

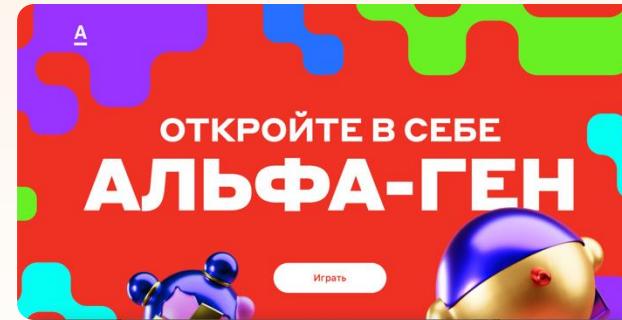
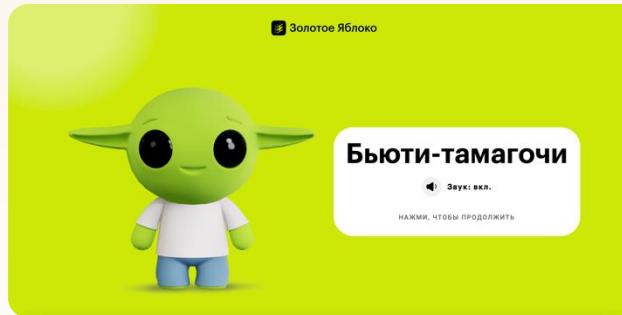
ИНТЕРАКТИВНЫЕ СПЕЦПРОЕКТЫ FUTURETODAY



ПРЕИМУЩЕСТВО ИГРОВОГО ФОРМАТА



Ваше предложение о работе конкурирует в ленте соискателей с множеством развлекательного контента



Поэтому иногда нужно быть не серьезными, а **смешными или неожиданными**, чтобы подстроиться под аудиторию и выделиться в ленте развлекательного контента.

И рассказать о себе просто, **весело и в игровом формате**.

ЧЕРЕЗ ИГРЫ ВЫ МОЖЕТЕ



Повысить узнаваемость и привлечь внимание к своему бренду



Анонсировать ваши возможности для молодых специалистов:
стажировки, мероприятия, образовательные программы



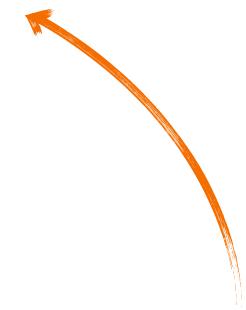
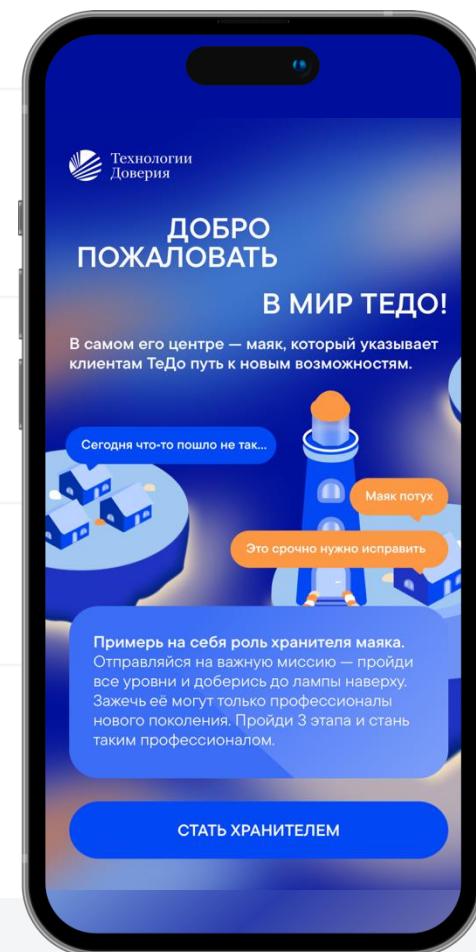
Выделиться среди других на ивентах и в период высокой
активности работодателей



Помочь аудитории подготовиться к отбору и выбрать свое направление

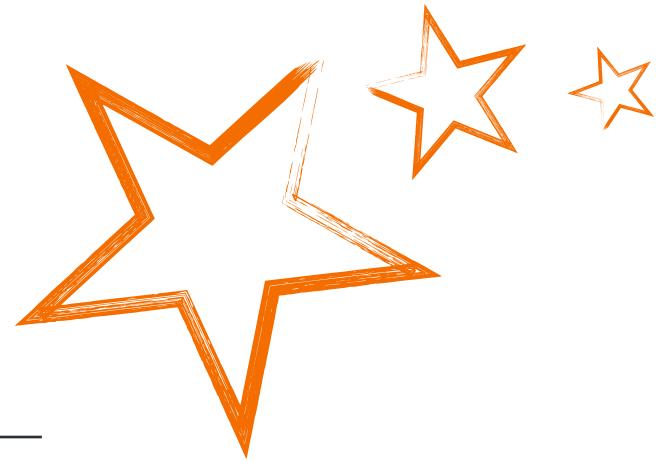


Поговорить на важные для аудитории темы: как найти себя,
как найти первую работу и как стать классным специалистом



Решаем головоломки
и поднимаемся на вершину
маяка, чтобы узнать больше
о преимуществах работы
в Тедо

ИГРАТЬ



**ПРИСОЕДИНИЯЙТЕСЬ
К ОБЩИМ ИНФОПОВОДАМ**

ОМНИБУСНЫЕ СПЕЦПРОЕКТЫ

Студенческая жизнь наполнена важными событиями: начало учебного года, сессия, Новый год, выпуск.

