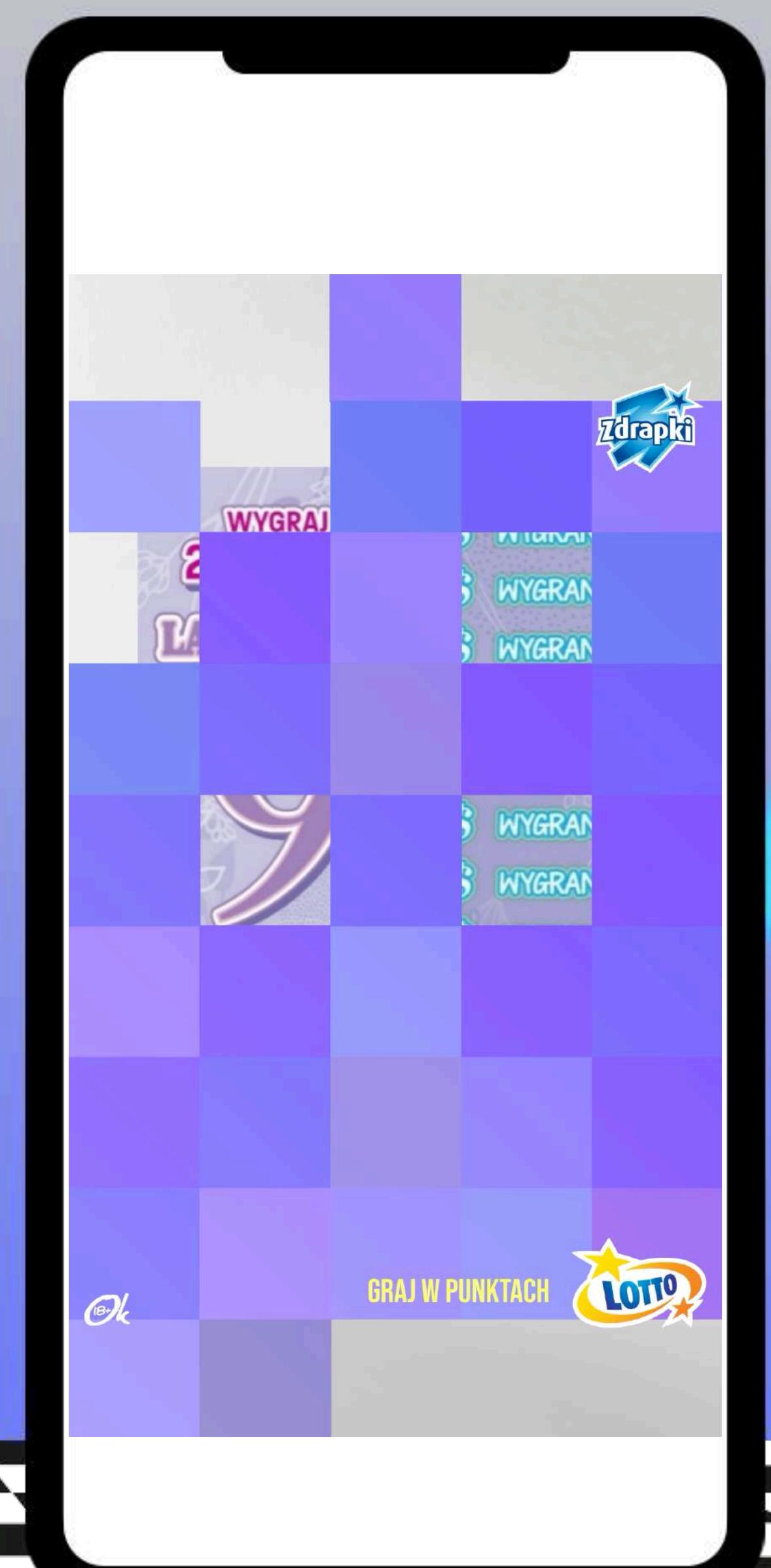
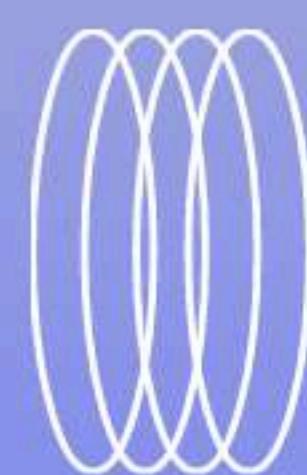
# KREACJE SOCIALOWE ANIMOWANE



