

**Y** | **YOU.**AD

P U B L I C I D A D E Q U E E N G A J A

## CENÁRIOS E COMPORTAMENTOS

1

No cenário da comunicação atual, com tamanha dispersão, sobreposição de impactos e disputa pela atenção do usuário, **como entrar nas conversas e envolver as pessoas** com as mensagens das marcas?

2

**Como chamar a atenção das pessoas no ambiente digital, onde a navegação se dá de modo disperso e com pouco envolvimento?** Com anúncios criativos, não intrusivos, com a possibilidade de participação voluntária do usuário e que apareça nos universos que fazem sentido para ele.

3

Onde e como achar as **pessoas mais adequadas para a campanha e a marca?**

**ECONOMIA DA ATENÇÃO = INTERAÇÃO + HIPER FOCO + COMPORTAMENTO**



**Foi entendendo este cenário que criamos a YOU.AD, uma hub de adtechs que foram pensadas e desenvolvidas para garantir uma publicidade que engaje e que ajude no atingimento dos objetivos das marcas, pois este é o grande valor a ser considerado na composição de opções e recursos dos planos de mídia e na captação da atenção dos usuários digitais.**

**Mensagens devem ser vistas, ouvidas e entendidas para serem absorvidas e, assim, ter valido a aplicação dos recursos e talentos que compõem o ecossistema da publicidade em todo o mundo e através dos tempos.**

**E para sermos mais assertivos nesta captação trouxemos 3 soluções ao mercado brasileiro que entregam ENGAJAMENTO pela interação, HIPERFOCO no ambiente sem dispersão e COMPORTAMENTO pela comparação das mídias com vídeos.**

## INTERATIVIDADE



### ADTECH

Publicidade mobile  
Display interativo  
Engajamento voluntário  
Frequência até 2x  
Segmentação via programática  
Moeda = engajamento CPE

## HIPERFOCO

**GADSME**

### ADTECH

Publicidade mobile  
Display, vídeo e áudio em games  
Intrinsic in-game  
Frequência a ser definida  
Segmentação via programática  
Moeda = impressão CPM

## COMPORTAMENTO



### ADTECH

Publicidade mobile, desktop e CTV  
Vídeos on-line  
Monitoramento do comportamento  
Frequência a ser definida  
Segmentação demográfica e geográfica  
Moeda = impressão CPV

1

## INTERATIVIDADE



Seu grande diferencial está na interação voluntária dos usuários no anúncio, o que gera maior envolvimento com a mensagem e uma lembrança ampliada em até 10x.

É uma forma gamificada de se envolver com mensagem em busca da captação da atenção das pessoas impactadas.

A distribuição via programática possibilita impactar e engajar os públicos de forma mais assertiva e pertinente.

2

## HIPERFOCO

**GADSME**

Seu grande diferencial está na exposição da marca no ambiente de hiperfoco, com baixa interferência e alto grau de imersão.

E somente a Gadsme oferece a possibilidade dos anúncios clicáveis, possibilitando o monitoramento dos impactos e clicks.

Game se torna uma nova mídia de massa em razão do número de horas jogadas por semana e pelo perfil amplo de seu público.

3

## COMPORTAMENTO



Seu grande diferencial está no monitoramento do comportamento dos usuários nos diferentes nas redes sociais, gerando maior rentabilidade nas campanhas em vídeo.

