

Руководство пользователя
BannerFlow Manager
Версия 1.0

А.С. Дорохова
Группа ИКБО-30-24

Декабрь 2025

Оглавление

Введение	2
1 Начало работы	3
1.1 Вход в систему	3
1.2 Обзор Dashboard	3
2 Управление кампаниями	5
2.1 Создание новой кампании	5
2.2 Запуск и остановка кампаний	5
2.2.1 Запуск кампании	5
2.2.2 Приостановка кампании	5
2.2.3 Остановка кампании	5
3 Работа с баннерами	6
3.1 Загрузка баннеров	6
3.2 Настройка таргетинга	6
4 Аналитика и отчеты	7
4.1 Просмотр статистики	7
4.2 A/B тестирование	7
5 Администрирование	8
5.1 Управление пользователями	8
Заключение	9

Введение

BannerFlow Manager — это веб-приложение для централизованного управления рекламными баннерами в мобильных и веб-играх. Система позволяет маркетологам создавать, настраивать таргетинг и запускать рекламные кампании без необходимости привлечения разработчиков.

Целевая аудитория:

- Маркетологи
- Администраторы системы
- Аналитики

Глава 1

Начало работы

1.1 Вход в систему

Для начала работы откройте в браузере адрес вашего BannerFlow Manager. Вы увидите экран входа.

Введите свои учетные данные:


- Email
- Пароль

1.2 Обзор Dashboard

После входа вы попадете на главную панель управления (Dashboard). Здесь отображается:

- Активные кампании
- Краткая статистика за сегодня
- Быстрый доступ к созданию новой кампании
- Уведомления системы

Экран входа



*BannerFlow
Manager*

input-email

EMAIL

ПАРОЛЬ

ВОЙТИ

[Забыли пароль?](#)

Рис. 1.1: Экран входа в систему

Глава 2

Управление кампаниями

2.1 Создание новой кампании

Чтобы создать кампанию, нажмите кнопку **«Новая кампания»**. Заполните форму, следуя инструкциям в Таблице 2.1.

Поле	Описание
Название	Уникальное название вашей рекламной кампании
Бюджет	Общий бюджет кампании в рублях
Дата начала	Дата и время запуска кампании
Дата окончания	Дата и время завершения кампании
Целевая платформа	iOS, Android или Both (обе)

Таблица 2.1: Описание полей формы создания кампании

2.2 Запуск и остановка кампаний

2.2.1 Запуск кампании

После создания кампании нажмите кнопку **«Запустить»** в списке кампаний.

2.2.2 Приостановка кампании

Для временной остановки нажмите **«Приостановить»**.

2.2.3 Остановка кампании

Для полного завершения нажмите **«Остановить»**.

Глава 3

Работа с баннерами

3.1 Загрузка баннеров

Для загрузки баннера:

1. Перейдите в раздел "Баннеры"
2. Нажмите "Загрузить баннер"
3. Выберите файл (поддерживаются PNG, JPG, MP4)
4. Укажите название баннера
5. Нажмите "Сохранить"

3.2 Настройка таргетинга

Настройте таргетинг для максимальной эффективности:

- **Геолокация:** Выберите регионы показа
- **Платформа:** iOS, Android или обе
- **Версия игры:** Укажите минимальную версию

Глава 4

Аналитика и отчеты

4.1 Просмотр статистики

В разделе "Аналитика" доступны:

- Графики показов и кликов
- Расчет CTR (Click-Through Rate)
- Статистика конверсий
- Динамика по дням

4.2 А/В тестирование

Для создания А/В теста:

1. Создайте несколько баннеров для одной кампании
2. Настройте распределение трафика
3. Запустите тест
4. Анализируйте результаты в реальном времени

Глава 5

Администрирование

5.1 Управление пользователями

Только для администраторов:

- Добавление новых пользователей
- Назначение ролей (Маркетолог, Аналитик, Администратор)
- Блокировка пользователей

Заключение

BannerFlow Manager предоставляет полный набор инструментов для эффективного управления рекламными кампаниями в играх. Система постоянно развивается, и мы рады вашим отзывам и предложениям.

Литература

- [1] Официальная документация Django.
<https://docs.djangoproject.com/>
- [2] Overleaf - онлайн редактор LaTeX.
<https://www.overleaf.com>