

# Comunidades y Publicidad

“Aquí un amigo, aquí una marca”

**Juan Manuel Ramírez**  
CP Proximity

Universitat Politècnica de Catalunya  
Barcelona, 20.02.07

¡Hola!

**1.**

**¿de qué va esto?**



**Bla Bla Bla**



**Bla Bla**

**Bla Bla Bla,  
Bla Bla,  
Bla!**

**¿¿¿Bla???**

Siempre han existido comunidades,



simplemente se han modernizado.



**Según el Diccionario de la Real Academia, COMUNIDAD es:**

“Conjunto de personas vinculadas por características o intereses comunes”.

**Según la Wikipedia en castellano,  
COMUNIDAD VIRTUAL es:**

“aquella comunidad cuyos vínculos,  
interacciones y relaciones tienen lugar  
no en un espacio físico sino en un  
espacio virtual como Internet”.



Virtual = Real

Lo 2.0 es cool, pero no es una moda.  
Es algo más.



## MySpace

**154 millones de usuarios y 300.000 nuevos cada día**

## YouTube

**30 millones de usuarios únicos en enero 2007**

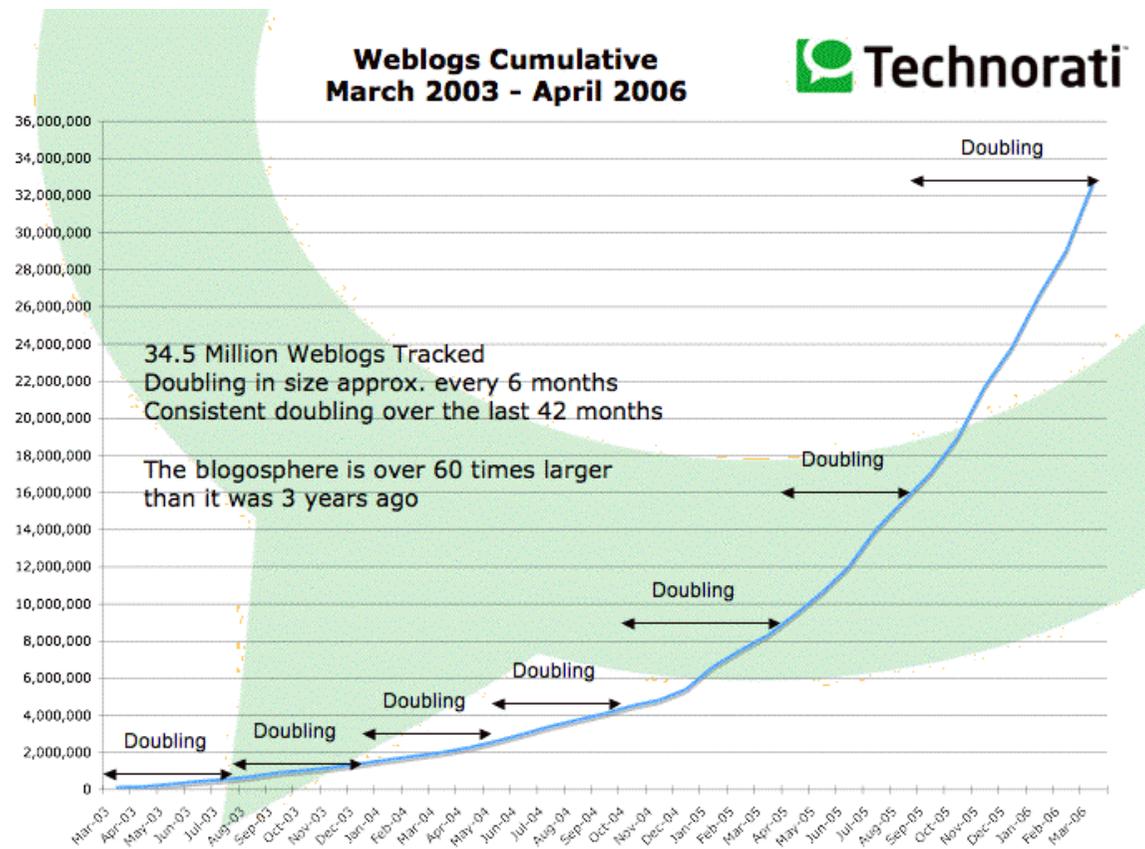
## Wikipedia

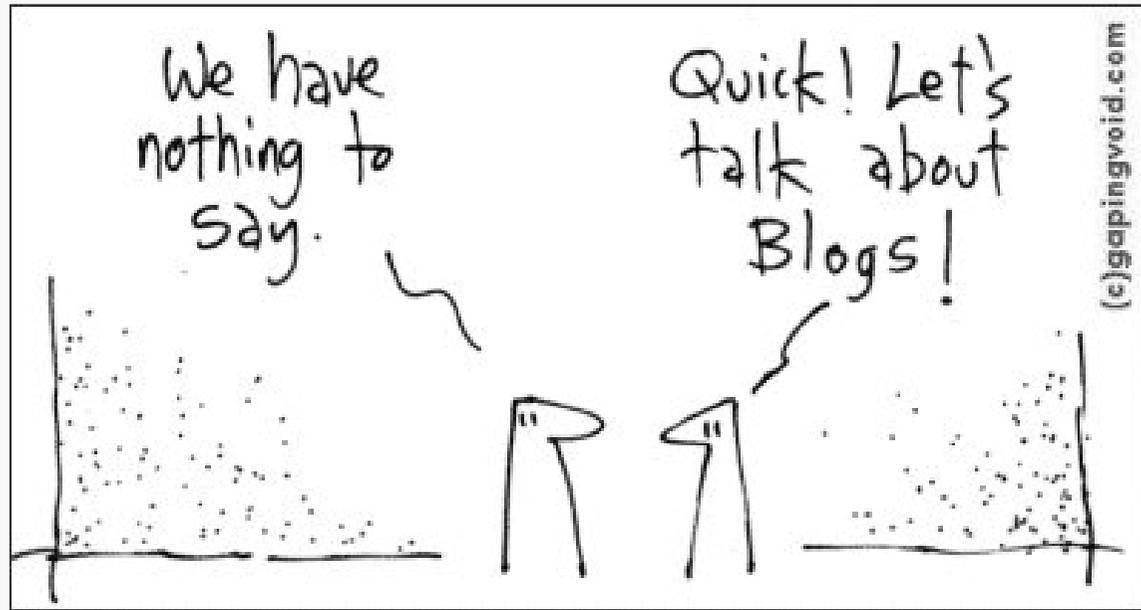
**6 millones de artículos en 259 idiomas**

**1 millón de usuarios registrados**

# Blogs

## Sin palabras





**2.**

**¿cómo son estos usuarios?**

1.

**Participativos, abiertos, comunicativos.**

2.

**Con una nueva manera de entender la intimidad.**

3.

