

# Разработка стратегии перезапуска сегмента HTML5-игр ВКонтакте



команда stratify



# наша команда



**Илья  
Иванов**

НИУ ВШЭ БИ 2 курс  
project manager



**Алексей  
Мамуткин**

НИУ ВШЭ БИ 2 курс  
product manager



**София  
Перевалова**

НИУ ВШЭ БИ 2 курс  
аналитик



**Кирилл  
Рыжов**

НИУ ВШЭ БИ 2 курс  
дизайнер/аналитик

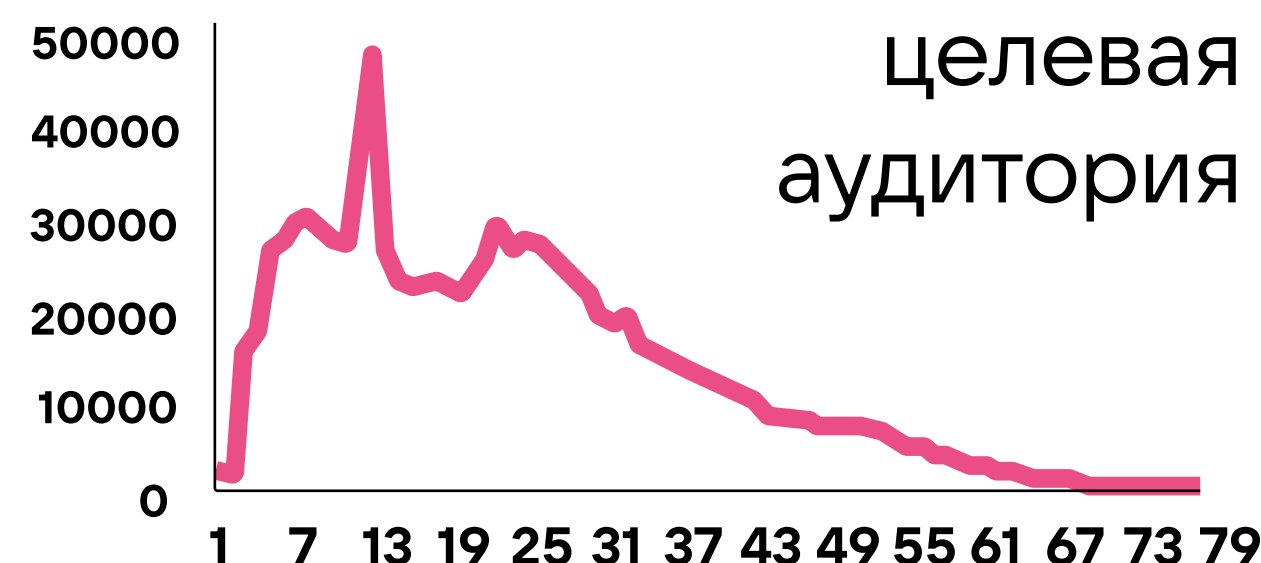


# executive summary



## Контекст

- Некачественный контент
- Низкая вовлеченность и удержание пользователей
- Низкий уровень узнаваемости платформы и её брендинга

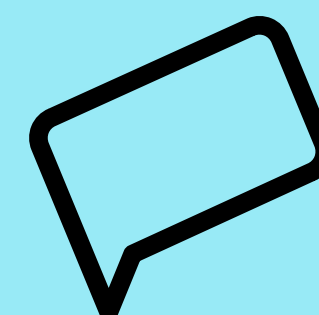


Переработав содержание и изменив позиционирование сегмента HTML-5 игр, увеличили time spent на **17%**, retention rate на **24%**.