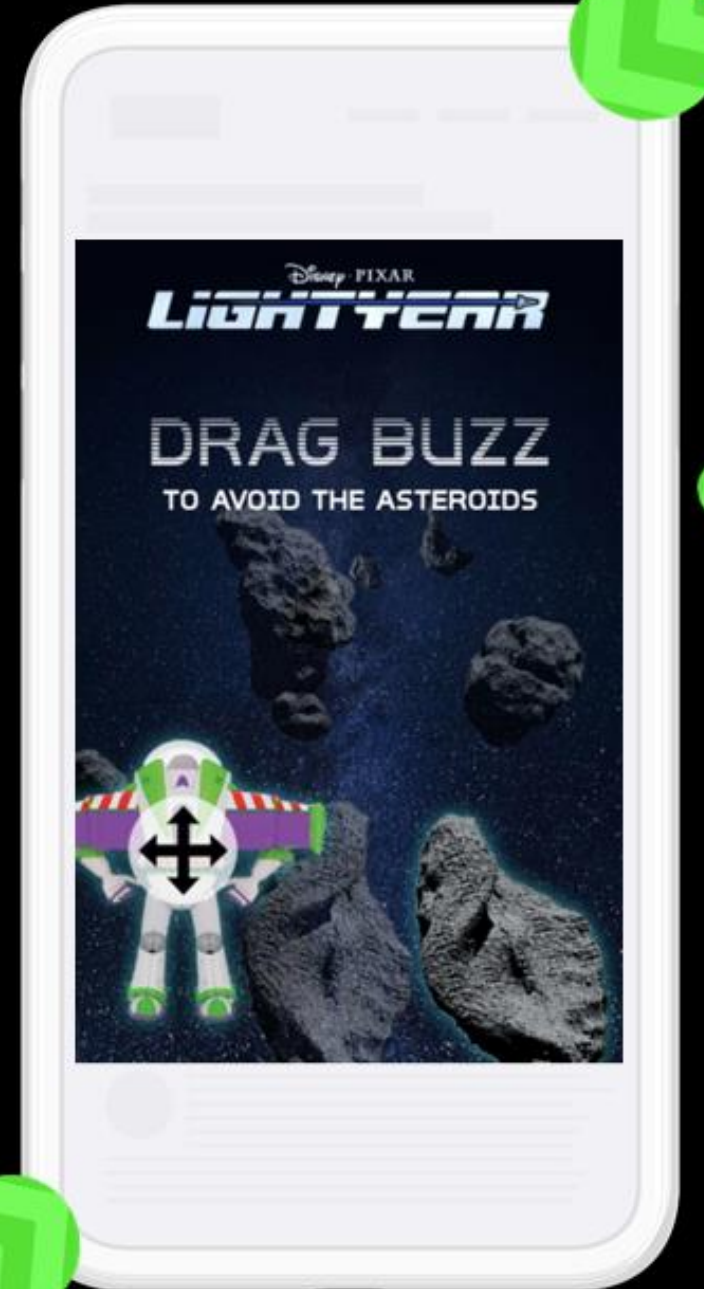
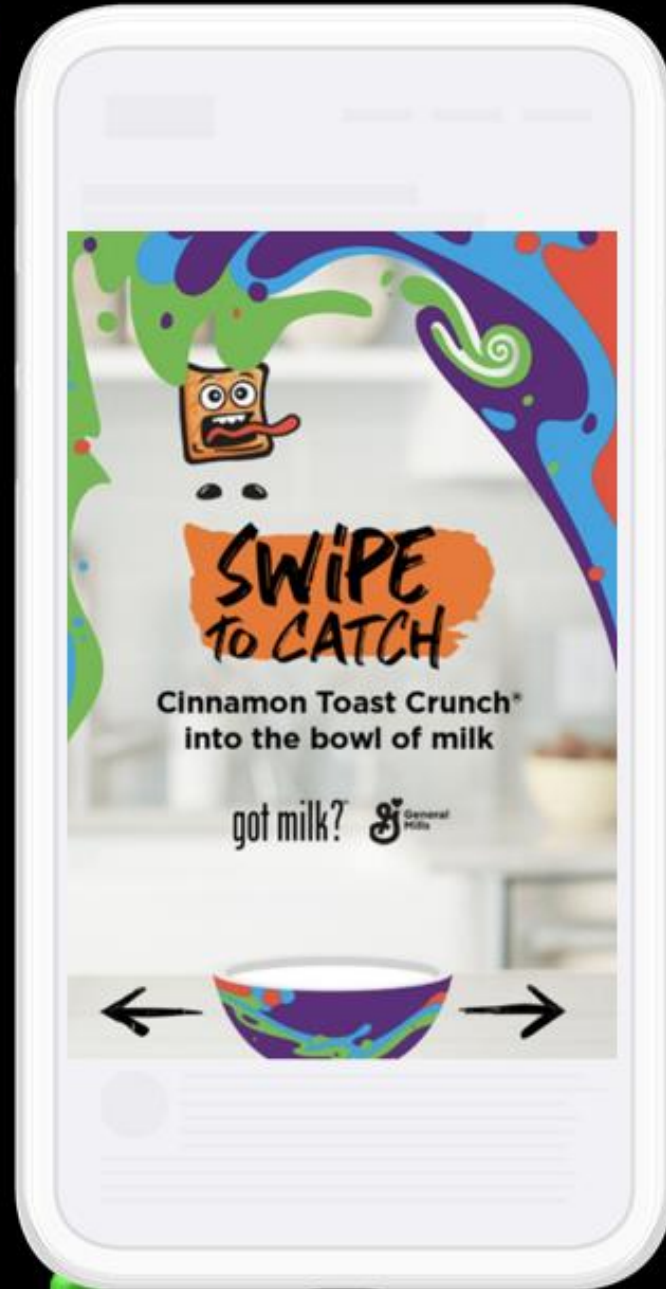
A atenção do usuário nas redes sociais é maior quando impactado por vídeos que tem alto poder de lembrança e compartilhamento.

Como modelo de negócio, a Biddeo implementou plano de cash back para as agências que veiculam campanhas nos canais Google e TikTok.

1



Uma plataforma AI, líder na captação da atenção.







<https://bit.ly/3cmNhGB>

# Como isto funciona?



01

## AUMENTO MEMORABILIDADE

Os usuários estão propensos a lembrarem até 10x mais quando eles engajam com o anúncio interativo



02

## PARTICIPAÇÃO INTENCIONAL

Por ser voluntário, o engajamento com a marca garante um interesse e intenção genuína do usuário



03

## CRIATIVO QUE ENCANTA E GARANTE 100% DE VISIBILIDADE

Criativo sob medida que entrega uma experiência sensorial única e diferenciada, com a garantia de 100% de visibilidade. Se engajou, viu.



