

Social TV

Ein Leben auf der Couch

Frank Barth



Gründer & Leiter Marketing



Couchfunk



Vorstellung



iPad

iPhone

Android

Web-App

Windows 8

Second Screen

Aggregation

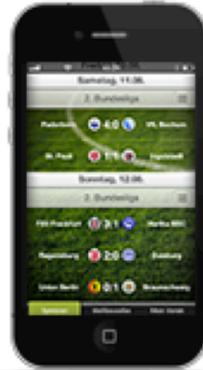
Interaktion



Vorstellung

Fußballfunk

Erlebe die Spiele der Bundesliga live auf
Deinem iPhone und teile Deine Erlebnisse
mit anderen Fans & Freunden.



Hohe TV-Verbindung

Hohe Emotionalität

Bundesliga App

iPhone

VideoDay App

Eventbegleitend



YouTube Integration

Live-Stream Integration

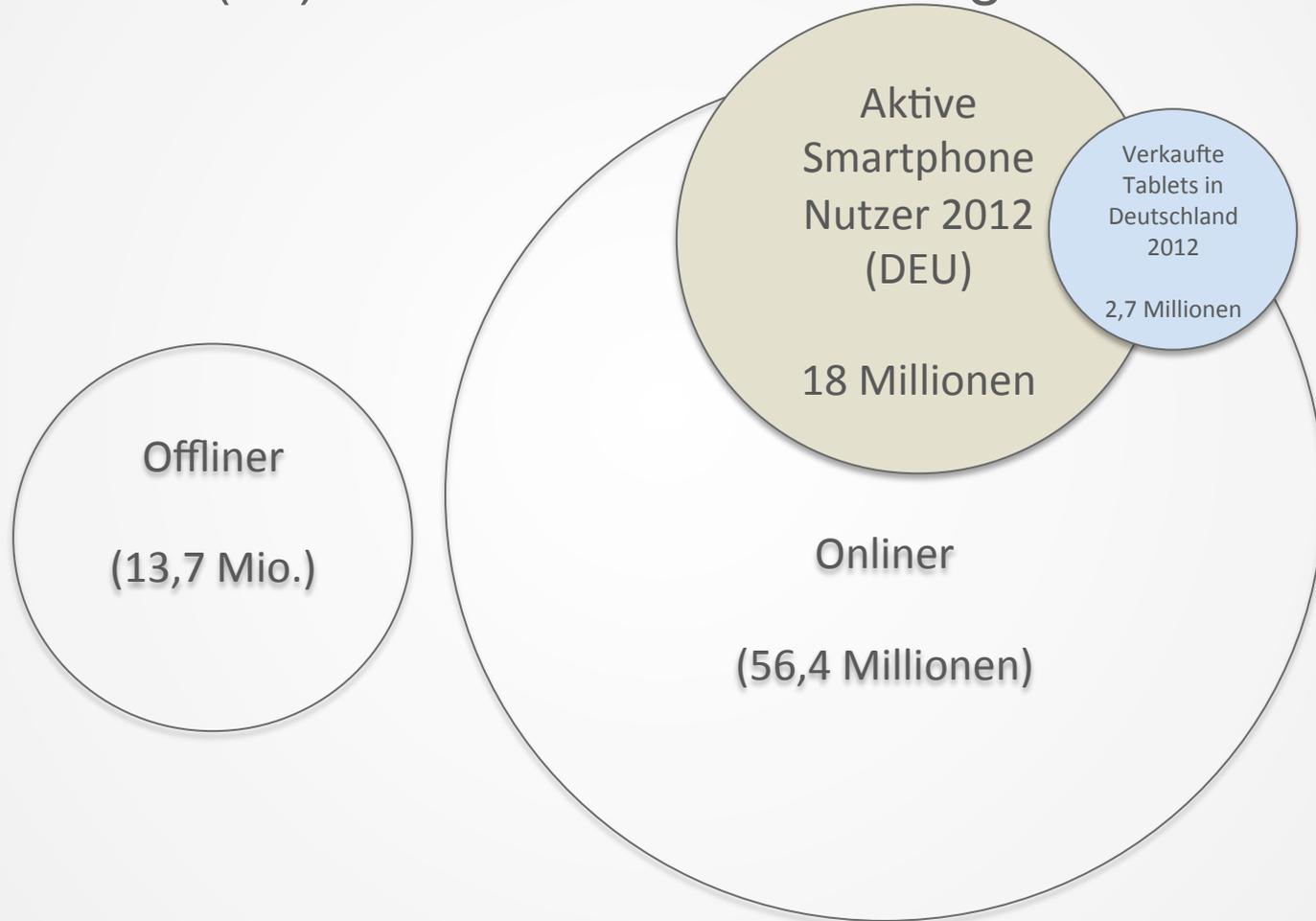


Voraussetzungen

Flexibilität im Anwendungsfall, den implementierten sozialen Netzwerken, Plattformen und Inhalten ist wichtig, um schnell agieren zu können!



