Lars Fasil

500719674

5-10-17

Unity Technologies SF

Online marketing: Case Study

Inhoudsopgave

[Inleiding 2](#_Toc497897854)

[Financiën 3](#_Toc497897855)

[Producten 4](#_Toc497897856)

[Marketingstrategie 5](#_Toc497897857)

[Specialisatie 5](#_Toc497897858)

[Platformen 5](#_Toc497897859)

[Talen 5](#_Toc497897860)

[2 of 3D georiënteerd 5](#_Toc497897861)

[Moeilijkheid 5](#_Toc497897862)

[Licenties 5](#_Toc497897863)

[Community 5](#_Toc497897864)

[Social media 5](#_Toc497897865)

[Fora 5](#_Toc497897866)

[Online tutorials 5](#_Toc497897867)

[Zelfpromotie 5](#_Toc497897868)

[Website 5](#_Toc497897869)

[Events 5](#_Toc497897870)

[Scholen 5](#_Toc497897871)

[Splash scherm 5](#_Toc497897872)

[Missie & Visie 6](#_Toc497897873)

[Missie 6](#_Toc497897874)

[Visie 6](#_Toc497897875)

# Inleiding

Gevonden op 2 augustus 2004 heeft Unity Technologies SF hedendaags één van de belangrijkste en sterkste game development engines/tools als product, Unity3D. Oorspronkelijk heette het bedrijf ‘Over the edge I/S’ maar werd 2 jaar later ‘Unity Technologies ApS‘. Toen ze het hoofdkantoor van Copenhagen in Denenmarken naar San Francisco verhuisde in 2009 veranderde de naam voor een laatste keer naar ‘Unity Technologies SF’.

Unity Technologies SF ontwikkelde eerst games en simulaties voor computers consoles en mobiele telefoons. Na weinig tot geen succes met hun producten stortte ze zich op het maken van een multieplatform game engine met veel functionaliteit, ze noemde dit product Unity3D. Unity3D had in 2015 een download basis van meer dan 4.5 miljoen en verhuurd licenties aan onder andere de grote merken Bigpoint, Cartoon Network, Coca Cola, Disney, Electronic Arts, LEGO, Microsoft, NASA, Nickelodeon, Ubisoft en Warner Bros.

In deze case study gaan we kijken naar de producten, financiën en de missie en de visie van Unity Technologies SF en tot slot de marktstrategieën die ze toepassen.

https://unity3d.com/public-relations

***Unity Technologies’ Offerings***

*San Francisco-based Unity Technologies was founded in 2005 by David Helgason, Nicholas Francis, and Joachim Ante in Copenhagen, Denmark after the failure of their first game GooBall. They wanted to democratize game development and level the playing field for developers across the globe. They then developed in-house an engine that anyone could use for an affordable price.*

*Today, its development platform Unity is used to create games and interactive 3D and 2D experiences like training simulations and medical and architectural visualizations, across mobile, desktop, web, console and other platforms.*

# Financiën

Er is een schatting gemaakt in 2013 dat de wereldwijde videogame markt, wat inhoud: videogame consoles, hardware en software, alle online games, alle mobiele games en alles op pc, ongeveer 110 miljard euro waard zou zijn in 2017. Maar dat is uiteindelijk 95 miljard euro geworden en is er een nieuwe schatting gemaakt dat we de 110 miljard halen in 2020. Dat is maar liefst een 7.8% (6.7 miljard) toename per jaar. Dit komt onder andere door de toenemende populariteit van mobiele games die ongeveer 42% van de hele videogame markt uitmaken. Op de tweede plek van die bloeiende mobiele game markt staat Unity Technologies.

30.8% van de top 1000 meestverdienende mobiele games zoals Pokémon GO en Monument Valley gebruiken de Unity game engine, en ongeveer 770 miljoen gamers (zij dat mobiele, pc of console) spelen spellen op basis van deze engine.

De opkomst van VR (virtual reality) headsets zoals Gear VR en de Oculus Rift hebben geleid tot vernieuwde aanvraag naar 3D ontwikkelingstools. Vandaag de dag wordt de Unity engine gebruikt voor een overweldigende 90% van alle VR en AR (augmented reality) games ontwikkelingen. Aangezien dit een relatief nieuwe markt is waarvan Unity nu al de frontrunner is, ziet de toekomst van Unity op dit gebied veelbelovend uit.

Omdat Unity Technologies een privébedrijf is maakt deze hun winsten niet publiek. Wel weten we dat ze honderde miljoenen euro’s hebben ontvangen van aandeelhouders zoals ‘China Investment Corporation’, ‘DFJ Growth’, ‘FreeS Fund’, ‘iGlobe Partners’, ‘Sequoia Capital’, ‘Thrive Capital’, ‘WestSummit Capital’ en ‘Vanedge Capital’, en met een hun meest recente investering van 400 miljoen dollar nu ongeveer 2.8 miljard dollar waard zijn.