Criatividade

Tecnologia  
de segmentação

Dados

A fórmula de sucesso que une criatividade, tecnologia da mídia programática e análise da performance através de dados. Entregamos alcance, através das impressões. E uma relação única com a mensagem.

Mínimo de taxa de ENGAJAMENTO: 10%

Mínimo de taxa de CLICK: 4%



### 100% de Visibilidade

Adludio é remunerada pelo CPE (Custo por Engajamento) onde o gasto com a campanha é ativado somente quando o usuário interage com o anúncio. Isso significa que o cliente paga só por impressões vistas.



### Interatividade contra fraudes e robôs

O orçamento da campanha é gasto apenas quando alguém interage com a peça. Desta forma, todo o investimento vai para engajamento com a marca, não havendo impressões fraudulentas ou clicks acidentais. Nossos anúncios são protegidos contra robôs que nunca conseguiriam interagir com eles.



### Verificação de terceiros

Adludio aceita verificadores de terceiros como Google, Moat, DoubleVerify, IAS, Sizmek ou outros, garantindo a transparência das entregas reportadas.



### Filtros de Brand Safety

Aplicação de blacklist de sites sempre atualizada, excluindo audiências, contextos ou inventários indesejados e que sejam inapropriados para a marca.

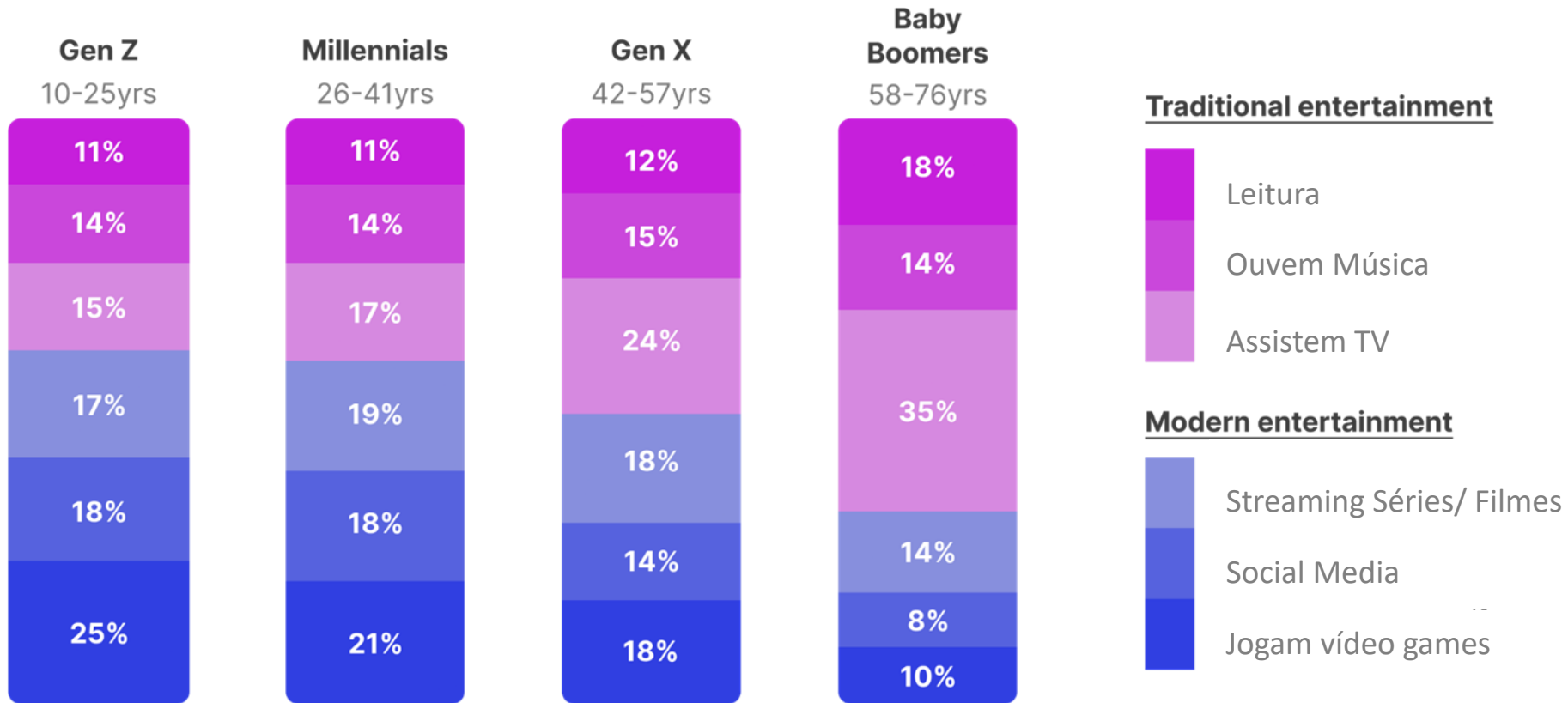


GADSME

# In-Game Advertising

Formatos de anúncios impactantes e não intrusivos, disponíveis para editores e marcas de jogos premium