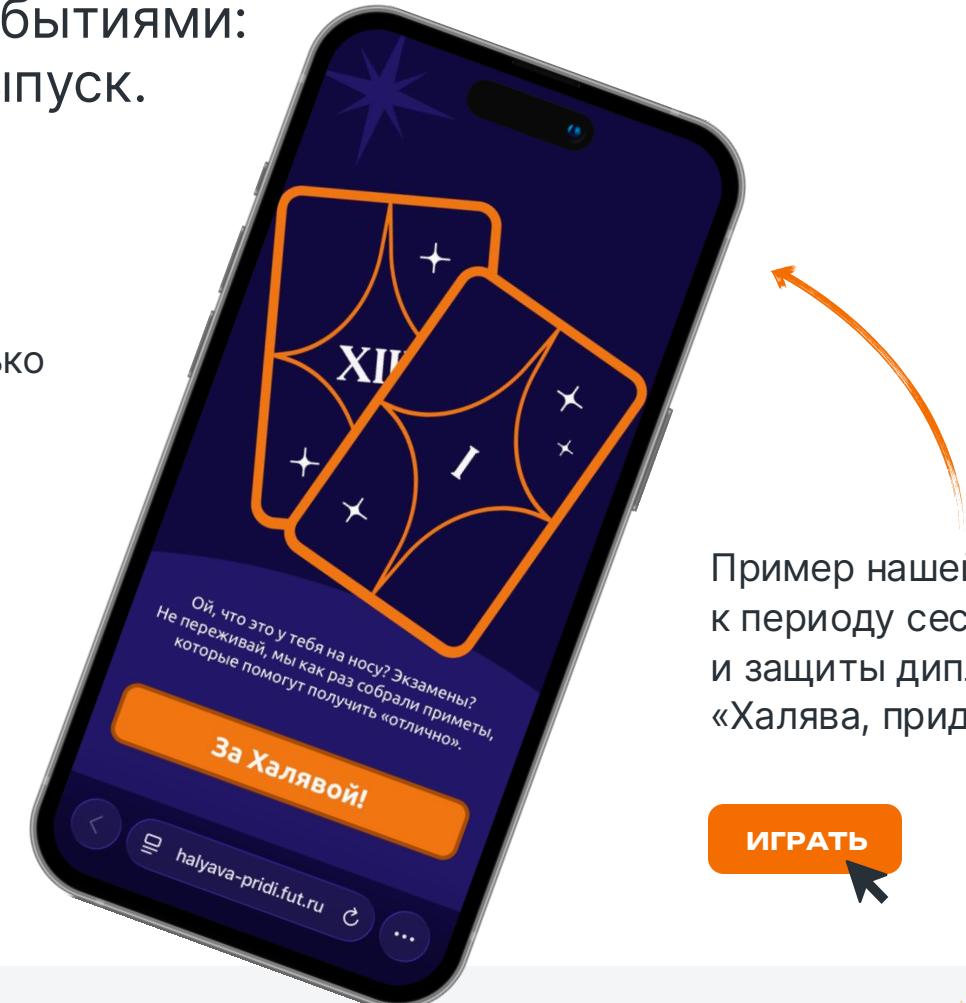
Вместо того чтобы придумывать свои инфоповоды, мы можем использовать даты, о которых студенты думают постоянно.

В омнибусных спецпроектах принимают участие сразу несколько компаний, что повышает их популярность среди ребят.

Несколько компаний-участниц

Более **1500**
начавших игру

Более **2M**
показов



Пример нашей игры
к периоду сессии
и защиты дипломов
«Халава, приди»

ИГРАТЬ

В 2026 МЫ СДЕЛАЕМ 6 ПРОЕКТОВ

к 14 февраля

«Любовь — это...»

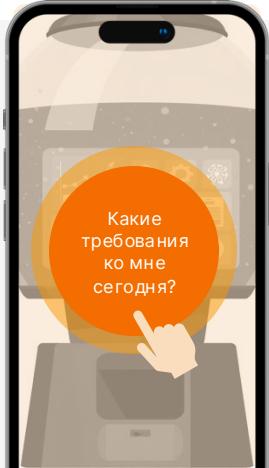
Расскажем милые факты о вашей корпоративной культуре в мини-сценках в стиле Love is... Каждый уровень игры — танграм в виде сердечка в ваших корпоративных цветах.



к 1 апреля

«Это шутка?»

В шуточном формате развеем стереотипы о требованиях к кандидатам и рабочим обязанностям сотрудников. Игроков ждут смешные предсказания и реальные факты.



к летней сессии

«Халява, приди!»

Делимся со студентами фановыми приметами и серьезными советами, которые помогут на сдаче экзаменов и диплома. Каждый совет или примета дополняются фактом о работодателе.



к 1 сентября

«Верните лето!»

Снимаем грусть студентов об уходящем лете и помогаем найти работодателя, с которым можно исполнять планы в любое время года!



к 8 ноября

— дню исполнения желаний

«Наши желания»

Желания должны сбываться! Студенты ищут отличия на картинках, узнают о желаниях работодателей и оставляют свои — чтобы компании-участницы проекта осуществили лучшие из них.



к Новому году 2027

«Волшебные приключения»

Декабрь, как канун Нового года, — время для приятных пожеланий и планов на будущий год. Объединяем все в адвент-календарь с множеством подарков!



ВЫБИРАЙТЕ, ЧТО ВАМ БЛИЖЕ

Вы можете принять участие в одном или во всех проектах сразу

ПОДРОБНЕЕ

Один омнибусный спецпроект

- Участие в одном из шести проектов на выбор
- Опции по брендингированию варьируются в зависимости от выбранного спецпроекта

400 000* ₽ (до НДС)

480 000 ₽ (с НДС)

Все омнибусные спецпроекты на 2026

- Участие во всех омнибусных спецпроектах, которые мы проведем в 2026 году, со скидкой

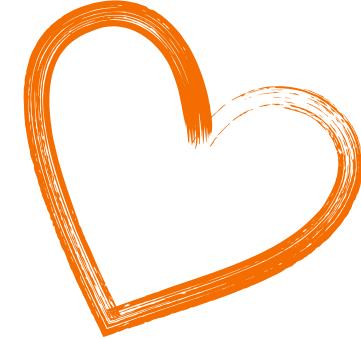
2 400 000 ₽ (до НДС)

2 000 000 ₽** (до НДС)

2 400 000 ₽ (с НДС)

* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИдов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

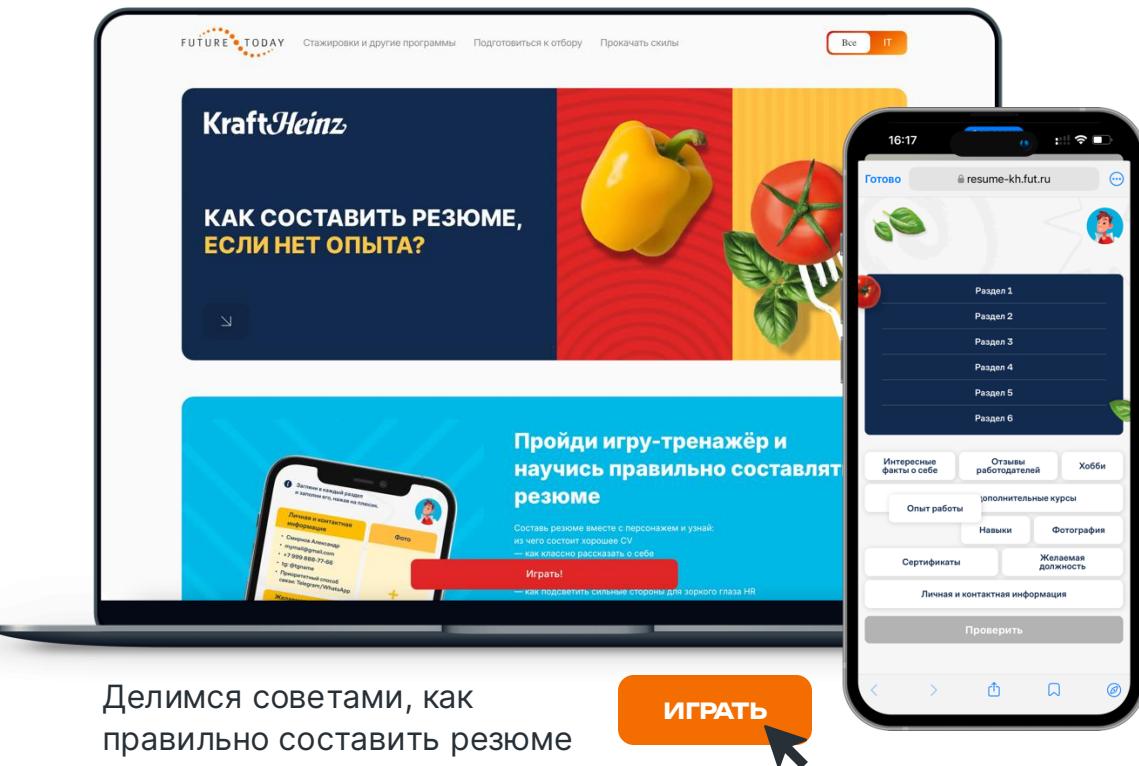
** скидка действует при подтверждении участия в проектах до 15 декабря 2025 г.