# INTERAKTYWNE STORIES

Trailer „Lawendowe 9!”

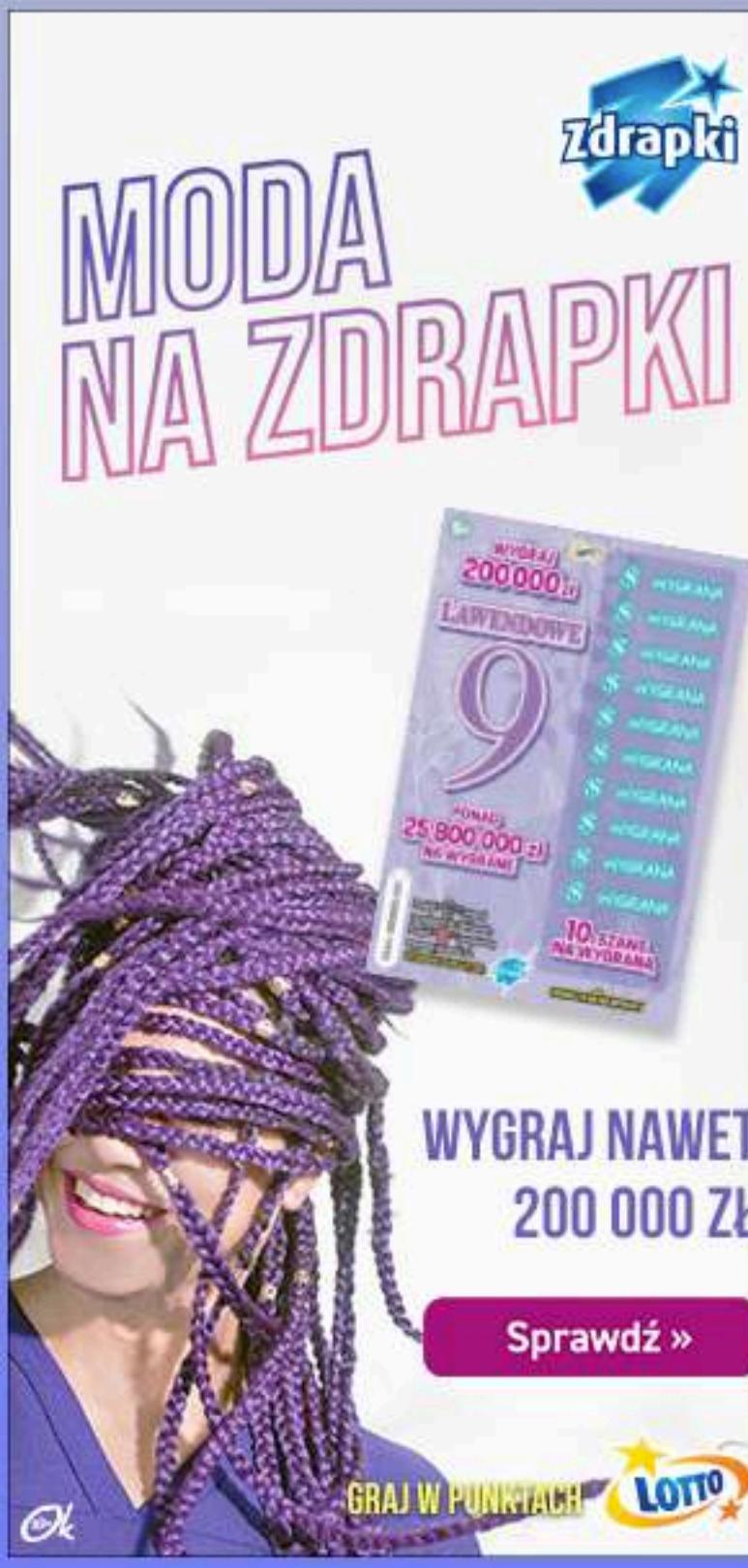
Data publikacji 12 października



## VIDEO TRAILER



# FORMATY DISPLAY



HTML