## Решение

**Комплексная смена позиционирования, включающая в себя:**

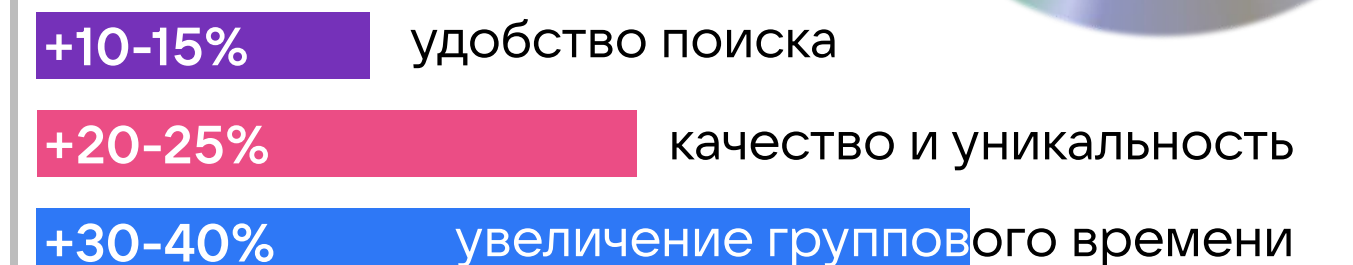
- Интеграция с vk мессенджером
- Переработка интерфейса UX/UI
- Новая система работы с авторами