**ПОМОГАЙТЕ СТУДЕНТАМ
ПОДГОТОВИТЬСЯ К ОТБОРУ
В ВАШУ КОМПАНИЮ**



СПЕЦПРОЕКТЫ ПРО ОТБОР В ВАШУ КОМПАНИЮ НА FUT.RU



Делимся советами, как правильно составить резюме

Иногда игры должны быть о серьезном. И такие игры мы размещаем прямо на нашем сайте, так как их основная ЦА — те, кто уже находятся в поиске работы и готовы «глубже» погрузиться в подготовку к отбору.

Расскажите нам, какие этапы отбора важны для вас,

и мы создадим игру, которая поможет подготовить к ним кандидатов. Или сделаем спецпроект про весь процесс отбора к вам, чтобы кандидаты знали, чего ожидать.

ЗАКРЫВАЕМ БОЛЬ ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ

Запрос на такие игры исходит от самих ребят — в нашем исследовании большинство ответило, что им было бы интересно узнать, как пройти отбор в компанию*.

Наиболее интересная информация от работодателя



По результатам игр мы видим, что тема действительно актуальна:

Посетителей игры начинают ее прохождение

78% vs **20%** в других играх

Начавших игру проходят ее до конца

62% vs **25%** в других играх

Начавших игру переходят на страницу подачи заявки

43% vs **23%** в других играх

*согласно исследованию FutureToday

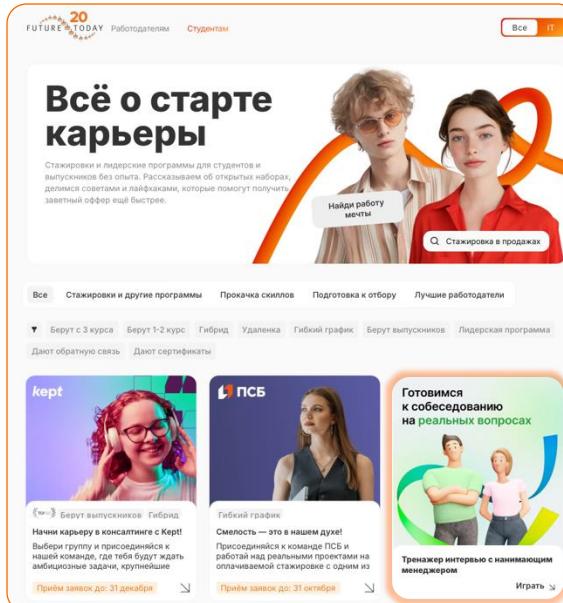
ВАША ИГРА ПРО ОТБОР НА ГЛАВНОЙ СТРАНИЦЕ FUT.RU

Куда студенты приходят искать стажировки и узнавать про отбор в компании



Тренируемся
отвечать
на вопросы
рекрутера

ИГРАТЬ



Что входит в пакет:

- Размещение игры на нашем сайте на 1 год:
 - на главной странице сайта
 - в разделе «Подготовка к отбору»
 - в связке со страницей вашей компании.
- Механика, через которую ребятам будет понятен процесс отбора в вашу компанию
- От 1 000 участников спецпроекта

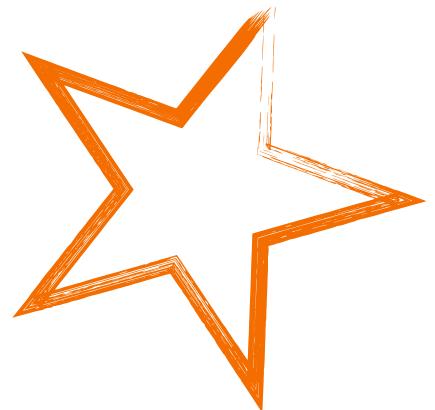
850 000* ₽ (до НДС)

1 020 000 ₽ (с НДС)

* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИДов Заказчику, передается только неисключительная лицензия



**РАССКАЖИТЕ О СЕБЕ
ТАК, ЧТОБЫ АУДИТОРИЯ
ВАС УСЛЫШАЛА**



ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ СПЕЦПРОЕКТЫ

Игра **только про вас** и на **нужную вам ЦА**: студенты вузов, ссузов и молодые специалисты

1

Мы придумаем концепцию игры под ваши цели — что вы хотите донести до аудитории

2

Подберем подходящую механику

3

Нативно донесем ваши посылы через игру

Несколько примеров:

Flappy QIWI

Карьерный FlappyBird с месседжами о плюсах работы в компании



ИГРАТЬ

МТС: Заколдованная цифра

Игра в механике «быки и коровы», где нужно разгадать индекс Деда Мороза. Если не получается — команда МТС рассказывает, что ошибки — это не страшно

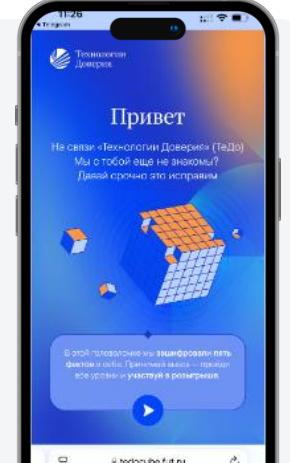
ИГРАТЬ



ТеDo: кубик Рубика

Игроку нужно собирать буквы из сегментов определенного цвета и открывать факты о работе в фирме