DEBIUT 4



Srebro i Złoto

# KREACJE SOCIALOWE STATYCZNE



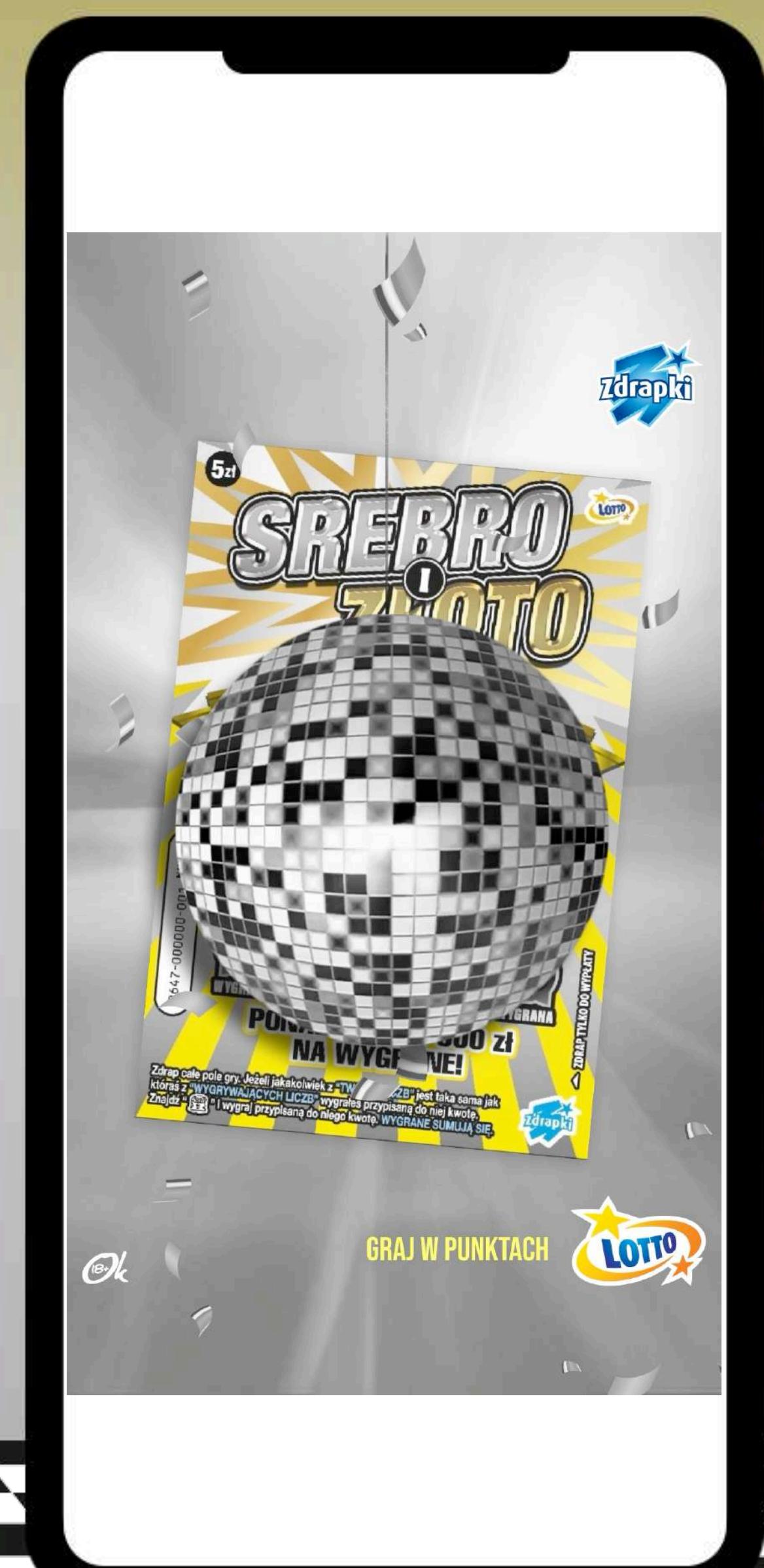
# KREACJE SOCIALOWE ANIMOWANE



# INTERAKTYWNE STORIES

Trailer „Lawendowe 9!”