**Organizados, exigentes, críticos.**

4.

**Protagonistas.**

5.

**Buscan, EXIGEN, credibilidad y respeto a su inteligencia como consumidores.**

6.

**No dudarán en ponerte a parir si se sienten tratados como estúpidos.**

“Un estudio encontró que sólo el 40% de la web es comercial. El resto es cuestión de deber o de pasión, del profundo entusiasmo por hacer cosas”.

Kevin Kelly. “We are the web” (*Wired*)

3.

**mantras 2.0**

# Participación.

**Las mayores comunidades virtuales son aquellas en las que el consumo y la participación resultan igual de relevantes.**

**Las nuevas comunidades son Consumer Generated Media.**

Inmediatez.

**Las nuevas comunidades virtuales difunden a una velocidad sin precedentes todo aquello que interesa a sus miembros.**

Fácil y libre.

**“Puedo hacer lo que quiera” y “qué fácil es hacerlo”  
son grandes comienzos.**

FOCO.

**Muchas compañías quieren participar de este “submundo”. Tendrán éxito aquellas que sepan enfocarse en lo que de verdad importa ahora: los consumidores.**

# Transparencia.

**Los consumidores 2.0 exigen credibilidad y transparencia a las marcas. Cualquier intento de manipulación será inmediatamente desprestigiado.**

**¿Os suena Sony?**

Causa.

