

Acquisition

Ймовірна конверсія

Користувач вперше дізнається про продукт і переходить на платформу.

Соціальні мережі (Facebook, Instagram, TikTok) для промоцій освітніх та гейміфікованих функцій.

Співпраця з технічними університетами, студентськими спільнотами.

Реклама в Google Ads з ключовими словами, пов'язаними з комп'ютерним зором та AI.

Публікація освітніх блогів, відео чи уроків на YouTube.

Тактики (інструменти та канали взаємодії з користувачами)

20-40%

Activation

Ймовірна конверсія

Користувач реєструється, проходить першу гру або завантажує зображення для аналізу.

Безкоштовна пробна версія з доступом до всіх функцій.

Простий і зрозумілий інтерфейс для першого використання.

Інструкції та підказки під час першої сесії користування.

Гейміфікація: бейджі, нагороди за активацію.

Тактики (інструменти та канали взаємодії з користувачами)

40-60%

Retention

Ймовірна конверсія

Користувач повертається для регулярного використання гри або класифікації зображень.

Щотижневі нагадування через email/сповіщення про нові виклики чи функції.

Додаткові освітні модулі для користувачів.

Створення рейтингової таблиці (лідерборда), щоб користувачі поверталися за результатами.

Спеціальні пропозиції для довгострокових користувачів.

Тактики (інструменти та канали взаємодії з користувачами)

30-50%

AI Vision Challenge

Revenue

Ймовірна конверсія

Користувач купує підписку на розширені функції чи доступ до ексклюзивних матеріалів.

Платна підписка з доступом до вдосконалених моделей AI або аналітики.

Разові покупки (наприклад, доступ до окремих функцій або персональних сесій з фахівцями).

Пропозиція студентських знижок.

Тактики (інструменти та канали взаємодії з користувачами)

10-20%

Referral

Ймовірна конверсія

Користувач запрошує інших приєднатися до платформи.

Реферальна програма: бонуси чи безкоштовний доступ за кожного залученого друга.

Соціальний контент, яким можна ділитися (наприклад, сертифікати чи результати гри).

Конкурси, у яких користувачі запрошують друзів для збільшення шансів на перемогу.

Тактики (інструменти та канали взаємодії з користувачами)

15-30%