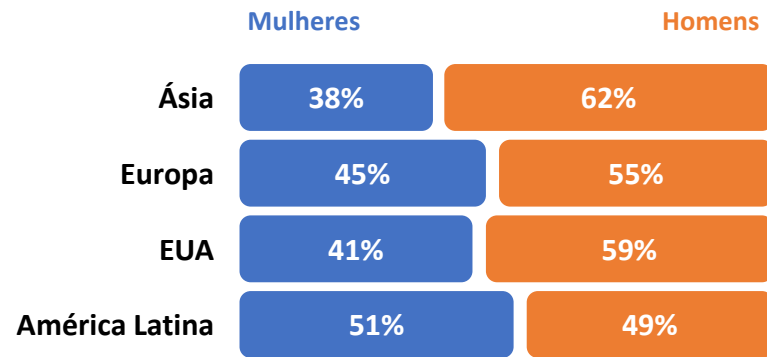
# Games ganharam o jogo da atenção



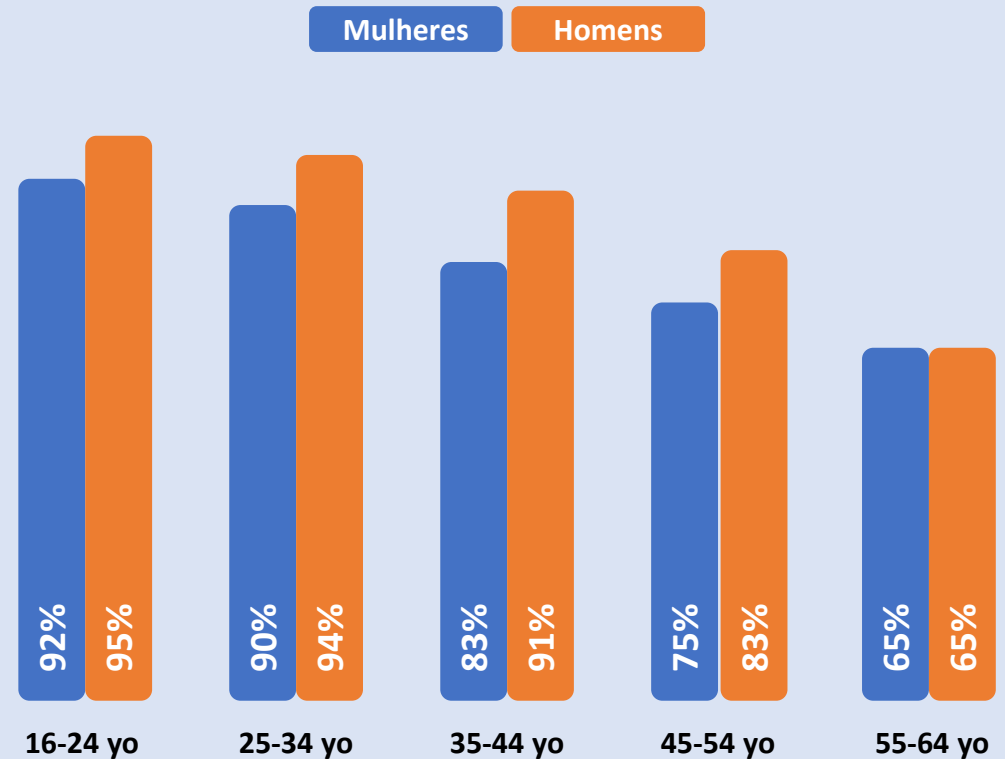
Os videogames são a forma número 1 de entretenimento para pessoas de 41 anos ou menos (fonte: Newzoo)

# Públicos de todas as marcas estão jogando

Mais de 3,5 bilhões de jogadores em todo o mundo.

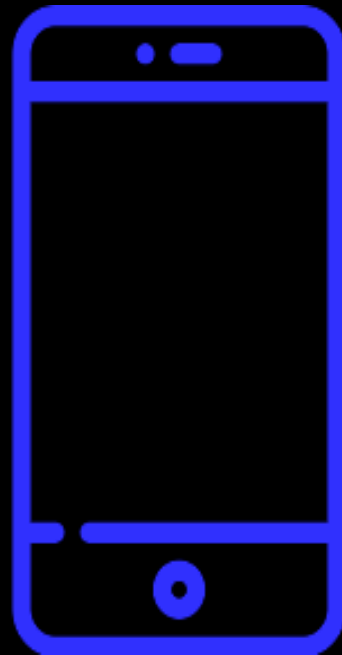


Elas jogam também. 62% das fãs femininas de e-sports acham que as marcas não fazem marketing para elas.



De cada 100 jogadores, 15 têm 55 anos, 25 têm entre 35 e 54 anos.