**Las comunidades que tienen una causa común se sienten profundamente más unidas y alcanzan mayor éxito.**

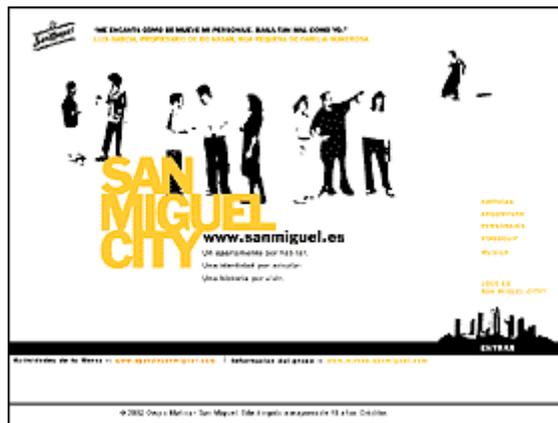
**¡El 'movilizador' debe ser relevante!**

# 4.

## casos de éxito

# San Miguel City.

Juego de rol 1.0 con el que San Miguel ganó el Premio Eficacia.



# El Movimiento Coca Cola.

## Marketing alrededor de una comunidad.

**USUARIO**  
**CONTRASEÑA**  
**ACEPTAR**  
 OLVIDÉ MI CONTRASEÑA

**El MOVIMIENTO**  
**Coca-Cola**  
 AHORA TÚ

**COPA**  
 08 07

**INICIO** | **JUEGOS** | **COMUNIDAD** | **VENTAJAS** | **MIS SERVICIOS** | **MI CUENTA** | **DESCARGAS** | **ENLACES**

**DIVIÉRTETE**

- TUNNEL OF LOVE 26
- LETRA-2 13
- EMPAJE-2 17
- SNOW BATTLE 12

**VER MÁS JUEGOS**

**JUEGA**  
 con miles de amigos

**ENCUENTRA AMIGOS**  
 BUSCA DE FORMA RÁPIDA Y SENCILLA GENTE COMPATIBLE

**CONOCE A LA BANDA**

|                  |          |
|------------------|----------|
| COMUNIDAD        | 1472012  |
| NUFOS HOY        | 120      |
| CONECTADOS       | 244      |
| JUGANDO / EN WEB | 93 / 153 |
| CHICOS           | 100      |
| CHICAS           | 144      |

**COMUNÍCATE**  
 y comparte emociones

**NOTICIA**

**Tras 3 años contigo, El Movimiento Coca-Cola entra en la esperada fase de renovación.**

En breve te iremos mostrando los servicios que estamos preparando para que sigas divirtiéndote y haciendo amigos con nosotros.

**POLÍTICA DE PRIVACIDAD / CONDICIONES DE ACCESO Y USO** | **CUÉNTANOS** | **DESARROLLADO POR BEYBYTE ENTERTAINMENT**

"Coca-Cola", la botella contour, la curva dinámica y el disco rojo son marcas registradas de The Coca-Cola Company

**CONFIANZA ONLINE**

# Habbo Hotel.

7 millones de adolescentes conectados cada mes.



# Second Life.

## La comunidad de la que todo el mundo habla.

- Internacional
- España
- Economía
- Ciencia/Tecn.
- Deportes
- Espectáculos
- Salud
- Más popular

Alertas de noticias

[RSS](#) | [Atom](#)  
[Acerca de los feeds](#)

Noticias para móviles

[Acerca de Google Noticias](#)

 [HERNANCAD NYANDA / constructor en «second life» «Second Life es ...»](#)  
La Nueva España - hace 7 horas  
(La presente conversación es transcripción de la que tuvo lugar en Acontia, una de las zonas de «Second Life» -en lo sucesivo, SL- a 237 metros sobre el ...

 [Mercedes-Benz abre un concesionario en Second Life](#)  
HardGame.net - 16 Feb 2007  
Hace tiempo que informamos esporádicamente de **Second Life**, un videojuego online que nos presenta la posibilidad de vivir una realidad alternativa o paralela ...

[Brasil, el país latino con más vidas en Second Life, "el internet ...](#)  
Tiempos de Blogs - 15 Feb 2007  
Y gracias a Argentina, el conocido periodista argentino, Jorge Lanata -el creador del periódico Página 12- también forma ahora parte de **Second Life** con un ...

 [«Es un riesgo entrar solo en 'Second Life'»](#)  
20 minutos - 14 Feb 2007  
Sí. Por eso creo que es un riesgo que una persona entre sola en **Second Life**. Es recomendable que, antes de hacerlo, se lo comente a otra persona de su ...