ИГРАТЬ



ПРОСТЫЕ МЕХАНИКИ ПОД ВАШИ ЗАДАЧИ

От казуальных игр и головоломок до квестов

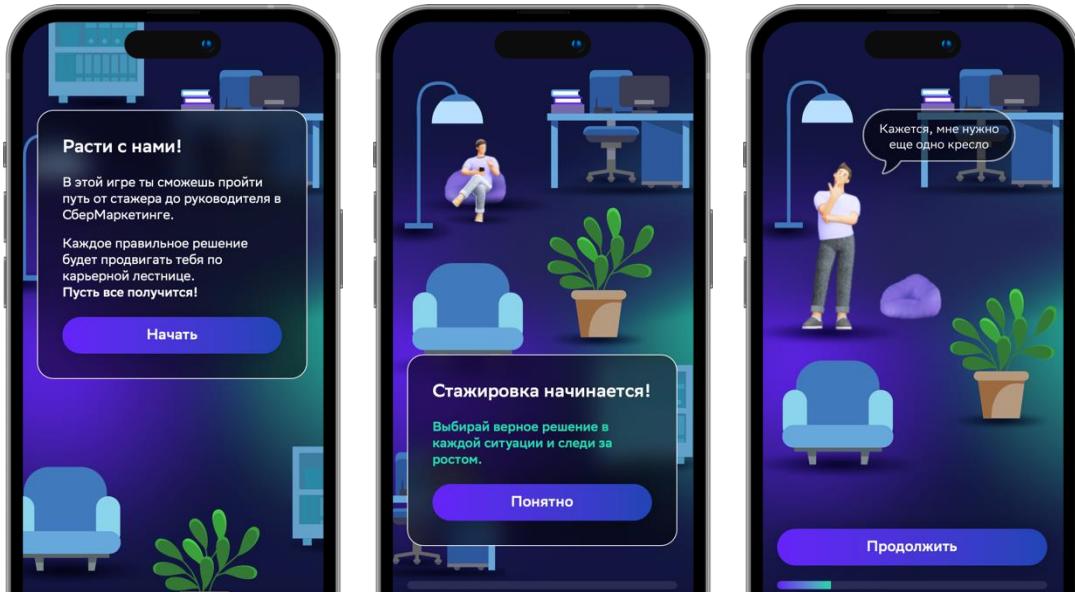
Простую механику можно дополнить интересной анимацией.
Тогда игроки обратят внимание даже на обычный тест.

800 000* ₽
(до НДС)

Тест «От стажера до лидера в СберМаркетинге»

Игра показывает, как молодой специалист растет в СберМаркетинге — в буквальном смысле слова. Пользователь отвечает на вопросы, и с каждым правильным ответом персонаж увеличивается в размерах.

ИГРАТЬ



* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИдов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

РЕЙТИНГ ИГРОКОВ КАК ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ МОТИВАЦИЯ

Рейтинг игроков добавляет соревновательный эффект, так как участники игры наглядно видят свои шансы выиграть приз.

+ 200 000* ₽
(до НДС)

Головоломка «ТеДо Куб»

В начале каждый игрок получает ID, который отражается в рейтинге игроков. На каждом уровне нужно собрать грани кубика Рубика. Чем быстрее игрок справится и решит головоломку, тем больше баллов заработает и тем более крутой приз получит.

ИГРАТЬ



* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИдов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

МНОЖЕСТВО УРОВНЕЙ И ПЕРСОНАЛИЗИРОВАННЫЙ ДИЗАЙН

Если хотите выделиться нестандартными механиками, из теста, симулятора или любой казуальной игры можно сделать более углублённую историю с дополнительными фичами и персонализированным дизайном, в том числе с отрисовкой «от руки».

+ 300 000* ₽
(до НДС)

Квест «Вот эTo Башня» для ВТБ

Игроки перемещаются по офису на лифте между разными департаментами. На каждом этаже спрятаны пасхалки, а в конце уровня — новая мини-игра. На последнем этаже игроки проходят тест, чтобы заработать баллы и участвовать в розыгрыше призов. Для игры был разработан индивидуальный дизайн — все персонажи «срисованы» с реальных сотрудников.

ИГРАТЬ



* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИдов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

ИГРЫ В ТРЕХМЕРНОМ ИЗМЕРЕНИИ

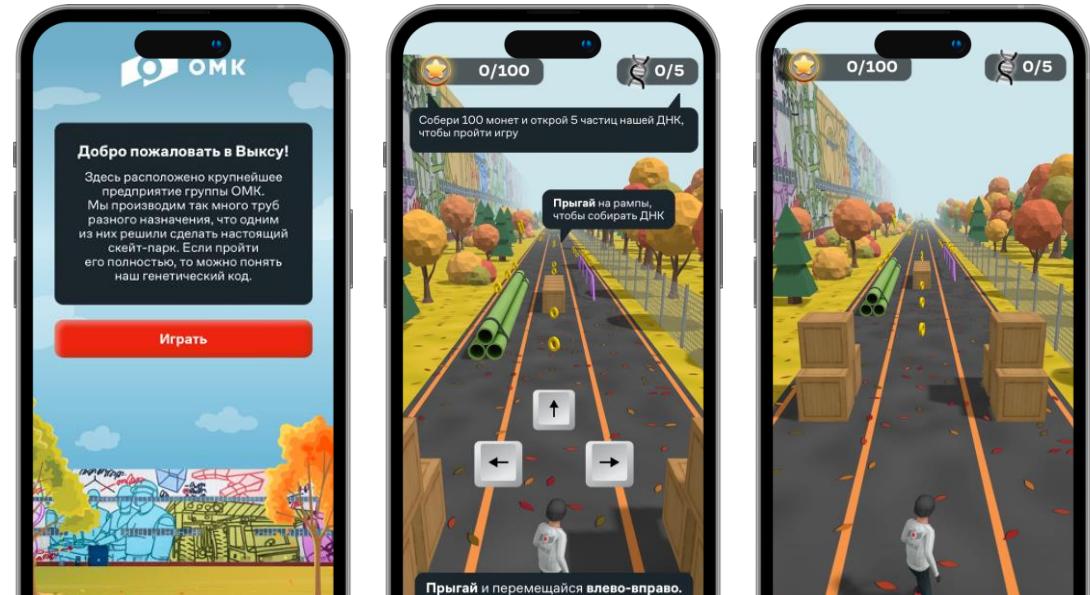
Игра может быть и в 3D! Необычная анимация и классическая механика привлекают внимание студентов и вызывают ностальгию.

+ 300 000* ₽
(до НДС)

Раннер «Скейт-парк ОМК»

Игра сделана в стиле Subway Surfers.
Игрок управляет персонажем, который перепрыгивает препятствия в скейт-парке, чтобы собрать все частицы ДНК компании.

ИГРАТЬ



* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИдов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

СЕНСОРЫ И ФИЗИЧЕСКОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Удивите игроков более персонализированным взаимодействием!
Игра может подстраиваться под привычки и окружение пользователей:
реагировать на действия с устройством и менять антураж в зависимости
от внешних факторов — местоположения, погоды и календаря.

+ 300 000* ₽
(до НДС)

Платформер «ОЭЗ «Алабуга»: карьера начинается здесь»

Игра в стиле Doodle Jump с управлением через наклон
устройства или тапы по экрану — ребята сами выбирают, как им
удобнее! Игроки прыгают по платформам, собирая памятные
снимки с преимуществами работы в ОЭЗ «Алабуга».