# Oportunidades no In-Gaming advertising



## Mobile Gaming

- 80% dos jogadores
- Casual, Hyper Casual games
- Ativação via programática \*
- Segmentação e rastreamento de KPIs
- Branding e Performance
- Display, Video e Áudio,
- Posicionamento personalizado disponível

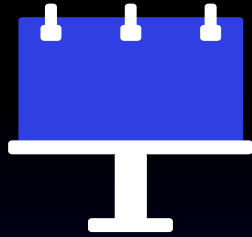
**Aumente o alcance e tenha resultados tangíveis**

\* Fazemos a curadoria conforme target



# Para todos os formatos de anúncio em games

A única tecnologia a oferecer anúncios DISPLAY, VÍDEO e ÁUDIO dentro dos games.



## In-game Display

- Criativos standard IAB
- Estáticos e dinâmicos
- Anúncios clicáveis/interativos



## In-game Vídeo

- Criativos standard IAB
- Suporte VAST\*
- Anúncios clicáveis/interativos

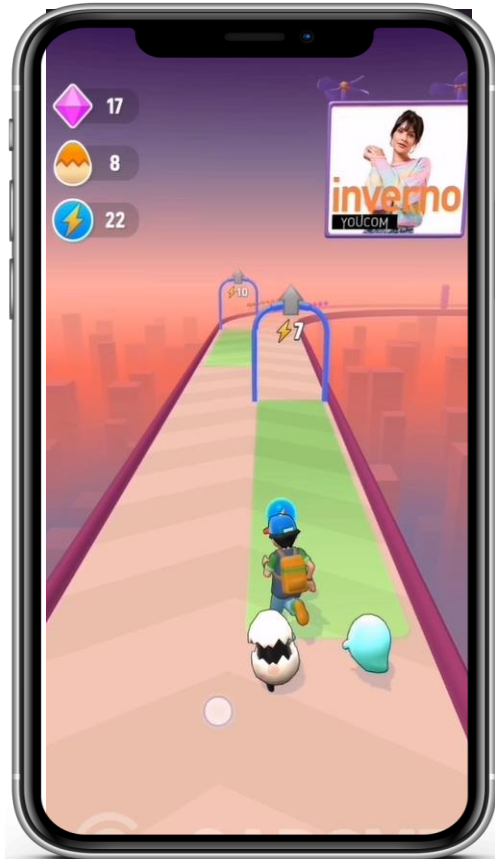
\*Video Ad Serving Template  
possibilita tags para verificação



## In-game Áudio

- Suporte VAST
- "Pulável e não pulável"
- Anúncios acionados por localização 3D
- Anúncio complementar clicável (logo)

## Anúncio Display e Vídeo



**Os anúncios são posicionados para alta exposição e melhor visibilidade.**

- . Todos tamanhos no padrão IAB
- . Segmentação dinâmica para dados demográficos
- . Segmentação dinâmica para diferentes idiomas
- . Hora do dia, dia da semana

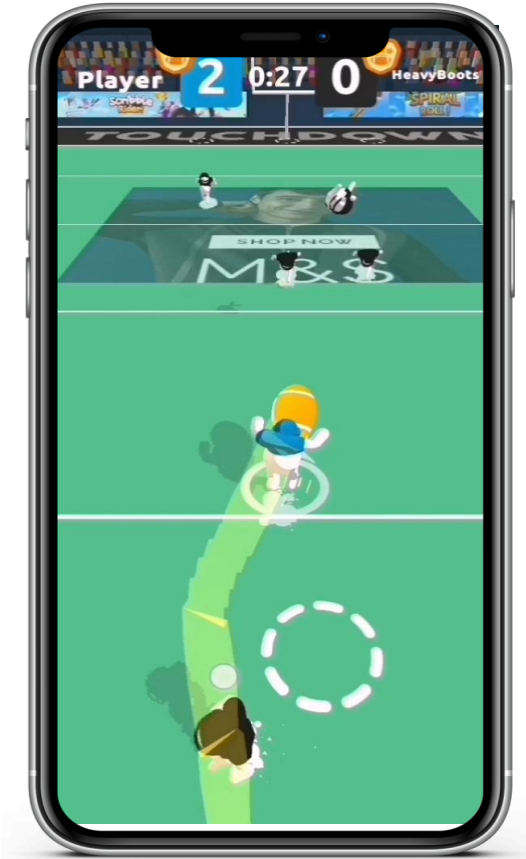
## Anúncio Áudio



Os formatos de áudio da Gadsme seguem as diretrizes da **IAB**: o nível do volume do áudio deve ser de 30% para que o anúncio em áudio seja reproduzido. Taxas mínimas de escuta de 70%.

**Altamente impactante e aceito pelos jogadores, com maiores índices de lembrança nas pesquisas de brand lift.**

## Anúncio Clicável



**Em busca de performance, os anúncios apresentam a possibilidade de inserir a ação do CLICK, ampliando a mensagem da marca e uma nova atividade do gamer.**

Ação voluntária do gamer. Click deve ser pertinente ao ambiente e ao comportamento do gamer, seguindo a premissa de não interrupção.

