

РЕКЛАМНАЯ КАМПАНИЯ КОДКИДС: ЛЕТНИЕ ИНТЕНСИВЫ

КОНЦЕПЦИЯ 1: "ГОРДОСТЬ И ДОСТИЖЕНИЯ"

Эмоциональный подход

ЗАГОЛОВОК

Ваш ребенок создаст собственную игру за лето

ПОДЗАГОЛОВОК

Летний интенсив по программированию: от идеи до презентации

ОСНОВНОЙ ТЕКСТ

Представьте: через 3 недели ваш ребенок с гордостью показывает вам игру, которую создал своими руками. В КодКидс мы превращаем летние каникулы в настоящий прорыв.

15 интенсивных занятий, командная работа, геймификация обучения — и готовый проект в портфолио. Ваш ребенок не просто изучает программирование, а создает что-то значимое.

Скидка 20% при регистрации до 15 мая. Мест ограничено!

ПРИЗЫВ К ДЕЙСТВИЮ

"Забронировать место в интенсиве"

КОНЦЕПЦИЯ ВИЗУАЛА

Счастливый ребенок за компьютером демонстрирует родителям яркую игру на экране. Родители смотрят с восхищением. В углу — готовые проекты других учеников (игры, сайты, приложения). Яркие цвета, атмосфера достижения и семейной гордости.

АНАЛИЗ КОНЦЕПЦИИ:

- **Боль/потребность:** Желание родителей гордиться достижениями ребенка, потребность в значимых результатах
- **Эмоции:** Гордость, предвкушение успеха, семейное единство

- **Почему сработает:** Родители визуализируют конкретный результат и свои эмоции от него
-

КОНЦЕПЦИЯ 2: "НАВЫКИ БУДУЩЕГО"

Рациональный подход

ЗАГОЛОВОК

Готовим к профессиям 2035 года

ПОДЗАГОЛОВОК

Программирование, логика, проектное мышление — за одно лето

ОСНОВНОЙ ТЕКСТ

К 2030 году 85% профессий потребуют навыков программирования. Мы готовим детей уже сегодня.

Летние интенсивы КодКидс: Python, веб-разработка, мобильные приложения. 15 занятий = готовый проект + системное мышление + уверенность в технологиях.

200+ сертифицированных преподавателей, 95% учеников завершают курсы. Онлайн или офлайн — выбирайте удобный формат.

20% скидка до 15 мая. Старт: 1 июня, 1 июля, 1 августа.

ПРИЗЫВ К ДЕЙСТВИЮ

"Инвестировать в будущее ребенка"

КОНЦЕПЦИЯ ВИЗУАЛА

Инфографика "Профессии будущего" с иконками (ИИ-инженер, разработчик VR, аналитик данных). Ребенок в центре, окруженный символами кода и технологий. Временная шкала "2024→2035". Цветовая гамма: синий (надежность) + зеленый (рост).

АНАЛИЗ КОНЦЕПЦИИ:

- **Боль/потребность:** Беспокойство о будущей карьере ребенка, необходимость современных навыков

- **Эмоции:** Уверенность в выборе, рациональное удовлетворение, предусмотрительность
 - **Почему сработает:** Апеллирует к стратегическому мышлению родителей, подкреплен статистикой
-

КОНЦЕПЦИЯ 3: "ОТ ПРОБЛЕМЫ К РЕШЕНИЮ"

Проблемно-ориентированный подход

ЗАГОЛОВОК

Превратим игры в полезный навык

ПОДЗАГОЛОВОК

Ребенок всё равно за компьютером — пусть создает, а не потребляет

ОСНОВНОЙ ТЕКСТ

Ваш ребенок часами играет в компьютерные игры? Мы знаем, как направить эту страсть в полезное русло.

В летних интенсивах КодКидс дети не просто играют — они создают собственные игры, сайты и приложения. Те же экраны, но совершенно другой результат.

3 недели интенсива = готовый проект + новое хобби + гордость за достижения.
Геймификация, командная работа, презентация родителям.

Скидка 20% только до 15 мая!

ПРИЗЫВ К ДЕЙСТВИЮ

"Записать на бесплатный пробный урок"

КОНЦЕПЦИЯ ВИЗУАЛА

Сплит-изображение: слева — ребенок просто играет в игры (серые тона), справа — тот же ребенок программирует свою игру (яркие цвета). Стрелка трансформации между половинами. Надпись: "От потребления к созиданию".

АНАЛИЗ КОНЦЕПЦИИ:

- **Боль/потребность:** Страх что ребенок "зависнет в играх", желание найти конструктивное применение интереса к технологиям
 - **Эмоции:** Облегчение, понимание, практичность
 - **Почему сработает:** Превращает "проблему" в возможность, не критикует интересы ребенка
-

РЕКОМЕНДАЦИЯ

ЛУЧШАЯ КОНЦЕПЦИЯ: КОНЦЕПЦИЯ 3 "ОТ ПРОБЛЕМЫ К РЕШЕНИЮ"

ОБОСНОВАНИЕ ВЫБОРА:

1. **Высокая релевантность:** Затрагивает реальную боль 90% современных родителей — беспокойство о времени, проведенном ребенком за экранами
2. **Позитивный рефрейминг:** Не заставляет родителей чувствовать вину, а предлагает конструктивное решение существующей ситуации
3. **Немедленная мотивация:** Родители видят возможность "убить двух зайцев" — удовлетворить интерес ребенка к компьютерам И получить образовательную пользу
4. **Низкий порог входа:** Предлагает бесплатный пробный урок, что снижает риски для родителей
5. **Эмоциональный крючок:** Визуал "до/после" создает сильный образ трансформации

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ РЕКОМЕНДАЦИИ:

- Использовать для ретаргетинга родителей, которые искали информацию о детском досуге или образовании
- Тестировать на аудитории родителей детей 10-14 лет (самая проблемная группа по "зависанию в играх")
- Адаптировать под разные возрастные группы детей в подзаголовках