Met al dat geld zijn ze van plan nog meer te investeren in VR en AR ontwikkeling, en hun medewerkers aantallen te laten groeien, deze zitten momenteel tussen de 1000 en 5000.

*The*[*main competitor*](http://www.nytimes.com/2016/07/14/technology/unity-technologies-maker-of-pokemon-go-engine-swells-in-value.html?_r=0)*to Unity is the Unreal Engine, made by Tencent-backed Epic Games. Amazon has also released Lumberyard, a game engine with code licensed from Crytek.*

# Producten

Het hoofdproduct van Unity Technologies SF is Unity3d. Dit is een crossplatform game engine die hoofdzakelijk gebruikt wordt voor de ontwikkeling van videospellen en simulaties. Wat Unity3d onder andere zo speciaal maakt is het grote assortiment platformen waarop deze bouwt kunnen worden, maar liefst 29 verschillende, waaronder natuurlijk xBox, Playstation, PC, Android en IOS. Maar ook minder bekende zoals het recent toegevoegde Microsoft Mixed Reality platform. Dit gebruiken AR en VR devices van Microsoft en laat dus echt zien dat ze daar veel interesse in hebben.

Verder heeft Unity3D een All-in-one editor wat inhoud dat niet alleen game ontwikkelaars de tools krijgen die ze nodig hebben, maar ook designers zich op hun gemak kunnen navigeren door de editor.

Unity3d gebruikt een licentie gebaseerd businessmodel. Waar het basis abonnement gratis te gebruiken is met gelimiteerde features, kosten de Unity Plus, Pro en Enterprise abonnementen wel geld en zijn dus de bron van hun inkomsten. Hier zit echter wel een voorwaarde aan vast. Als je product meer dan 100.000 dollar per jaar verdient moet je minstens een Unity Plus abonnement van 35 dollar per ontwikkelaar per maand hebben, en bij meer 200.000 dollar per jaar een Unity Pro Abonnement van 125 dollar per ontwikkelaar per maand. Het Unity Enterprise abonnement is een zelf aan te passen aan de benodigdheden van de gebruiker.

Naast de grote namen van de 4.5 miljoen geregistreerde ontwikkelaars in 2015, waren het voornamelijk kleine zelfstandige ontwikkelaars die Unity gebruikte. Omdat deze kleine bedrijven en zelfstandige ontwikkelaars geen of weinig budget hadden voor de marketing van hun product en er daardoor moeilijk geld konden verdienen, bood Unity Technologies de services Unity Ads aan waardoor ze gemakkelijk advertenties in hun producten kunnen plaatsen en Unity Analytics waarmee ze een betere inzage in gebruikersgedrag krijgen.

# Marketingstrategie

# Specialisatie

Eén van de marketingstrategieën van veel bedrijven die game development engines hebben als product, is dat ze zichzelf proberen te onderscheiden van de concurrentie doormiddel van specialisatie. Ze willen boven aan de lijst staan met een specifiek onderdeel van hun game engine zodat gebruikers die daarnaar op zoek zijn hun engine als eerst zou gebruiken.

### Platformen

### Talen

### 2 of 3D georiënteerd

### Moeilijkheid

### Licenties

## Community

### Social media

<https://twitter.com/unity3d?ref_src=twsrc%5Egoogle%7Ctwcamp%5Eserp%7Ctwgr%5Eauthor>

<https://www.facebook.com/unity3d/>

https://www.youtube.com/user/Unity3D

### Fora

<https://forum.unity.com/>

ook reddit

### Online tutorials

https://unity3d.com/learn/tutorials

## Zelfpromotie

### Website

https://unity3d.com/

### Events

https://unity3d.com/events

### Scholen

https://store.unity.com/education

### Splash scherm

https://docs.unity3d.com/Manual/class-PlayerSettingsSplashScreen.html

# Missie & Visie

## Missie

Unity Technologies heeft een duidelijke missie vanaf het begin van de geboorte van het bedrijf: “Democratize Game Development” wat inhoud dat ze het ontwikkelen van games toegankelijk willen maken voor iedereen en niet alleen de grote game developers bedrijven. Al is dit ze al gelukt, ze blijven streven naar nog makkelijker te gebruiken en gebruiksvriendelijkere versies van Unity.

## Visie

* Toegankelijkheid voor individuele game developers
* Mobiele markt blijven domineren
* Gebruikers gemeenschap blijven groeien
* Alle mogelijke platformen ondersteunen
* Uitbreiden tot meer dan alleen tools voor game developers

# 