Data publikacji 12 października



## VIDEO TRAILER



# FORMATY DISPLAY



HTML



DEBIUT 5



Starozytny Skarb

# KREACJE SOCIALOWE STATYCZNE



# KREACJE SOCIALOWE ANIMOWANE



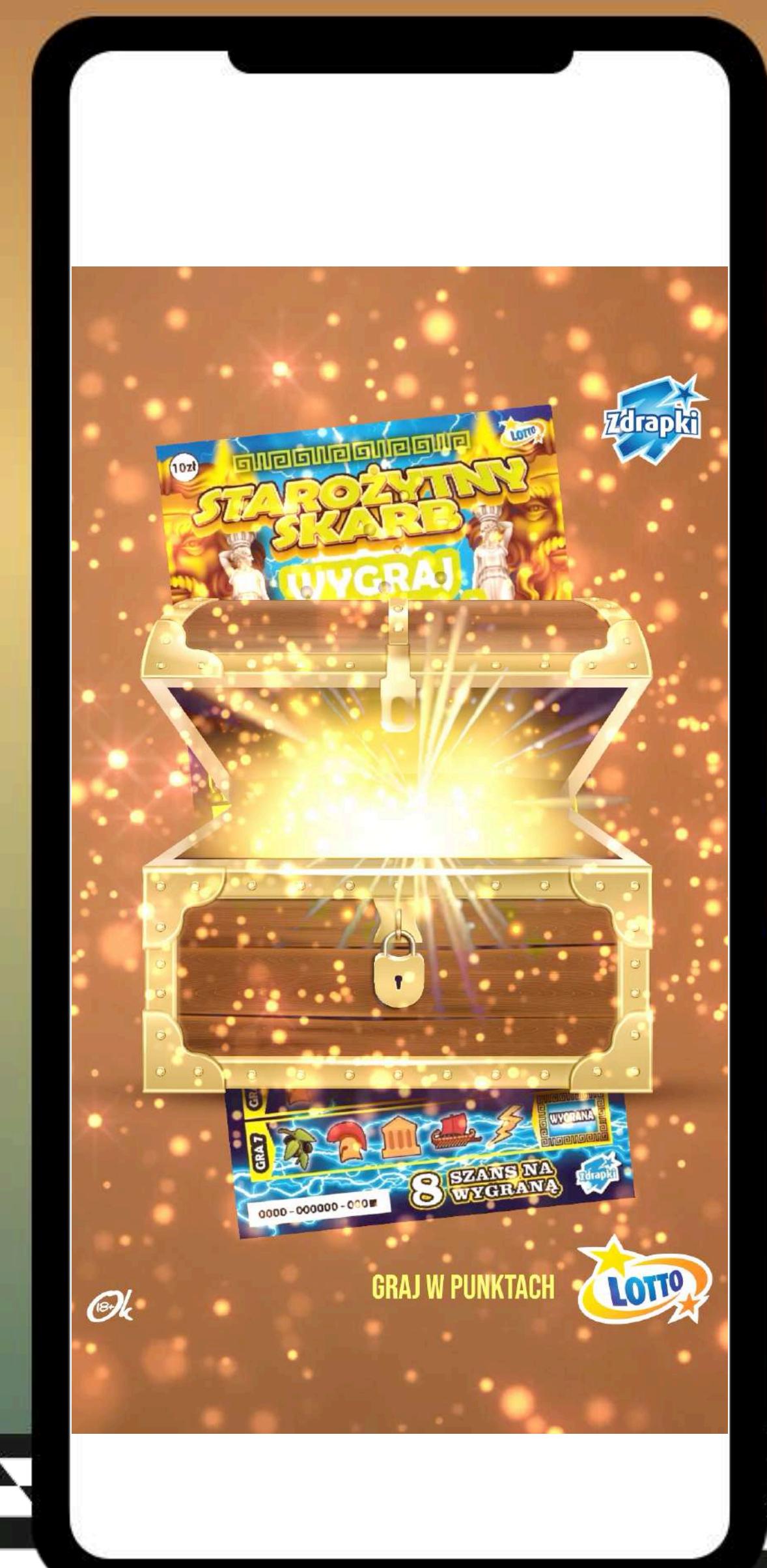
GRAJ W PUNKTACH



# INTERAKTYWNE STORIES

Trailer „Starożytny Skarb!”