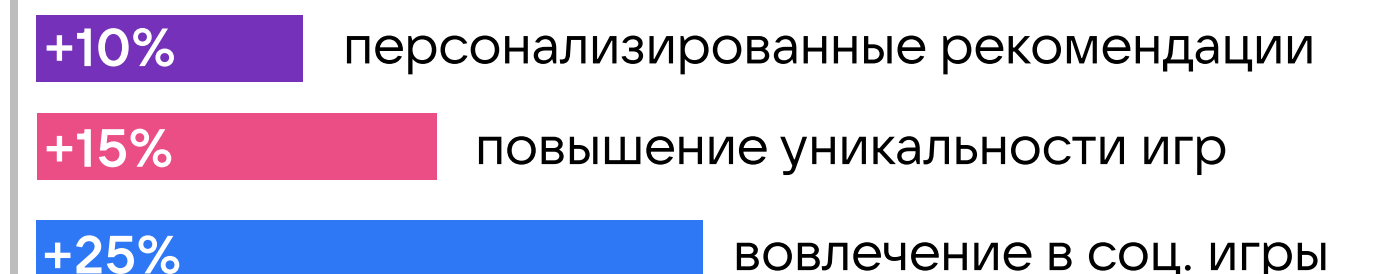
## Эффект



Time Spent



Фокус на контенте



Удобство Retention UX/UI

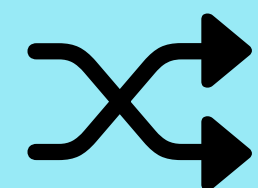


переработка интерфейса

новая система работы с авторами

интеграция в мессенджер

# проблематика



## Внутри сегмента

**80%** пользователей сегмента заходят до 5 дней в месяц<sup>1</sup>

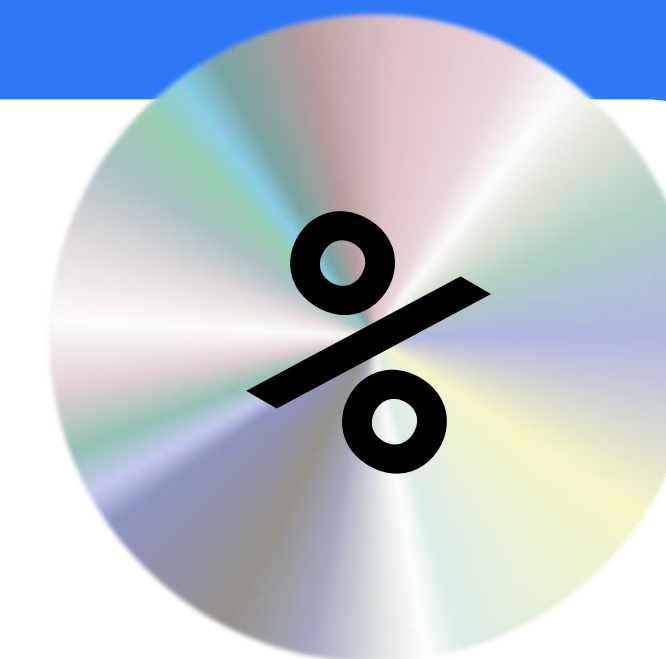
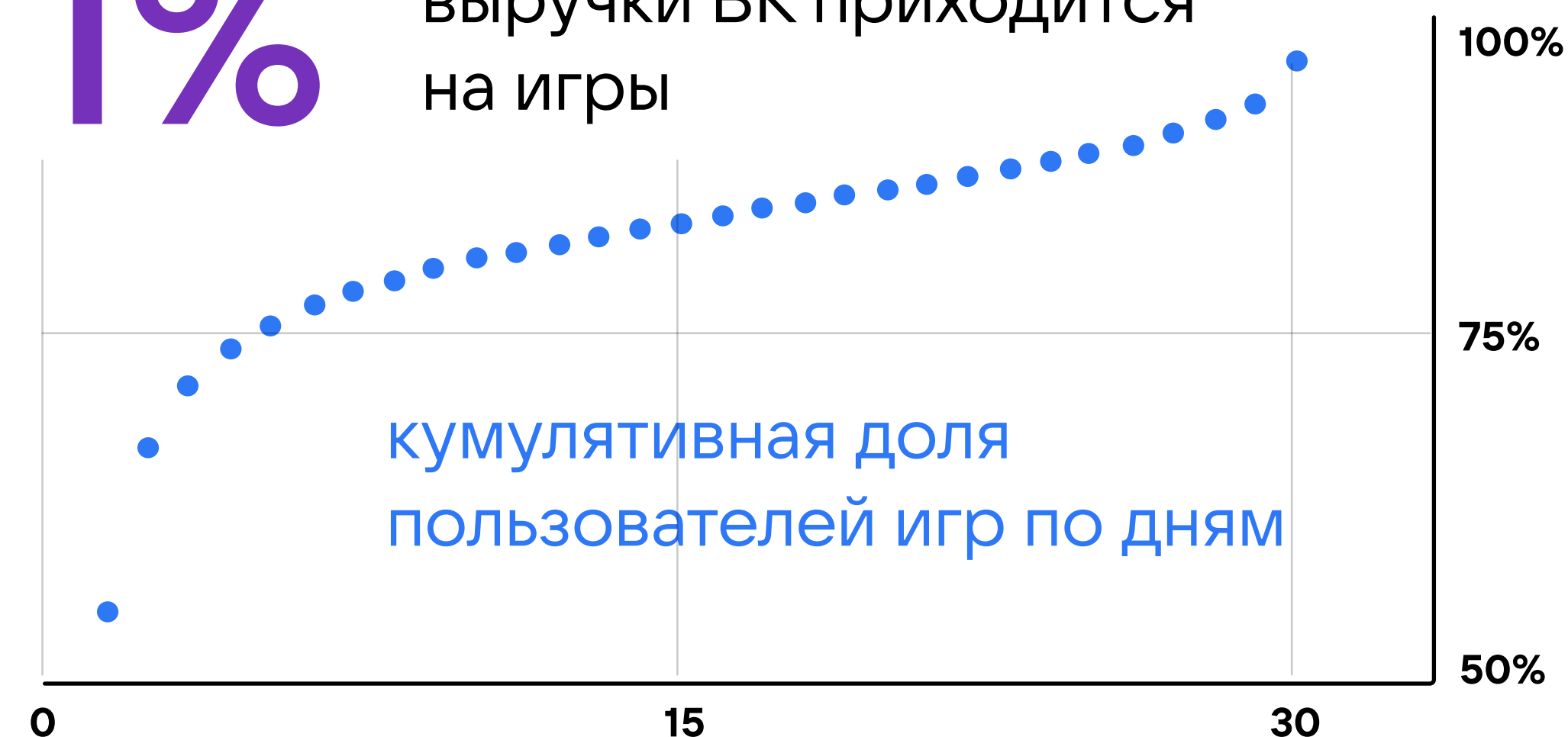
**67%** пользователей сегмента не платят за контент