# Inventário In-Game em alcance e perfil

**Voodoo**



**SAYGAMES**



**tastypill**



**+100M usuários ativos/mês**



**Todos os gêneros de games e PEGI\* ratings**



**Alcance global**



**Todas as idades e gêneros**

\*PEGI - Pan-European Game Information é um sistema de classificação de conteúdo de videogame estabelecido para ajudar os consumidores europeus a tomar decisões ao comprar videogames ou aplicativos por meio do uso de recomendações de idade e de conteúdo. Foi desenvolvido pela Interactive Software Federation of Europe (ISFE) e entrou em uso em abril de 2003. O sistema PEGI agora é usado em 41 países e é baseado em um código de conduta, um conjunto de regras com as quais todo editor que usa o sistema PEGI está contratualmente comprometido. A autorregulação do PEGI é composta por cinco categorias de idade e nove descritores de conteúdo que aconselham a adequação de um jogo para uma determinada faixa etária com base no conteúdo do jogo.

# Entre no jogo hoje!

Gadsme é membro do:



Inventários verificados por



## Posicionamentos exclusivos e premium

Gadsme valida e categoriza os editores e jogos para encontrar automaticamente o melhor local e ambiente do jogo para a marca.



## Compatível com os standards do segmento Suportamos os guidelines dos criativos da IAB, VAST e RTB.

Somos integrados com as maiores DSPs e podemos direcionar as campanhas para os objetivos de branding e performance.



## Segmentação precisa e dinâmica

Oferecemos recursos de segmentação altamente sofisticados para entregar os anúncios para o público ideal, no melhor momento.



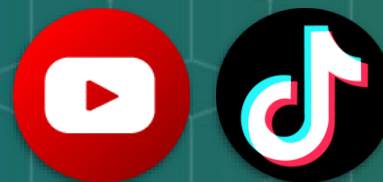
## Segurança de marca confiável e verificada

Segurança da marca, verificação dos anúncios e audiência feita através de tecnologias patenteadas de terceiros.



# biddeo.me

A AdTech líder em **VÍDEO ON-LINE**





**Tecnologia que detecta PADRÕES  
e COMPORTAMENTOS, permitindo  
modelagem preditiva para atingir  
o melhor CPV para sua campanha.**







auctions  
biddeo.me

# Tecnologia de otimização de campanha de vídeo on-line.



Executamos campanhas de vídeo on-line em todos os formatos disponíveis no Youtube e Tiktok.



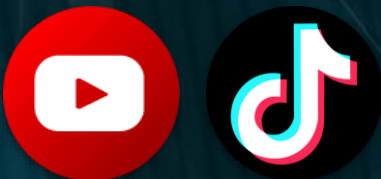
*Ajudamos anunciantes e agências a melhorar o desempenho das suas campanhas de vídeo on-line*

# Nossa Tecnologia



## Otimizamos

Usando algoritmos com Machine Learning, ajustamos os lances a cada hora do dia, para obter os melhores resultados da campanha.



## Algoritmos

Desenvolvemos algoritmos de aprendizado de máquina para otimização de lances, o que nos permite comprar abaixo do preço de reserva de Google, em todos os formatos e com a mesma segmentação.

## Análise

Analisamos dados de CPV, competitividade, segmentações, orçamentos, horas de campanha, frequência, VTR... com tecnologia Machine Learning, que nos permite maximizar resultados.

## Lances

Centenas de alterações de lance são feitas todos os dias em cada segmentação para garantir que compramos mais pelo melhor preço e cumprimento dos objetivos de cada campanha.



# Youtube



## Alcance

Tráfego do próprio YouTube, como a Rede do Google.

## Segmentação

A própria rede do Google.

## Lance

O modelo de compra é CPV.

## Formatos

### Anúncios in-stream puláveis

Reproduza antes, durante ou depois de outros vídeos. Após 5 segundos, o visualizador tem a opção de pular o anúncio.

### Anúncios bumper

Os anúncios bumper duram 6 segundos ou menos e são reproduzidos antes, durante ou depois de outro vídeo. Os espectadores não têm a opção de pular o anúncio.

### Anúncios in-stream não puláveis

Os anúncios in-stream não puláveis têm duração de 15 segundos ou menos e são reproduzidos antes, durante ou depois de outros vídeos. Os espectadores não têm a opção de pular o anúncio.

# Tiktok

## Alcance

Tráfego da própria rede  
Tiktok.

## Segmentação

A própria rede Tiktok.

## Lance

O modelo de compra é  
CPV.

## Formatos

### Anúncios InFeed

Duração do vídeo: 5-60s, recomendado 21-34s.

Lance de CPV: você paga quando um espectador assiste a  
6 segundos do seu vídeo ou a toda a duração do vídeo.

### Anúncios Spark

Formato de anúncio nativo que permite  
aproveitar postagens orgânicas do TikTok e  
seus recursos em sua publicidade. Spark Ads  
usa postagens de contas reais do TikTok.