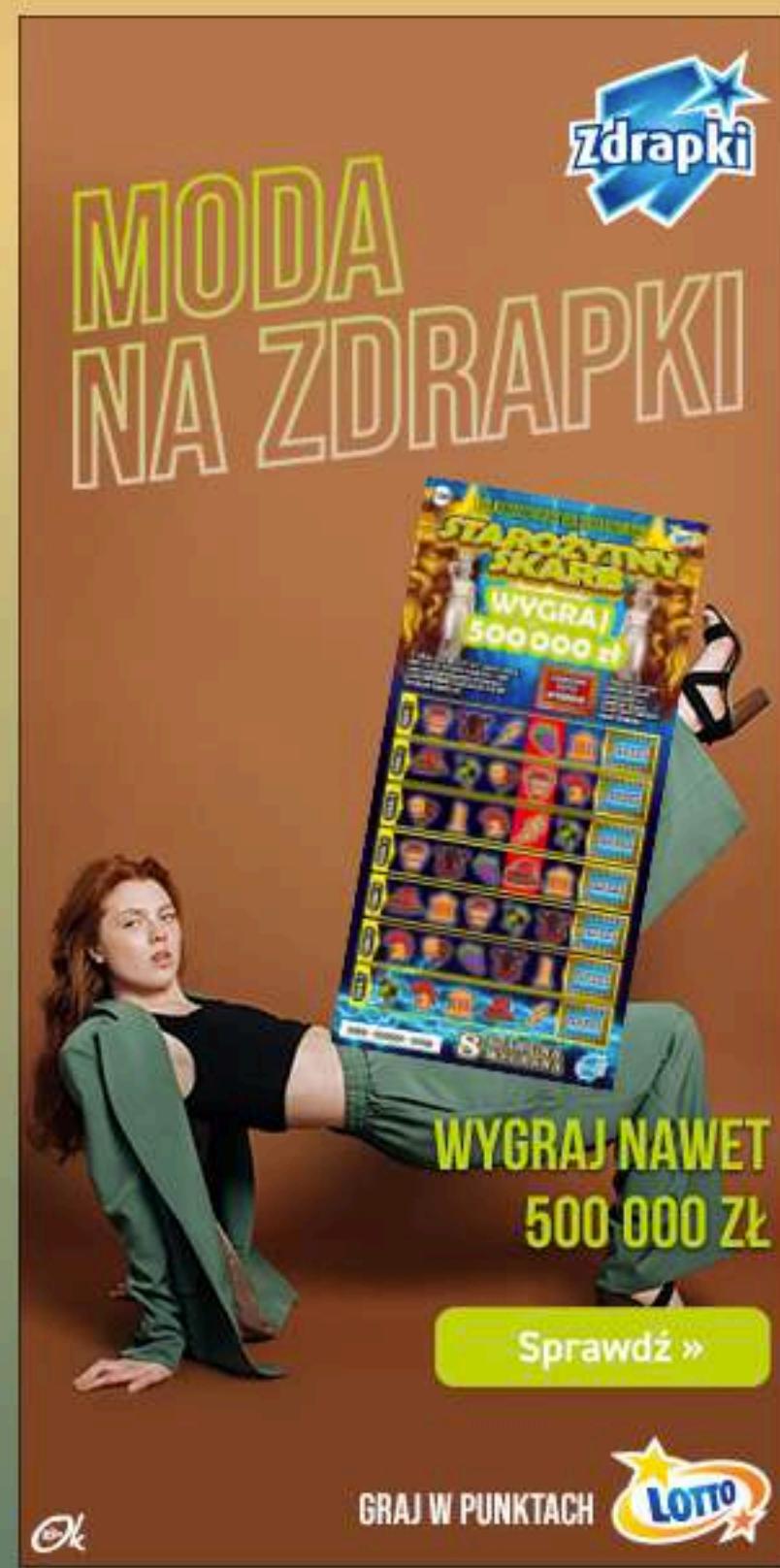
Data publikacji 23 października



## VIDEO TRAILER



# FORMATY DISPLAY



HTML



# DEBIUT 6



## I LOVE NEON CASH

# KREACJE SOCIALOWE STATYCZNE



# KREACJE SOCIALOWE ANIMOWANE



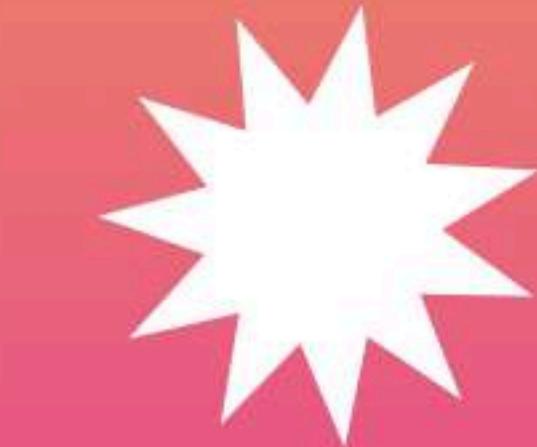
# INTERAKTYWNE STORIES

Trailer „I LOVE NEON CASH”