Не проработана механика перехода в игры из других мест

## Вне сегмента

**5%** пользователей ВК играют в игры

**1%** выручки ВК приходится на игры



## Основные проблемы:

1. Низкая вовлеченность и удержание пользователей
2. Низкий уровень узнаваемости платформы и её брендинга
3. Некачественный контент



# ГИПОТЕЗЫ

3

Низкая  
вовлеченность  
и удержание  
пользователей

Недостаток возможностей для вовлеченности  
и межплатформенных связей:

Сложность навигации по контенту

Отсутствие примеров best practice и дефицит  
разработчиков

Отсутствие контроля над качеством контента

Слабая мотивация разработчиков в улучшении  
контента

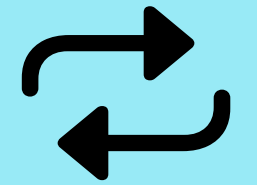
Отсутствие интеграции с внутренними сервисами

Некачественный  
КОНТЕНТ

Низкий уровень  
узнаваемости  
платформы и её  
брендинга

отсутствие фирменного стиля сегмента

слабый брендинг препятствует маркетингу



## Комплексное решение

Привлечение пользователей

**1. Интеграция VK games  
в мессенджер**

Удержание пользователей

**2. Переработка  
интерфейса UX/UI**

Вовлечение пользователей

**3. Новая система работы  
с авторами**

Каждую из причин полностью покрывает  
комплексное решение из трех инициатив,  
так как работает на все этапы работы с  
пользователями:

Привлечение - новые пользователи  
приходят

Вовлечение - пользователи активны

Удержание - пользователи не уходят



# Решение



## 1. Интеграция VK games в мессенджер

- Создание нового раздела «Игры в чатах»
- Пользователи смогут совместно играть в различные игры сообществами, соревноваться и объединяться