ИГРАТЬ



* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИдов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ ГЕЙМПЛЕЯ

Хотите подсветить индивидуальный подход к каждому кандидату и сотруднику? Это можно сделать в игре — мы можем адаптировать сложность, сюжет и даже оформление под конкретного пользователя. Например, предлагать более сложные уровни, если игрок хорошо справляется, или менять сюжет в зависимости от выборов игрока внутри игры.

+ 400 000* ₽
(до НДС)



Идея для игры: «Кто быстрее?»

Быстрый карьерный рост = умение решать сложные задачи. Предлагаем игру, где скорость решения головоломки напрямую влияет на продвижение по уровням: чем успешнее игрок справляется, тем быстрее достигает более высоких уровней. Топу рейтинга по скорости — крутые призы.



* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИдов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

РАСПОЗНАВАНИЕ ОБЪЕКТОВ И ДЕЙСТВИЙ

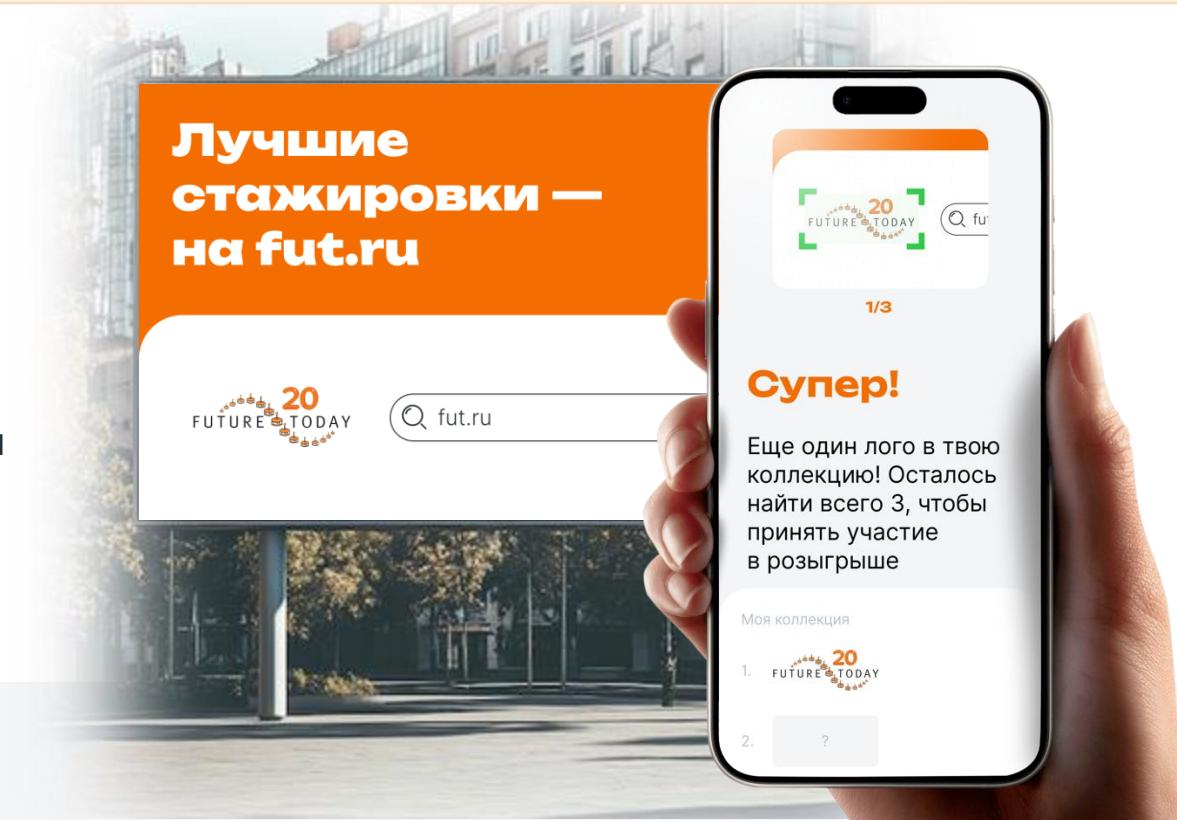
Для более глубокого вовлечения в ваш бренд в игру можно добавить задания в реальном мире. Совмещаем онлайн и офлайн, чтобы аудитория лучше познакомилась с вами и почувствовала «руками»: игры могут распознавать предметы, тексты или жесты, реагируя на них. Например, узнавать ваш логотип или использовать реальные объекты как элементы геймплея.

+ 700 000* ₽
(до НДС)



Идея для игры: квест по городу

Задача игрока — найти 10 ваших магазинов или отделений в городе, навести на них камеру смартфона для распознавания, узнать интересные факты про старт карьеры и получить приз!



* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИДов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

МНОГОУРОВНЕНЫЕ ОБНОВЛЯЮЩИЕСЯ ИГРЫ

Обеспечиваем множественное касание в рамках одной игры и увеличиваем общее время взаимодействия с вашим брендом, чтобы лучше запомниться и больше рассказать о себе. Мотивируем ребят регулярно возвращаться в игру: решать новые задания и получать бонусы или призы.

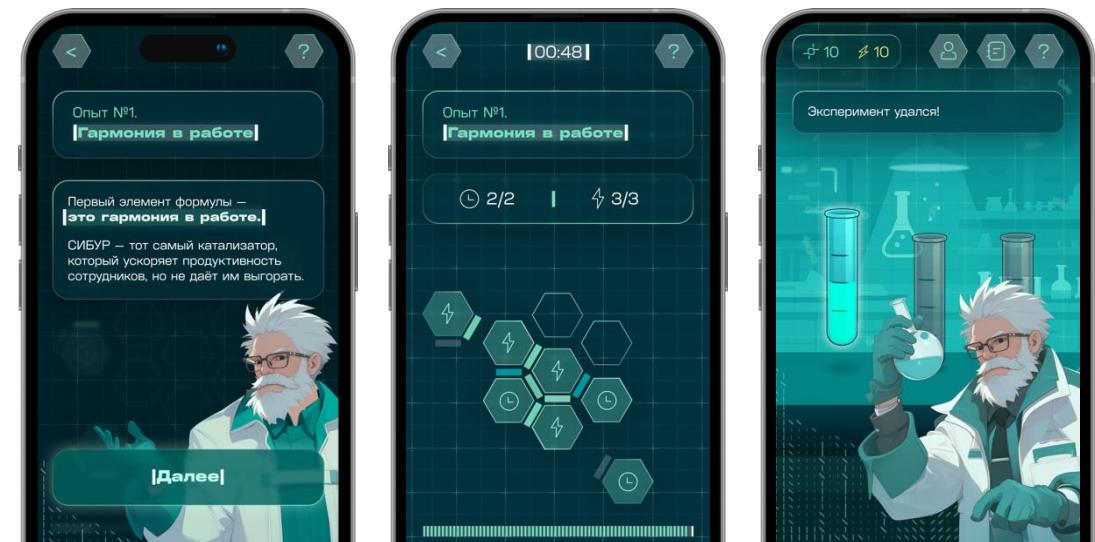
*Такие игры предполагают создание коммуникационной платформы для игроков — чат-бота или схожих, их разработка включена в разработку игры.