 [Suecia tendrá una embajada virtual en 'Second Life'](#)  
ADN Mundo - 14 Feb 2007  
La sede diplomática permanecerá abierta las 24 horas del día, facilitando toda clase de información sobre Suecia, servirá para contestar las preguntas que ...

[La vida digital](#)  
El Mañana de Reynosa - 15 Feb 2007  
El mundo virtual multiusuario en red **Second Life**, desarrollado por la empresa de San Francisco Linden Lab, se ha convertido en pocos años en uno de los ...  
[Primera embajada en el ciberespacio](#) Política Digital  
[y 2 artículos relacionados >](#)

[Los suecos ya tienen embajada en Second Life](#)  
The Inquirer - 12 Feb 2007  
El país nórdico se ha convertido en la primera nación en establecer una representación diplomática en el juego online **Second Life**. ...

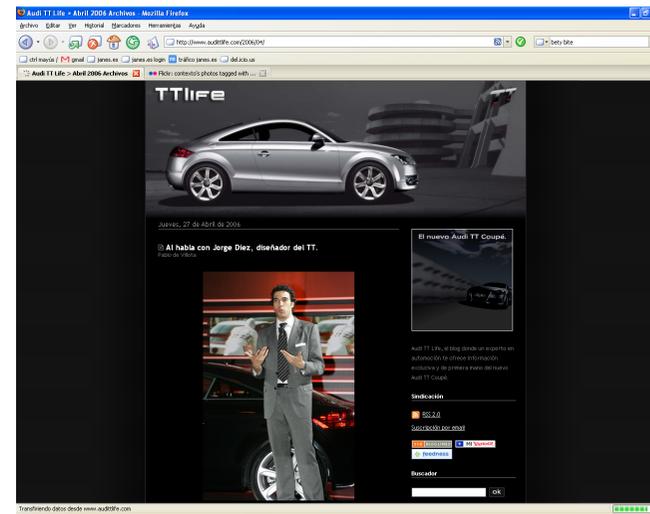
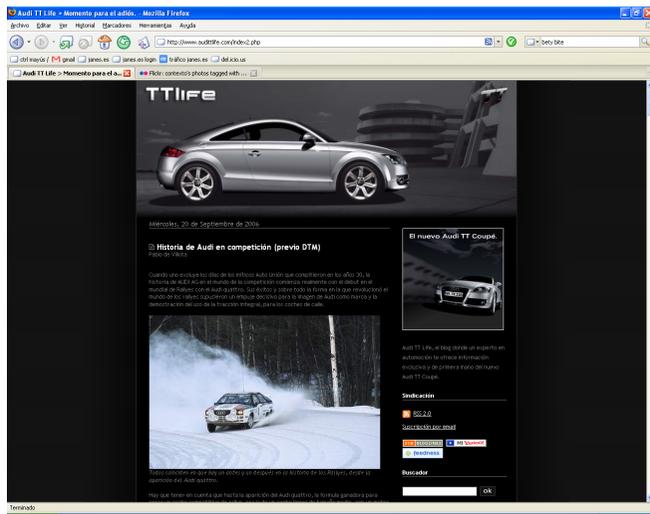
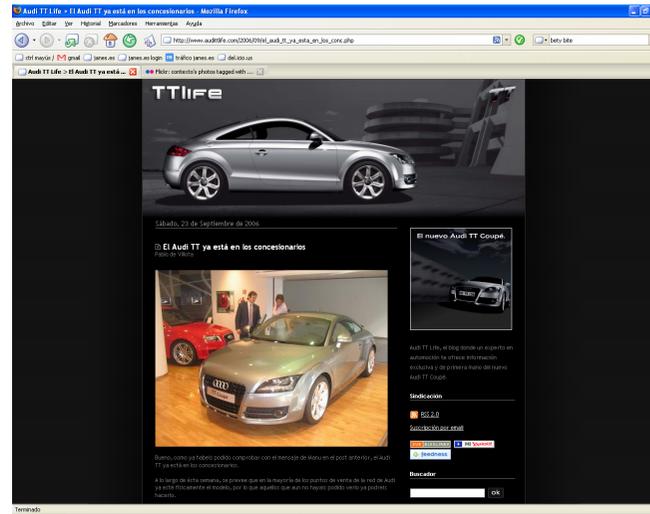
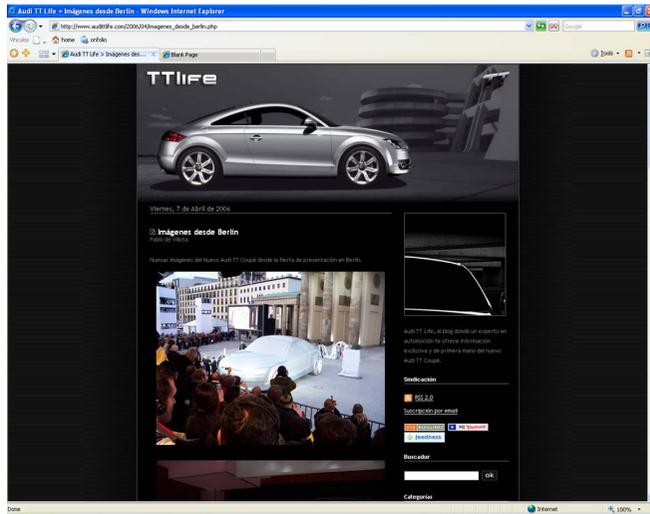
 [Toyota presentó su último modelo en Second Life](#)  
infoBAE profesional - 9 Feb 2007  
La presentación de Scion en el mundo virtual no se reduce a una mera demostración, sino que los usuarios de **Second Life** pueden entrar a la concesionaria de ...