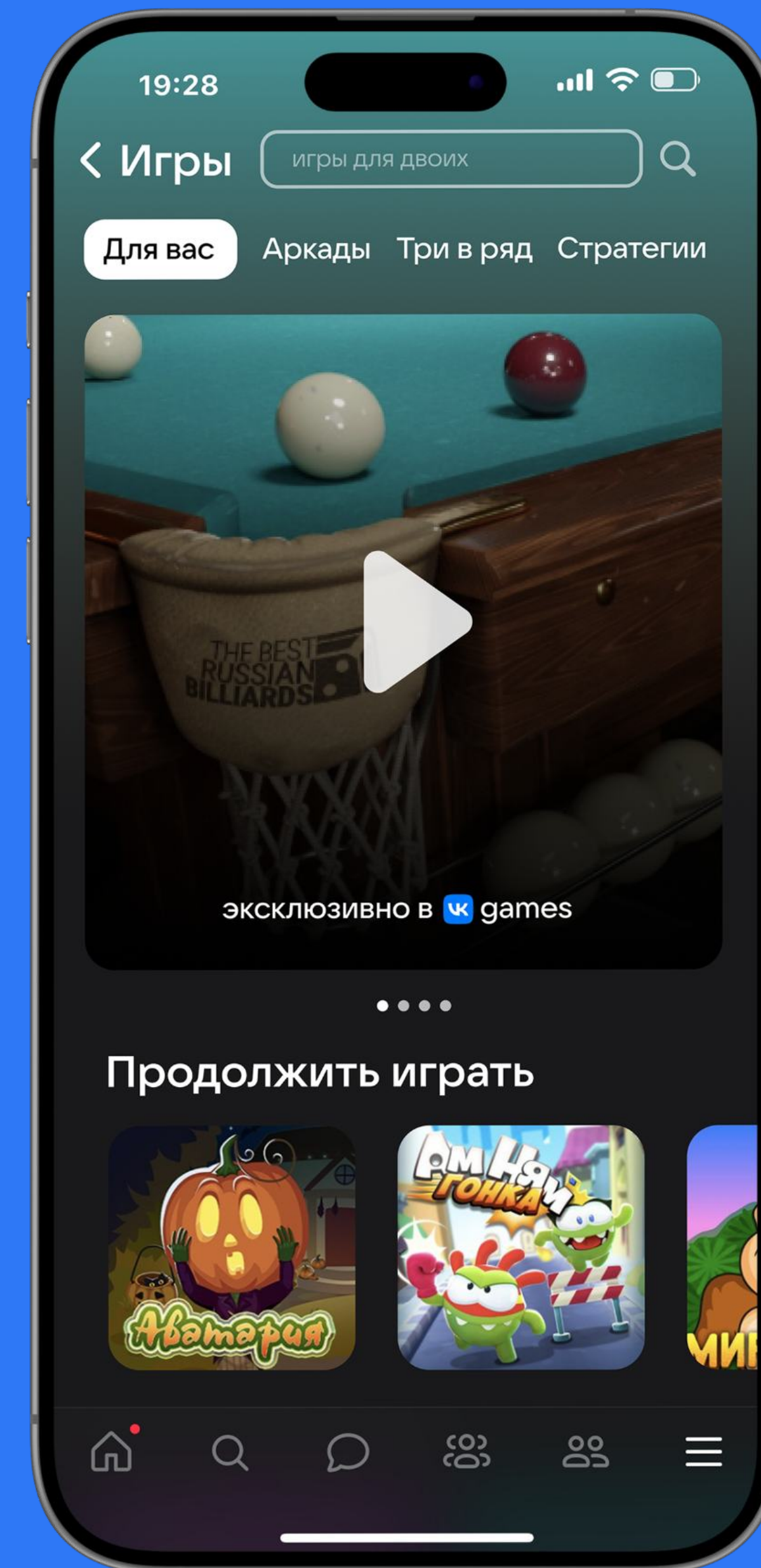
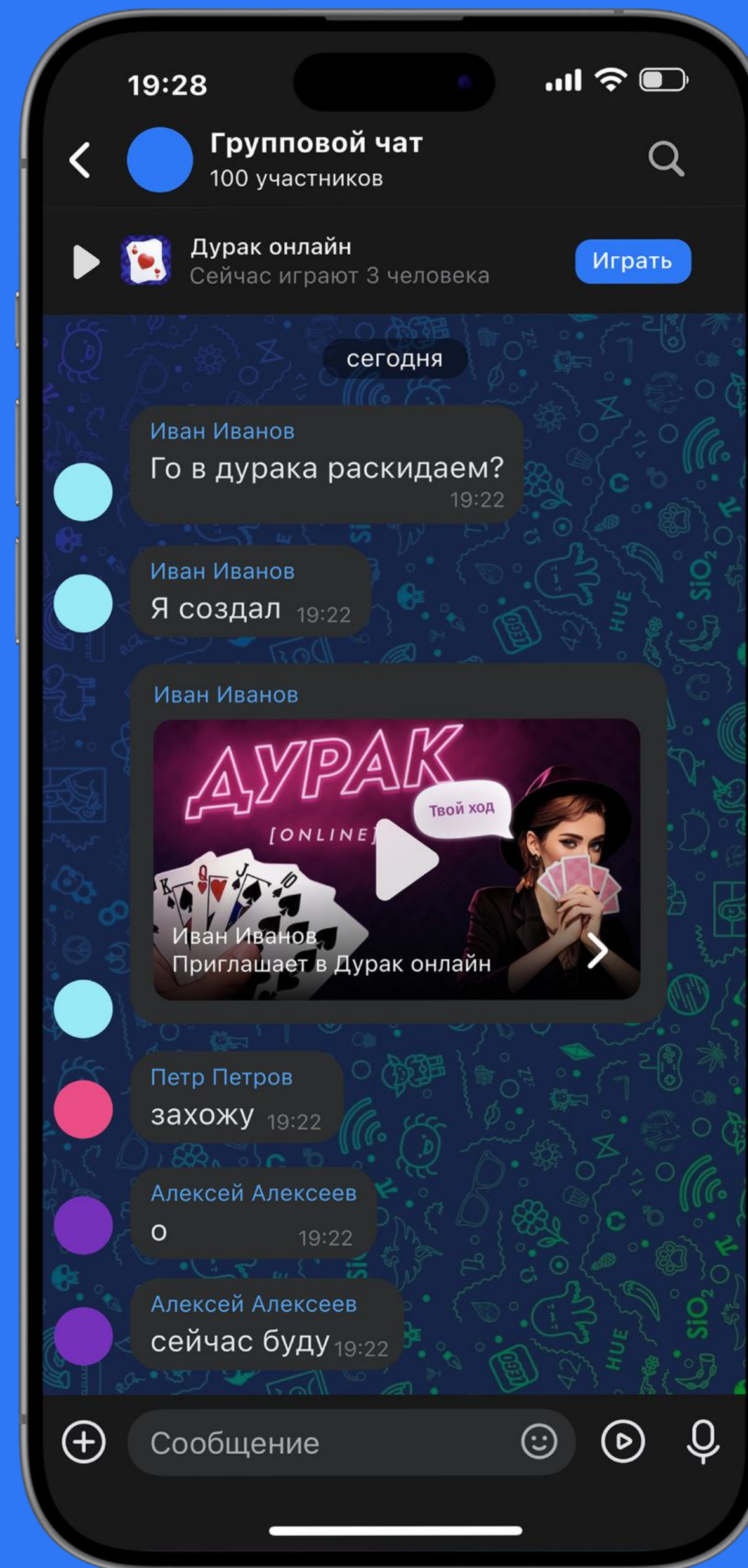
## 2. Новая система работы с авторами