# Nossa Tecnologia

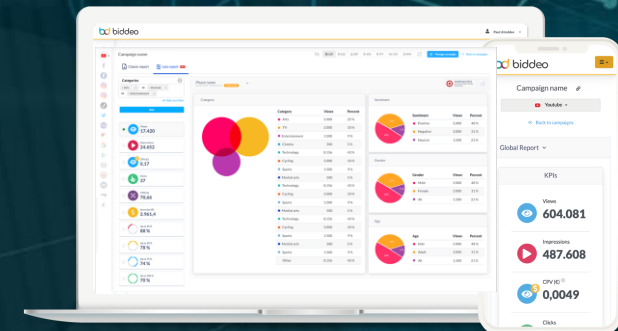
- Laia é uma ferramenta exclusiva com **Segurança de marca e Adequação da marca em campanhas de vídeo on-line**, que integra tecnologias proprietárias, processamento de linguagem natural (PNL) e reconhecimento de conteúdo de vídeo (VCR) com verificação humana de conteúdo para garantir inventário seguro para marcas.
- Nossa tecnologia contextual garante um **ambiente seguro e personalizado** para cada anunciante, permitindo que marcas coloquem seus anúncios em vídeo no **conteúdo mais adequado**, impactando seu alvo da maneira mais eficiente.



**SEGURANÇA DE MARCA**  
Evita conteúdo impróprio



**ADEQUAÇÃO DA MARCA**  
Impacto no conteúdo apropriado





## LAIA KIDS, uma ferramenta especificamente adaptada para campanhas dirigidas ao público infantil.

### Categorias

- Crianças
- Pais com filhos

### Subcategorias

- Entretenimento
- Educacional
- Música
- Esportes
- Jogos
- Brinquedos

### Faixa etária

- Pré-Escola (1-5)
- Crianças (6-11)
- Adolescentes (12-16)

### Gênero

- Masculino
- Feminino
- Todos os gêneros

**+4.000** canais infantis no Youtube analisados e categorizados

**Anunciantes** Disney, Goliath, Magic Box, Bandai, Cartoon Networks...



# Nosso Serviço



## Planejamos

Com base nos objetivos da campanha de vídeo on-line, planejamos sua campanha de vídeo: Segmentação, público, orçamento, datas, acompanhamento



## Lançamos

Cuidamos do lançamento, atualização e qualquer alteração que precisem ser realizadas, com atenção personalizada 24 horas.



## Analizamos

Analizamos e monitoramos os resultados da campanha a cada hora, usando todas as dimensões e KPIs.



# Nosso Serviço



## Análise vídeo a vídeo

Monitoramos e categorizamos diariamente milhares de canais e vídeos orgânicos do Youtube.



## Seleção específica

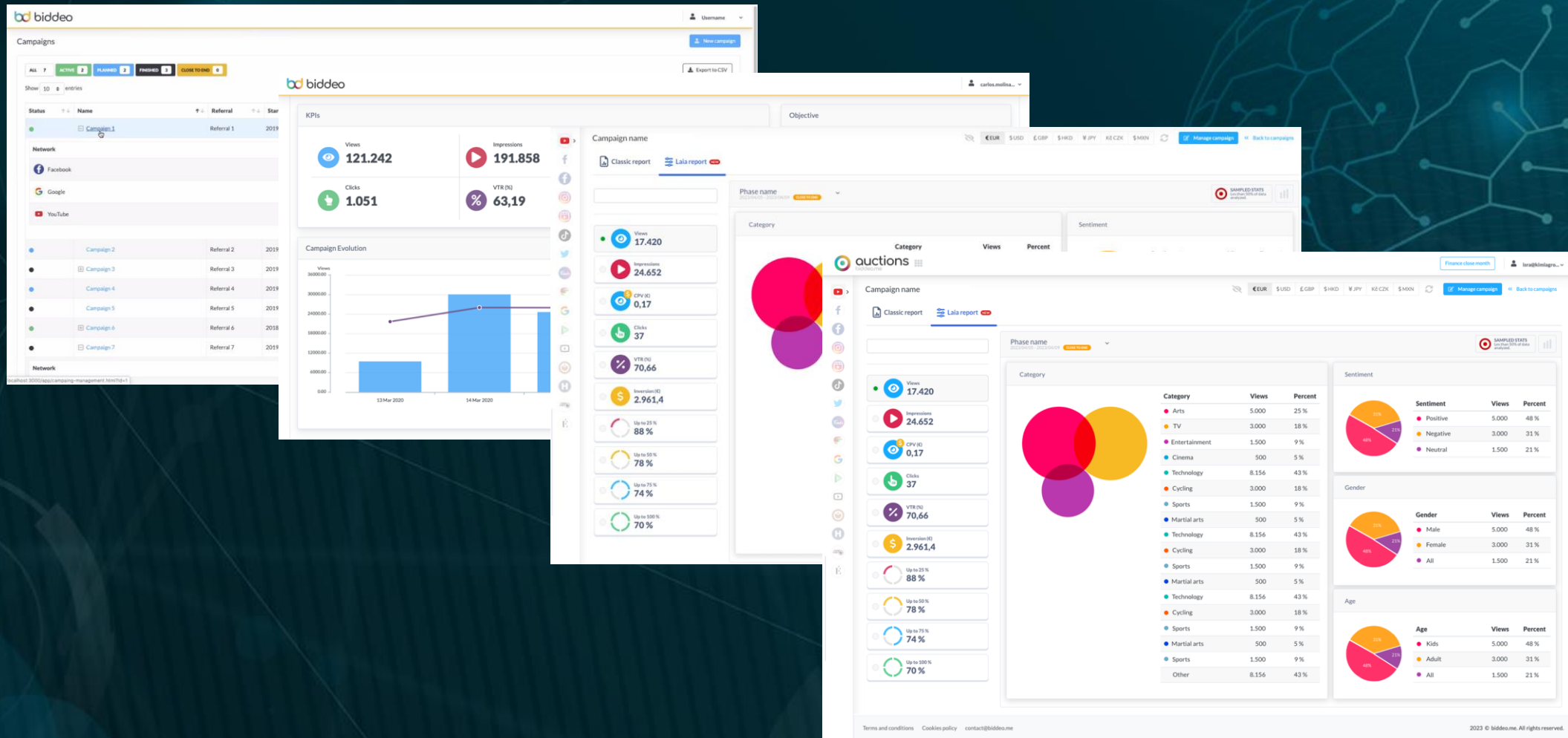
Selecionamos os canais e vídeos mais adequados para a marca em cada campanha, fornecendo conteúdo apropriado e excluindo o conteúdo incorreto.