 [Casi 4 millones de personas habitan ya en Second Life](#)  
Tendencias Científicas - 6 Feb 2007  
**Second Life**, el mundo paralelo creado por una empresa norteamericana, ya cuenta con casi cuatro millones de habitantes y se está convirtiendo en el paraíso ...

[Toyota y Mazda lanzan sus coches en el mundo virtual de Second Life](#)  
elmundo.es - 12 Feb 2007  
Por 300 dólares linden (un dólar norteamericano), los ciudadanos del universo electrónico de **Second Life** podrán adquirir el último modelo de Scion, ...

# Audi TT Life.

## 70.000 tt'eros alrededor de un blog.



# Apple.

## La comunidad sin comunidad.



The screenshot shows a web browser window with the URL <http://live.appleweblog.com/macworld07.live>. The page title is "AppleWeblog Live". The main content area displays a live stream of a keynote by Steve Jobs from the MacWorld Expo 2007. The text on the page includes:

AppleWeblog y ALT1040 retransmiten en directo la keynote de Steve Jobs desde la MacWorld Expo 2007. Si quieres comentar con nosotros las noticias de esta keynote te esperamos en las salas [appleweblog](#), [appleweblog2](#) y [appleweblog3](#) en iChat.

Esta página se actualiza automáticamente cada 20 segundos, por lo que es muy importante para que el servidor no caiga que... **ino la actualices manualmente!**

There are three promotional links:

- Receptores Sony**: Gran selección de receptores de Sony a precios extremadamente bajos. [www.redcoon.es/Sony](http://www.redcoon.es/Sony)
- Descarga software gratis**: Saca el máximo rendimiento de tu PC con Google Pack. Infórmate [pack.google.es](http://pack.google.es)
- Descarga Rápida - eMule**: Software Para Descargar lo Último Música, Películas, Programas, Etc! [eMule.TNTdownloads.com/Gratis](http://eMule.TNTdownloads.com/Gratis)

Below the links, there is a section for "Anuncios Google" with a link to "Anunciarse en este sitio".

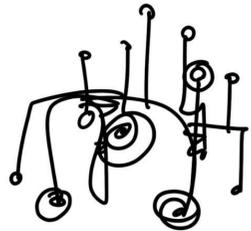
The main content is a list of timestamps and text from the keynote:

- 11:05:** ¡Gracias a todos por visitar AppleWeblog y ALT1040 para el seguimiento de esta keynote!
- 11:01:** Continúan los aplausos... John Mayer va a tocar en vivo unas canciones ahora.
- 11:00:** Steve Jobs: "Going back over history, I skate to where the puck is going to be, not where it has been"
- 10:59:** "No More Apple Computer", ahora es sólo Apple, Inc.
- 10:56:** Cuando era joven Woz y el hicieron un aparatito que dañaba la señal de las TV cercanas, es una especie de analogía refiriéndose a cómo quieren capturar el mercado de los teléfonos móviles.
- 10:55:** Steve Jobs vuelve al escenario...
- 10:54:** Teléfono disponible únicamente con Apple o Cingular.
- 10:53:** sigue hablando...
- 10:50:** Continúa hablando de las maravillas de su empresa... bla bla bla...
- 10:49:** Algunas de las innovaciones en el teléfono requieren de una red telefónica celular mejor a las que están disponibles hoy. Stan Sigman, CEO de Cingular sube al escenario, dice que aceptó el acuerdo con Apple sin si quiera haber visto el aparato...superó todas sus expectativas.
- 10:48:** 4GB cuesta \$499 dólares, 8GB cuesta \$599 dólares. Disponible en EEUU en Junio, Europa a finales del año. Disponible en EEUU por medio de Cingular.
- 10:46:** ...crea mucha emoción alrededor del precio, vuelve a listar características...
- 10:45:** Cuánto debería costar? \$199 por un nano de 4GB, un smartphone cuesta hasta \$399 dólares, con contratos de dos años, cuánto deberían cobrar...
- 10:44:** Tecnologías únicas y no disponibles en ningún otro teléfono o reproductor. Más de 200 patentes en él.
- 10:43:** 16 horas de batería sólo para música.
- 10:42:** Se muestran accesorios. Auriculares como los de un iPod pero con micrófono. Un headset bluetooth muy pequeño.
- 10:41:** Compara con otros teléfonos, risas...en comparación otros smartphones se ven muy mal.
- 10:40:** Ahora busca una película en Safari mientras sigue hablando por teléfono en altavoz...la llamada termina, la música regresa progresivamente.
- 10:39:** Envía un email a Phil Schiller mientras está en una llamada con el. todo muy sencillo

**5.**

**no pierdas tu objetivo**

the web 2.0 thing  
you built me didn't  
actually increase sales...



yes but all my  
techie friends  
were REALLY  
impressed!



@hugh

1.

**Escucha antes de lanzarte a la piscina.**

2.

**Para las empresas, querer no es poder.**

3.

**Se puede conseguir comunidad por otras vías.**

4.

**No olvides que seguramente se trata de vender.**

# ¡Gracias!

blog: <http://janes.es>  
@: [calevais@gmail.com](mailto:calevais@gmail.com)

# Referencias

“The customer evangelism Manifiesto”, Ben McConnell and Jackie Huba. ChangeThis. <http://www.changethis.com/1.CustomerEvangelist>

“Web 2.0. Strategies and Lessons for Business Leaders”, Troy Anagnon et al. ChangeThis. <http://www.changethis.com/25.05.Web2.0>

“Out there”, Attention Company

“MySpace, YouTube y algo más”, Piscitelli. Educ.ar. <http://weblog.educ.ar/sociedad-informacion/archives/007812.php>

“Comunidades virtuales: de las listas de discusión a las comunidades de aprendizaje”, María Pazos et al. Dpto. de Ciencias de la Educación. Universidad de Baleares.

“Las redes sociales online, nuevo reclamo publicitario para la empresa”, Verónica Rodríguez. El Economista, 27.01.07

“Comunicar una comunidad”. Interactiva Digital. 04.04

“Habbo Hotel crea una campaña para Gorillaz”. MarketingDirecto.com. 09.10.05

“Entra, diviértete y cómpranos”, Manuel Pernas. Emprendedores.

“Publicidad 2.0”, Paul Beelen. <http://www.paulbeelen.com/whitepaper/>

Varios, Enrique Dans. <http://www.enriquedans.com>

Varios, ETC, el blog de Territorio Creativo. <http://etc.territoriocreativo.es/>

Varios, Wikipedia. <http://www.wikipedia.org>

Varios, Technorati y blog oficial de Technorati. <http://www.technorati.com>

Varios, Deskmart, marketing online. <http://www.desmarkt.com/>

Capturas San Miguel City recogidas de DoubleYou. <http://www.doubleyou.com>

Viñetas de Hugh MacLeod. Gaping Void. <http://www.gapingvoid.com>

Imágenes de [www.istockphoto.com](http://www.istockphoto.com) y de la Wikipedia.

Muchas gracias a Rosa Llussà y María Ozaeta de BBDO, y a Belén Sanz por su colaboración.

**Contenido protegido bajo la licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 2.5.**

Más información en <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/deed.es>