- Усиление модерации контента, для улучшения качества игр
- Добавление монетизации авторам, пропорциональной MAU



## 3. Переработка интерфейса

- добавление ленты рекомендаций
- Введение категоризации для облегчения поиска и навигации.





# benefits

переработка  
интерфейса

новая система  
работы с авторами

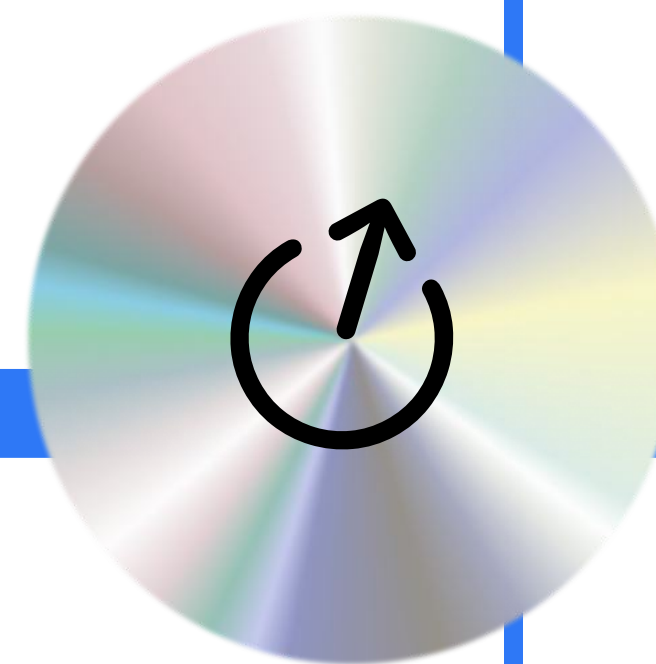
интеграция  
в мессенджер

## пользователь

- Персонализированные рекомендации
- Снижение информационного шума
- Рост вовлеченности

- Более качественные игры
- Повышение надежности платформы
- Более интересный контент

- усиление социального вовлечения
- Доступ к играм без перехода на отдельные приложения