Data publikacji 30 października



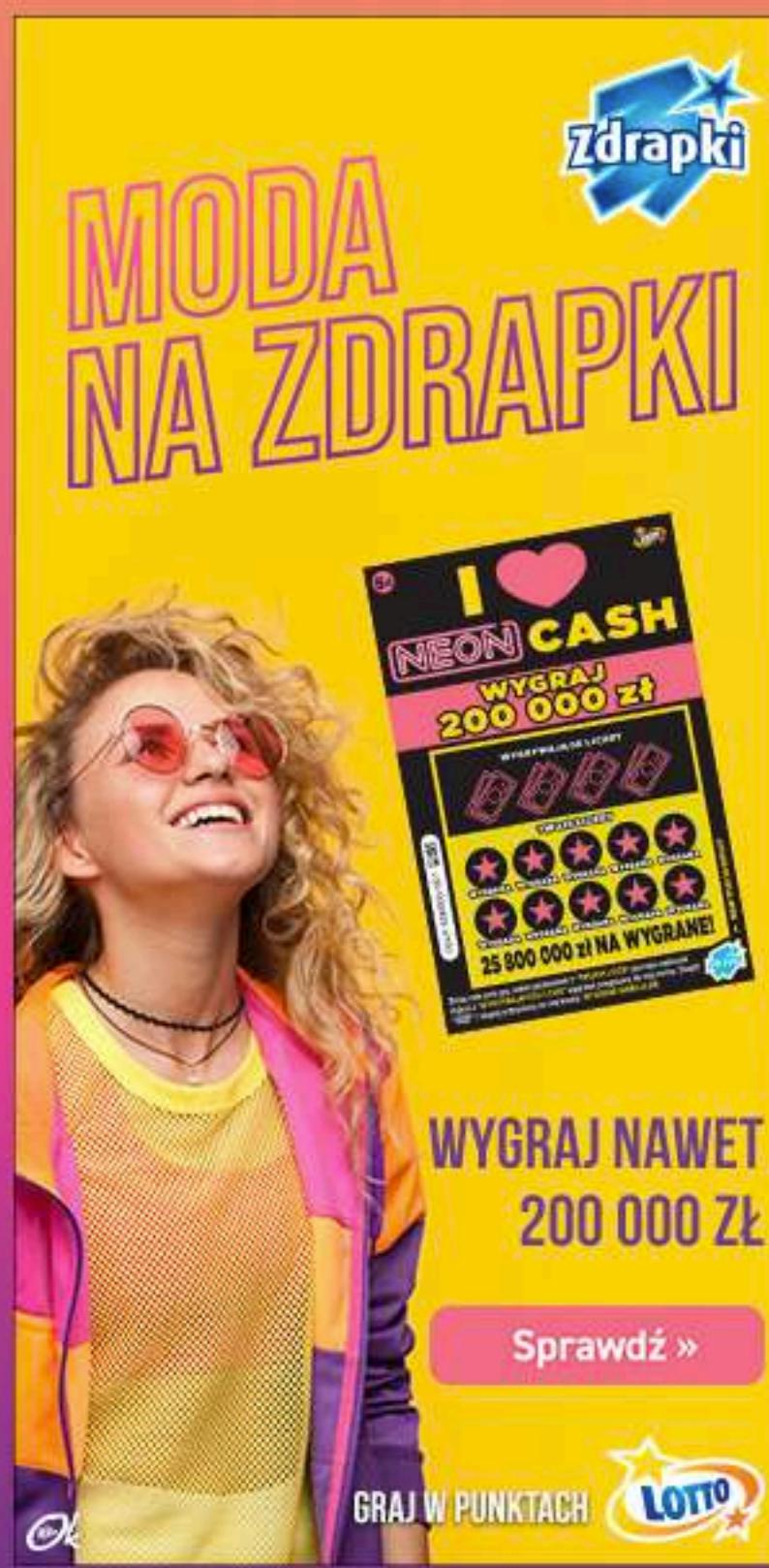
# ODLICZANIE



## VIDEO TRAILER



# FORMATY DISPLAY



HTML



# PODSUMOWANIE



## MODA NA ZDRAPKI W LICZBACH

IŁOŚĆ PROMOWANYCH DEBIUTÓW: **6**

CZAS TRWANIA KAMPANII: **6** TYGODNI

ZREALIZOWANYCH FORMATÓW W KAMPANII DIGITAL: **500**

LICZBA POSTÓW FACEBOOK + INSTAGRAM: **47**

WSPÓŁPRACA Z 12 TWÓRCAMI + GENZIE

CZAS TRWANIA KONKURSU: **4** TYGODNIE

LICZBA ZGŁOSZEŃ: **251**

LICZBA NAGRODZONYCH OSÓB: **24**

IŁOŚĆ KLIKÓW: **385 212**

**115 903 235**

WYŚWIETLENIA 2 - MIESIĘCZNEJ KAMPANII

**5 273 434**

SUMA WYŚWIETLEŃ TREŚCI OD TWÓRCÓW

**751 000**

ZASIĘG FILMU GENZIE:

Dziękujemy!