+ 2 700 000* ₽
(до НДС)

Головоломка «Разгадай формулу СИБУРа»

Игра, рассчитанная на взаимодействие с игроками на протяжении четырех недель. Каждую неделю в игре открывается новый уровень, в котором игроки ищут формулу баланса в СИБУРе.

По итогам каждой недели лучшие игроки получают призы, а по итогам всех 4 недель — разыгрывается суперприз!



* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИдов Заказчику, передается только неисключительная лицензия



ПРИВЛЕКАЙТЕ ВНИМАНИЕ ШИРОКОЙ АУДИТОРИИ

Мы можем создать не только классную и интересную игру о вас, но и провести эффективную промокампанию

*проведение промокампании – отдельная услуга, стоимость указана без учета стоимости создания игры

ПРОДВИЖЕНИЕ СПЕЦПРОЕКТОВ

Онлайн – каналы

Онлайн-продвижение через таргетированную и контекстную рекламу на студентов по всей России:

Базовый минимум

- Промокампания от 1 500 000 показов
- Таргетированная и контекстная реклама, анонсы в каналах FutureToday
- От 1 400 участников спецпроекта

1 200 000* ₽ (до НДС)

1 440 000 ₽ (с НДС)

Роскошный максимум

- Промокампания на 5 000 000 показов
- Большая часть промо кампании проводится в Яндекс.Директ
- От 3 500 участников спецпроекта

3 000 000 ₽ (до НДС)

3 600 000 ₽ (с НДС)

Возможен индивидуальный расчет кампаний под вашу аудиторию и бюджет

* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИдов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

ПРОДВИЖЕНИЕ СПЕЦПРОЕКТОВ

Партнерские интеграции

Размещения в вузовских и тематических сообществах

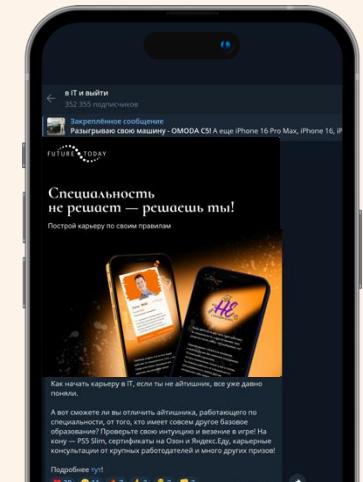
- Сообщества и каналы целевых вузов и факультетов в ВК и в ТГ
- Тематические каналы в ТГ в зависимости от вашей целевой аудитории



Продвижение спецпроекта через лидеров мнений (инфлюенсеров) и сообщества по интересам:

Интеграции с лидерами мнений

- Посты, рилсы, сторис и другие креативные форматы в соцсетях
- Нестандартные форматы: Ask Me Anything, камео в проекте
- Оффлайн-ивенты с блогерами как приз для участников проекта



Рассчитывается под запрос,
от **2 000 000 ₽**

ПРОДВИЖЕНИЕ СПЕЦПРОЕКТОВ

Фокус на городе

Добавляем офлайн-каналы в промокампанию, чтобы решить задачу максимального охвата аудитории в наиболее целевых регионах:



Интеграции в городскую среду

- Брендированная реклама на билбордах, стенах, интерактивных стойках в городе
- Брендирование городского транспорта
- Реклама на городских объектах: лавочки, зарядные станции, эскалаторы и турникеты в метро, указатели с подписями и так далее
- Стрит-арт и эмбиент-реклама

Коллаборации с точками притяжения

- Реклама на носителях в торговых центрах
- Кобрендинг в кофейнях (брендированные стаканчики, спешл-меню)
- AR-инсталляции в вузах
- Коллaborации с брендами-производителями одежды, посуды, полезной канцелярии

Рассчитывается под запрос, от **5 000 000 ₽**



**РАБОТАЙТЕ ТОЧЕЧНО
СО СТУДЕНТАМИ ЦЕЛЕВЫХ ВУЗОВ**

СПЕЦПРОЕКТЫ НА КАМПУСАХ

Решаем задачу сфокусироваться на рейтинге целевых аудиторий

С фокусом на аудиторию рейтингов

Рейтинг целевых аудиторий в рамках нашего ежегодного исследования карьерных предпочтений молодых специалистов — рассчитывается по данным опроса студентов старших курсов только целевых факультетов каждой компании-участницы. На результаты этой номинации проще всего повлиять, но для нужного уровня поддержки необходимо активно работать с выбранными факультетами

1

Вместе выбираем ключевой фактор выбора работодателя и 10 факультетов**, на которых стоит сконцентрироваться, исходя из ретроспективных данных по уровню поддержки

2

Создаем онлайн-игру и офлайн-точки касания «на кампусах»*** с акцентом на выбранном факторе

3

Совместно формируем большой тематический призовой фонд: студенты получат призы за итоги игры на каждой неделе и будут участвовать в розыгрыше суперприза по окончании проекта

9 000 000* ₽ (до НДС)

10 800 000 ₽ (с НДС)

* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИдов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

** минимальное кол-во факультетов для участия в рейтинге Целевых аудиторий. Один фактор может быть «закреплен» только за одним работодателем на факультете и бронируется в порядке подтверждения участия в проекте

*** изначальная договоренность с вузами о проведении проекта — на вашей стороне, вся коммуникация по проекту — на нашей

СПЕЦПРОЕКТЫ НА КАМПУСАХ

Выбираем фактор выбора работодателей, вокруг которого будет строиться все наполнение проекта

Игра и оффлайн-присутствие на кампусах будут построены вокруг выбранного фактора — так, чтобы у студентов сформировалась четкая связь между вашей компанией и их пожеланиями.

Мы вместе с вами выберем 1 фактор, исходя из ретроспективных данных по уровню поддержки вашей компании в целевой аудитории.