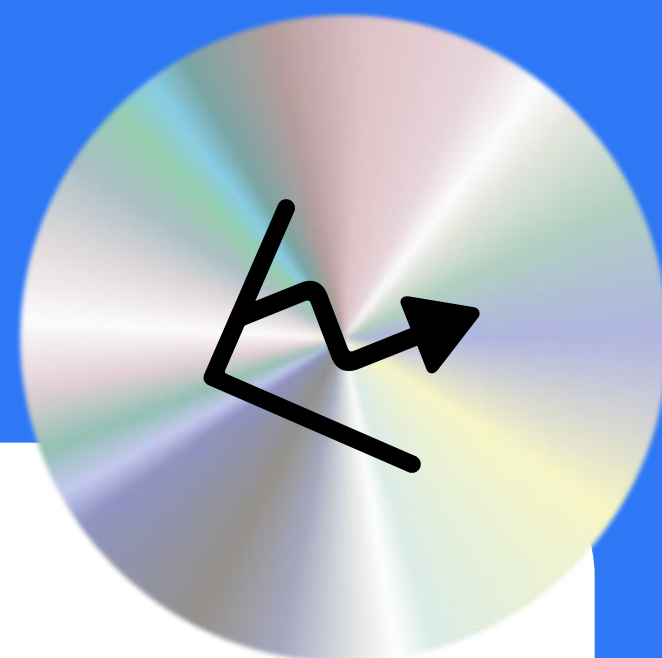
## автор игр и контента

- Оптимизация для целевой аудитории
- Экономия ресурсов на продвижение
- Больше видимости для игр

- Мотивация создавать качественный контент
- Финансовая поддержка
- Конкуренция за качество

- увеличение MAU за счет пользователей мессенджера
- Новые игровые форматы
- Повышение видимости контента

# реализация



## Продвижение

- Создание собственной айдентики
- Реклама игр в новостной ленте
- Онбординг пользователей
- PR и Публичные Мероприятия

₽₽₽

KPI:

CAC: **<4,04 уе**

DRR: **≥10,8%**

2025  
январь

- Согласование эффектов изменений со стейкхолдерами
- Формирование требований приемки

март

- Создание макетов нового интерфейса
- Проектирование систем усиления модерации и монетизации

июнь

- Внедрение ленты рекомендаций и категоризации
- Запуск системы усиления модерации и монетизации.

август

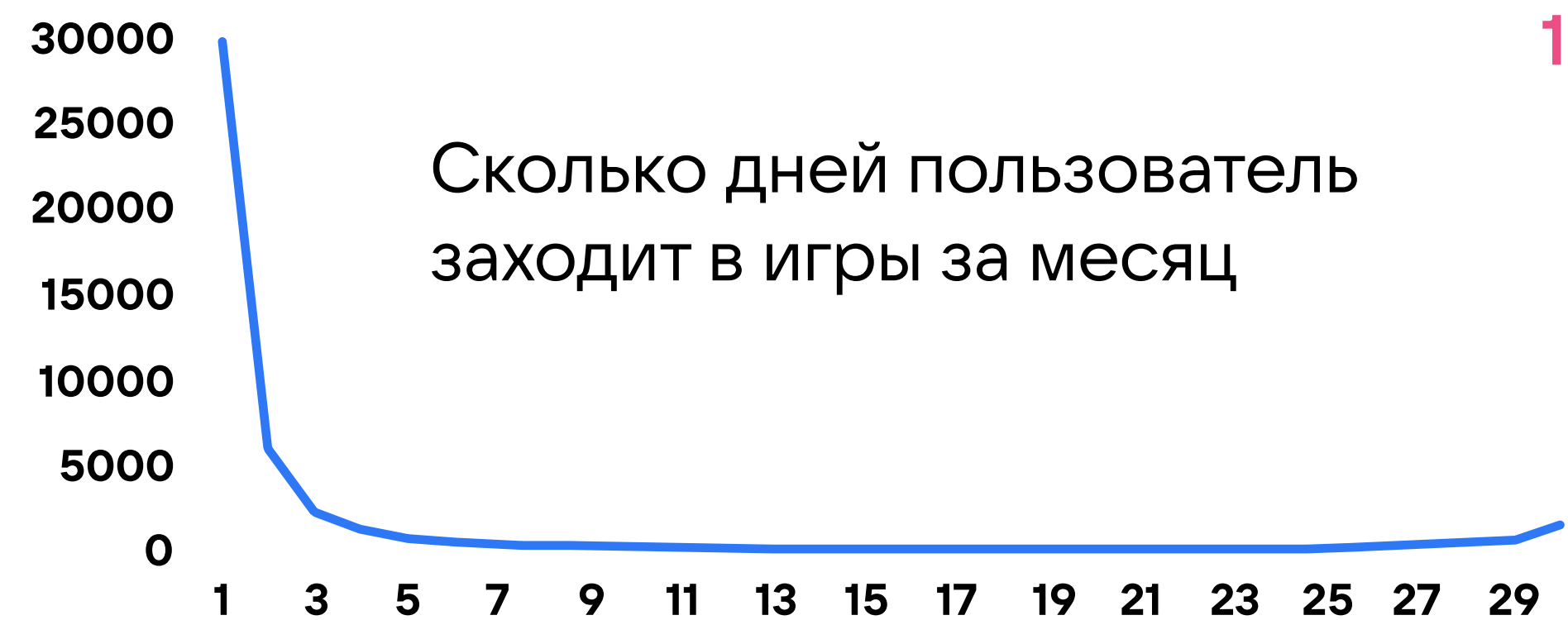
- Интеграция нового раздела в мессенджер
- Внедрение коллективной игры и соревнований в группах и чатах