Social (TV) Service - Voraussetzungen



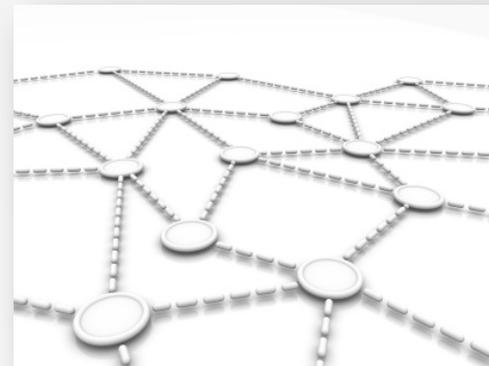


Das passiert...

Fernsehen und Internet
verschmelzen miteinander.



Connected Devices





Wie verhalten sich Nutzer? - Information

60% der „Zuschauer“ (Smart Device Besitzer) surfen parallel im Web

38% davon suchen nach Informationen zur Sendung

Selbst suchen ist eine hohe Hürde. Zuschauer müssen noch viel leichter an Informationen kommen können.



Second Screen



„Kurz vorher“, „Kurz nachher“ sowie parallele Nutzung zu **Video**

Ebene für
Information

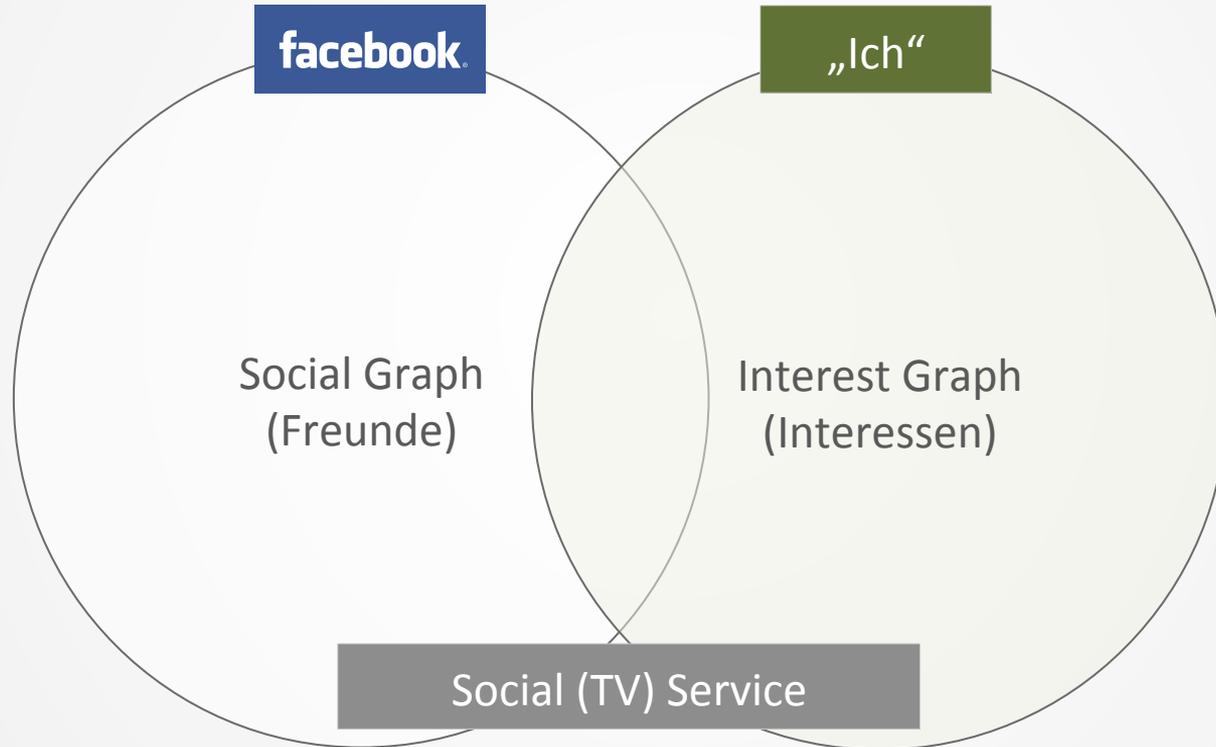
Ebene für
Kommunikation

Ebene für
Interaktion

Umgeht Medienbruch



Die Social (TV) Service Magic





Am Beispiel Couchfunk Apps



Verschiedenen Apps

Gleiches Konzept

Informationsebene nach Interesse

Fernsehen

Fußball



Couchfunk vs. Fußballfunk



Detailebene auf Use Case angepasst

Check-In: „ich schaue...“ vs. ich bin für...“

Zwischenstand vs. Sendeminute

Verlinkungen vs. Spieldetails

Anpassung Kommentare



Fußballfunk & Gamification



Check-In

Für wen bin ich?



Zusätzliche Animation bei
Aufruf des Spiels

Fanverteilung statt purer
Check-In



Community als Bindeglied



Community-Ebene als verbindendes Element

Profile gleich

Interaktionen App übergreifend

Aktivitäten in jeder App und aus jeder App abrufbar

Freunde-Ebene hier wichtiger als Informations-Ebene



Nutzer -> Höhere Schwelle für Unterhaltung