Ключевые факторы выбора работодателей

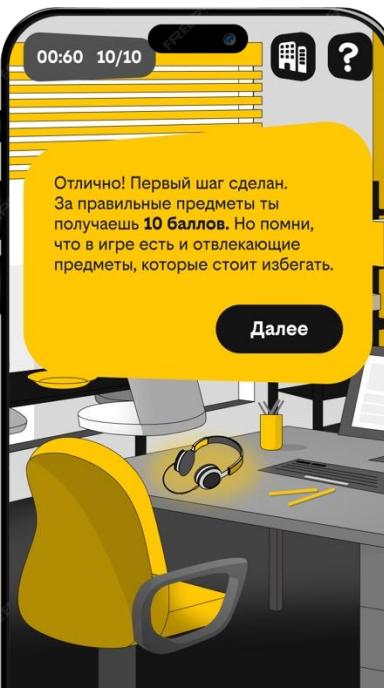
СПЕЦПРОЕКТЫ НА КАМПУСАХ

Разрабатываем онлайн-спецпроект с «затягивающей» механикой и виральным потенциалом

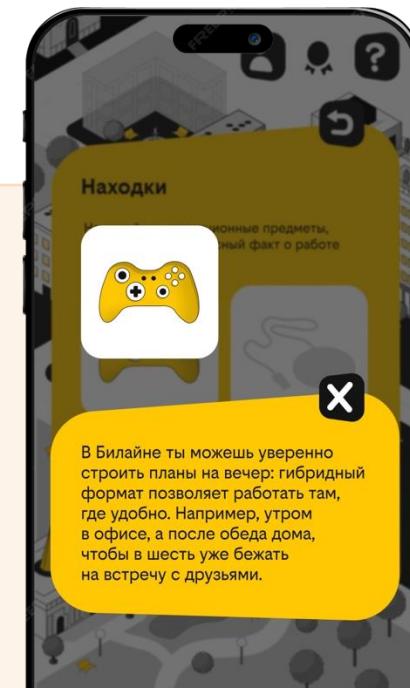
Механика игры отражает главную суть выбранного фактора, а содержание транслирует ваши RTB.



Каждую неделю открываем новый уровень



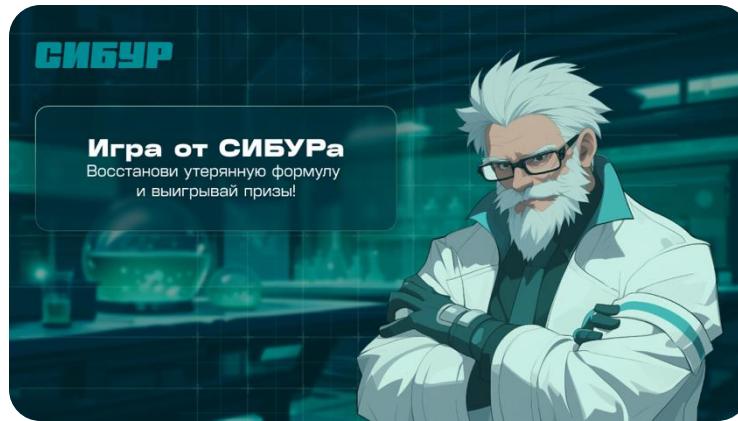
Начисляем баллы за активность, каждую неделю и по итогам проектов дарим призы тем, кто был активнее всех



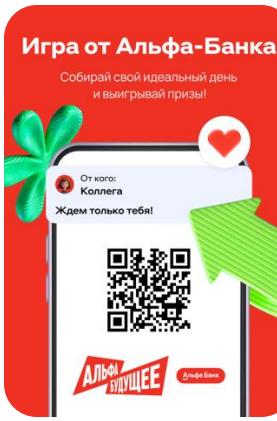
Подсвечиваем важный для соискателей фактор выбора работодателя

СПЕЦПРОЕКТЫ НА КАМПУСАХ

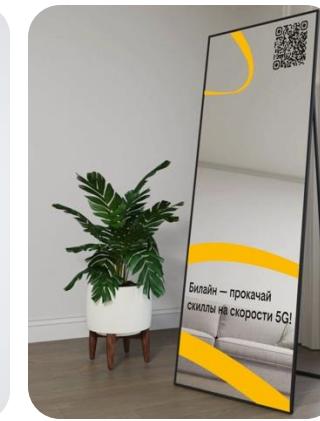
Привлекаем аудиторию в игру через онлайн-точки касания, связанные с выбранным фактором



Размещения в вузовских сообществах



Плакаты и онлайн-носители с анонсом проекта на факультетах



Выдаем промоутерам брендированный мерч



СПЕЦПРОЕКТЫ НА КАМПУСАХ

Ставим брендированные стойки в вузах и проводим на них тематические активности, связанные с игрой и поддерживающие выбранный фактор



- Размещаем брендированные зоны, в которых промоутеры анонсируют проект
- Дополнительно привлекаем внимание тематическими активностями, чтобы привлечь внимание и к игре, и к вашим преимуществам
- «Подогреваем» интерес текущих участников продолжать заходить в проект на протяжении всех 4 недель

Оформление стойки и активности будут отличаться в зависимости от выбранного фактора

СПЕЦПРОЕКТЫ НА КАМПУСАХ

С фокусом на
целевом вузе

Если ваша основная аудитория находится в одном конкретном
вузе – спецпроект на кампусах отличное решение для длительного
взаимодействия сразу с большим количеством студентов

Можно запустить
в любое время года

- Создадим спецпроект, который будет «подсвечивать» все ваши конкурентные преимущества
- Охватим до 5 факультетов** в рамках одного вуза***
- В конце спецпроекта предложим участникам откликнуться на открытые позиции в вашей компании
- Проведем онлайн-промокампанию, чтобы привлечь именно тех студентов, которые вам нужны
- Будем удерживать внимание участников на протяжении целых 4 недель и все это время рассказывать, почему им стоит работать именно в вашей компании

4 500 000 ₽* (до НДС)

5 400 000 ₽ (с НДС)

* стоимость указана с учетом скидки за предварительную оплату. В рамках указанной стоимости не предполагается передача РИДов Заказчику, передается только неисключительная лицензия

** все выбранные факультеты должны быть расположены в рамках одного здания

*** изначальная договоренность с вузами о проведении проекта – на вашей стороне, вся коммуникация по проекту – на нашей



КАК МЫ СОЗДАЕМ СПЕЦПРОЕКТЫ



ЧТО ВХОДИТ В ПРОДАКШН СПЕЦПРОЕКТА

1

Мы разработаем 3 концепции для игры и подберем механики

от 2 недель

2

Создадим 3 варианта дизайна, чтобы можно было выбрать наиболее подходящее оформление игры

от 2 недель

3

Напишем сценарий игры и отрисуем все экраны

от 4 недель

4

Сверстаем, оттестируем и разместим игру на поддомене fut.ru на 3 месяца

от 4 недель

от 3*месяцев – среднее время разработки одного спецпроекта

*Время разработки зависит от формата спецпроекта и времени на получение обратной связи от вас

КАК ВЫГЛЯДИТ ПРОМОКАМПАНИЯ

Рекламная кампания интерактивного спецпроекта настраивается исходя из портрета вашей целевой аудитории: **только нужные вам города, возраст, потребности и интересы**