## Relatório

Análise e relatórios personalizados para cada marca, dependendo de sua categoria IAB, sua faixa etária, gênero e sentimento.

# Relatório



The image displays a collage of biddeo dashboard screenshots. The main focus is on a detailed campaign report for 'Campaign 1'.

**Campaigns Overview:**

Status	Name	Referral	Star
Active	Campaign 1	Referral 1	2019
Planned	Campaign 2	Referral 2	2019
Planned	Campaign 3	Referral 3	2019
Planned	Campaign 4	Referral 4	2019
Planned	Campaign 5	Referral 5	2019
Planned	Campaign 6	Referral 6	2018
Planned	Campaign 7	Referral 7	2019

**Network:** Facebook, Google, YouTube

**KPIs:**

- Views: 121.242
- Impressions: 191.858
- Clicks: 1.051
- VTR (N): 63,19

**Campaign Evolution:**

View	13 Mar 2020	14 Mar 2020
Views	~100,000	~200,000

**Campaign name: Classic report**

- Views: 17.420
- Impressions: 24.652
- CPV (€): 0,17
- Clicks: 37
- VTR (N): 70,66
- Insertions (€): 2.961,4
- Up to 25%: 88%
- Up to 50%: 78%
- Up to 75%: 74%
- Up to 100%: 70%

**Category Analysis:**

Category	Views	Percent
Arts	5.000	25%
TV	3.000	18%
Entertainment	1.500	9%
Cinema	500	5%
Technology	8.156	43%
Cycling	3.000	18%
Sports	1.500	9%
Martial arts	500	5%
Technology	8.156	43%
Cycling	3.000	18%
Sports	1.500	9%
Martial arts	500	5%
Technology	8.156	43%
Cycling	3.000	18%
Sports	1.500	9%
Martial arts	500	5%
Sports	1.500	9%
Other	8.156	43%

**Sentiment Analysis:**

Sentiment	Views	Percent
Positive	5.000	48%
Negative	3.000	31%
Neutral	1.500	21%

**Gender Analysis:**

Gender	Views	Percent
Male	5.000	48%
Female	3.000	31%
All	1.500	21%

**Age Analysis:**

Age	Views	Percent
Kids	5.000	48%
Adult	3.000	31%
All	1.500	21%

**Footer:** Terms and conditions, Cookies policy, contact@biddeo.me, 2023 © biddeo.me. All rights reserved.



# Nossos Resultados

**+3000**

Campanhas

**+100**

Anunciantes

**+650M**

Visualizações de nossas  
campanhas

**+600%**

Alcance de suas campanhas

# Nossos Resultados

**+100M**

de vídeos do Youtube  
analisados e categorizados

**+1M**

de canais do Youtube  
analisados e categorizados

**+250**

categorias IAB, gêneros,  
faixas etárias e sentimentos  
atribuídos a cada vídeo.

**1ª**

Empresa Espanhola a obter  
a certificação KidSafe



# Anunciantes

 **REPSOL**

 **PEPSICO**

*Etam*

 **HYUNDAI**

**DKV**



**BIMBA Y LOLA**



**Allianz** 

**alsia**

 **AirEuropa**



**UNIVERSAL**  
A COMCAST COMPANY

**SAMSUNG**

  
**GIORGIO ARMANI**



**vodafone**

*Azucarera*  
la vida sabe mejor



**EL GANSO**

*Disney*

**CALZEDONIA**



**Y** | **YOU.**AD

R U A Q U I N T I N O B O C A I U V A , 1 5 0 5 / 2 0 4 - R I O B R A N C O  
P O R T O A L E G R E / R S | 5 1 9 9 2 8 3 7 6 6 7  
W W W . Y O U A D . C O M . B R