Es gibt viel mehr Möglichkeiten sich zu unterhalten / unterhalten zu lassen, daher werden unterstützende Services immer wichtiger.

Content allein ist nicht mehr King, die User-Experience rückt in den Vordergrund.



Second Screen

Second Screen ist kein Allheilmittel, bietet aber geringeren Widerstand zu mehr Kommunikation und Information als bisher!

Schnellerer „einfacherer“ Informationsfluss mit der Sendung



Wie verhalten sich Nutzer?



Film / Serie / Ereignisse an und für sich besprechen

Detailinformationen

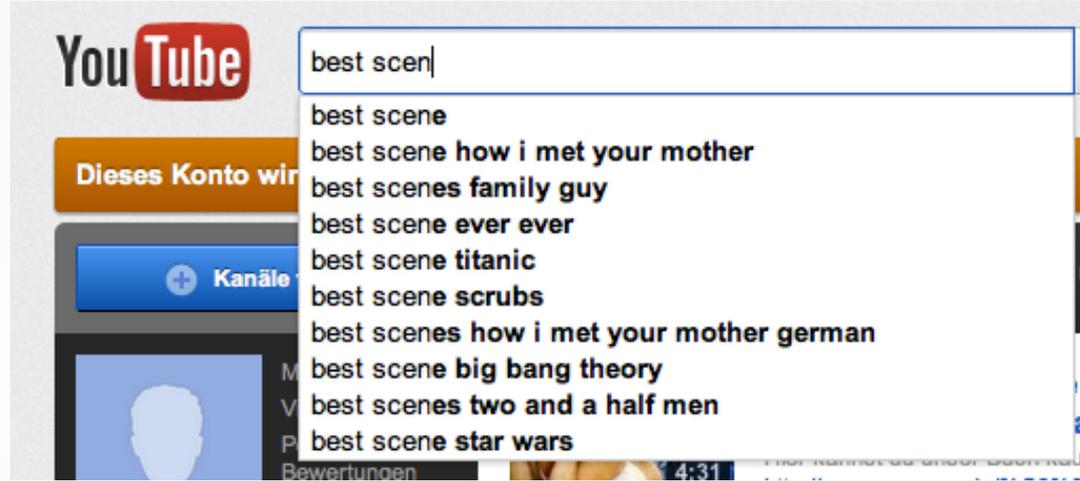
Beste Szenen

Darsteller / Personen

Empfehlungen



Wie verhalten sich Nutzer? – Szenen aus Shows



Teilen & Kreativität unterstützen durch Einbettungsmöglichkeiten und Schnittstellen zum Content!
-> Reichweite & Beschäftigung



Wie verhalten sich Nutzer?

 GetGlue



Sammeln

Tatort+



Spielen

rundshow



Mitmachen



Status Quo Deutschland

Die Implementierung und das Zusammenspiel zwischen Social Media und (Video)-Content ist in Deutschland erst am Anfang



Info

Unterstützung von Kreativität der Fans und Kuratieren von User-Generated-Content wird eine wichtige Rolle bei der Vermarktung eigener Inhalte eine wichtige Rolle spielen



Social (TV) Service – Fazit

Schnittstellen & Mobil als
Treiber des Trends

Kreieren

Teilen

Kopieren /
Kuratieren

Konsumieren

Interagieren /
Kommunizieren

Wichtigster Schritt: Inhalte
„anfassbar“ machen!



Fragen?

Frank Barth

frank@couchfunk.de