декабрь

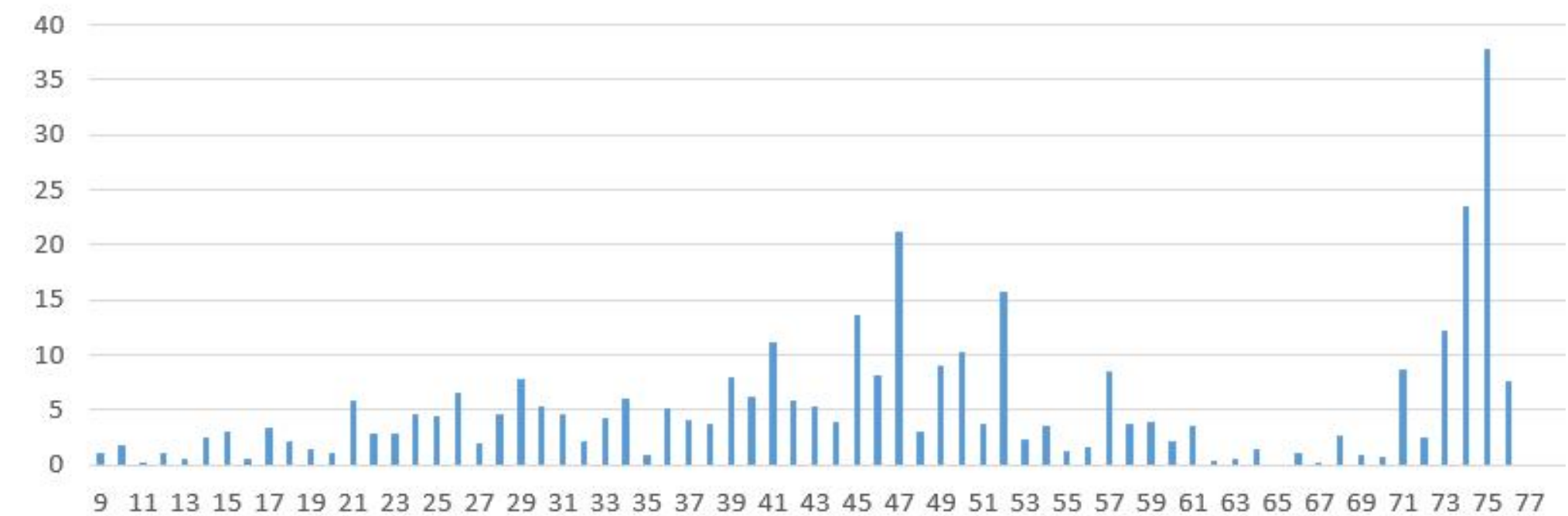
- Масштабирование функционала
- Продвижение новых функций и обновлений через маркетинговые кампании.



# приложения



Средний доход vk games по возрасту



- [полная версия дерева гипотез](#)
- [Размер мирового рынка HTML5-игр](#)