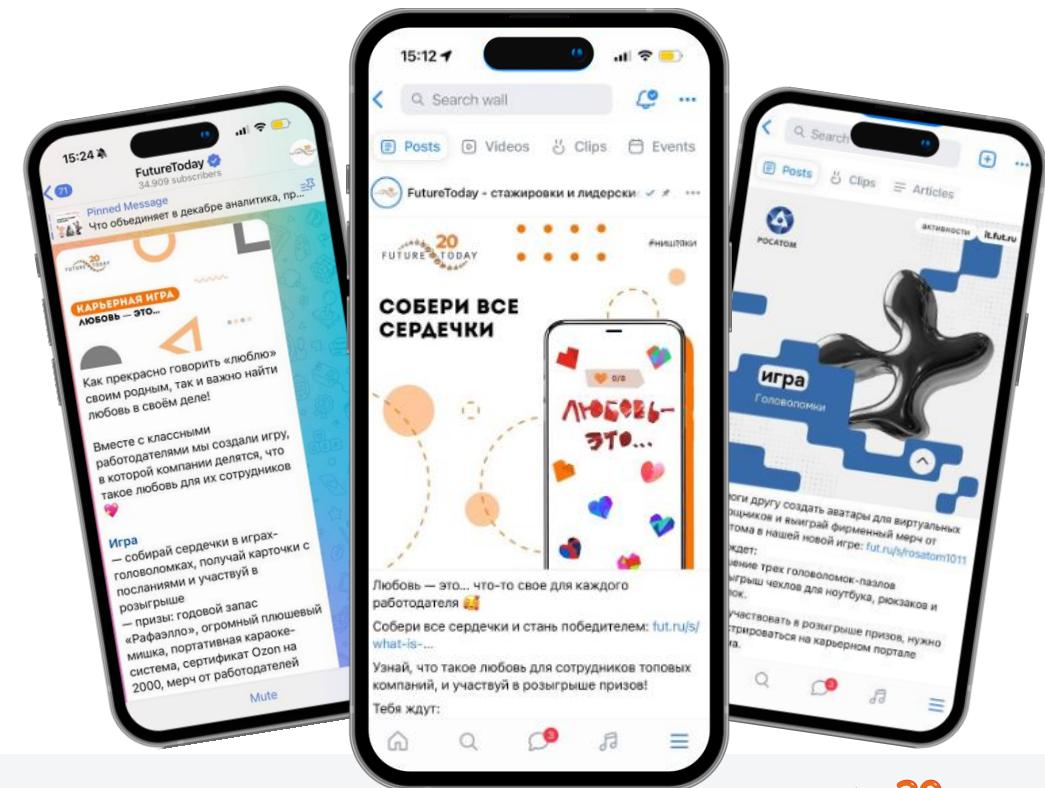
ВКОНТАКТЕ И ЯНДЕКС ДИРЕКТ

Таргетированная реклама
на вашу целевую
аудиторию
с использованием
большого количества
креативов



КАНАЛЫ **FUTURETODAY**

Анонсы в сообществах
FutureToday ВКонтакте,
Telegram-каналах и email-
дайджесте



КЛЮЧЕВЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ СПЕЦПРОЕКТА

На примере пакета «базовый минимум»

1 500 000
показов

минимальный совокупный объем рекламной кампании в рамках интерактивного спецпроекта

1 400
Студентов

минимальное количество человек, которые начнут прохождение игры (пройдут стартовый экран)

Пример конверсии*:

7 000
человек перейдут на игру

0,4% — средняя конверсия из показов в посетителей игры

1 400 человек начнут прохождение игры

20% — средняя конверсия из посетителей в начавших

320 человек выполнят СТА в конце игры

23% — средняя конверсия из начавших в выполнивших СТА

*показатели доходности до конца и выполнений СТА могут изменяться в зависимости от целевой аудитории и игровой механики спецпроекта

ДАВАЙТЕ ДЕЛАТЬ ЯРКИЕ ПРОЕКТЫ **ВМЕСТЕ!**

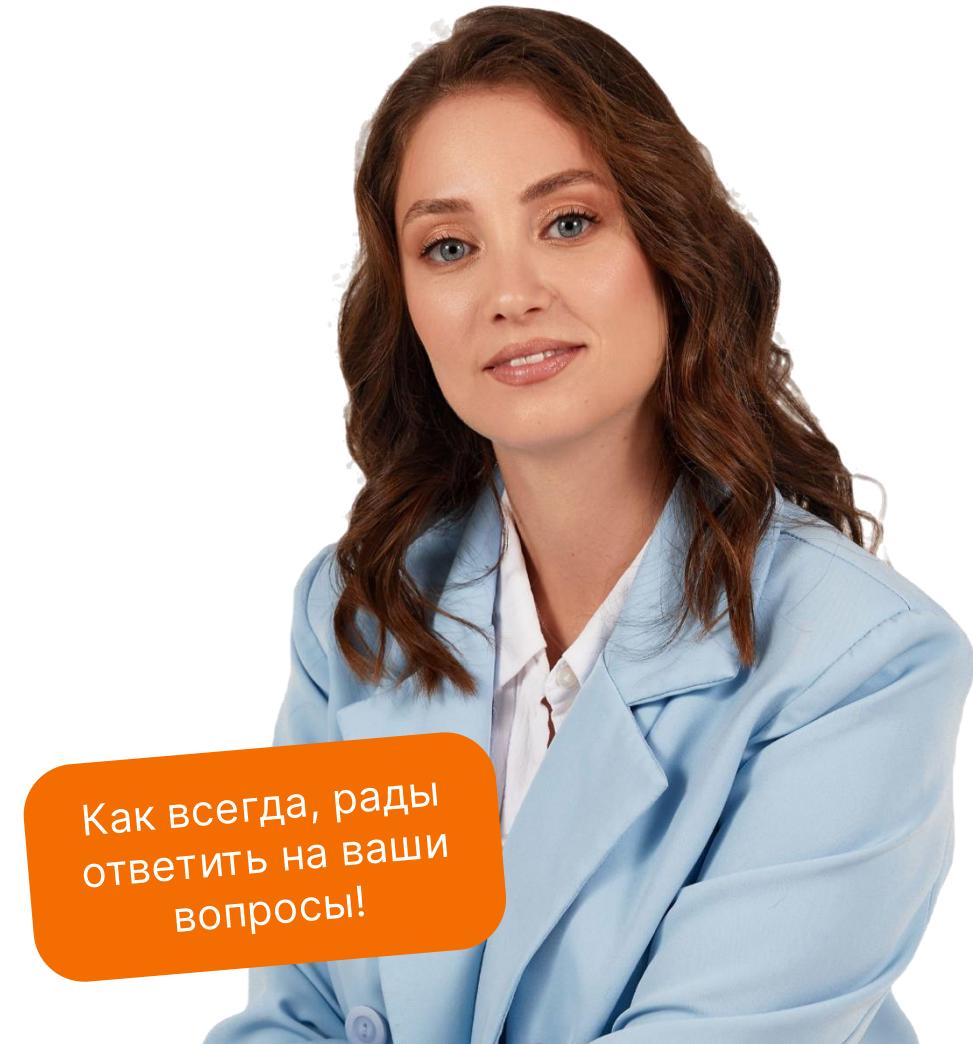
Юлия Есиповская

Special projects Group Head

yesipovskaya@futuretoday.ru

+7 962 961 1581

fut.ru



Как всегда, рады
ответить на ваши
вопросы!