

Utrecht Gildekwartier

Het Gildekwartier sinds de jaren '70 onderdeel van het Hoog Catharijne. Voor velen staat het Gildekwartier bekend doordat de Mediamarkt erin is gevestigd. Een drukbezochte plek van zowel shoppers, dagjes mensen of forenzen! Je vindt aan het Gildekwartier ons 10,5m2 digitale scherm. Mede door de goede zichtlijnen kun je hier met jouw advertentie wekelijks 518.519 passanten bereiken.



BRUTO BEREIK
518.519

SCHERMGROOTTE
10,5 M²

SPOTLENGTE
6 SEC

LOOPLENGTE
60 SEC

$$\boxed{\text{CPM}} \times \boxed{\text{Bereik}} \times \boxed{\text{Target}} \times \boxed{\frac{\text{Loop}}{\text{Passage}}} \times \boxed{\text{Marketing Index}} = \boxed{\text{€}}$$

Groots digitaal adverteren

Adverteren bij Ocean geeft jou de unieke kans om met creatieve content de aandacht te trekken van een groot publiek. Impact maken was nog nooit zo makkelijk! Door te werken met bewegende beelden wordt je campagne 52% beter bekeken, dan wanneer je werkt met stills (bron: Validators). Bovendien houdt je campagne langer de aandacht vast en is deze zichtbaar vanaf lange afstand.

Campagne in de loop

De full-video schermen draaien een loop van 60 seconden. Je campagne komt dus iedere 60 seconden weer voorbij! De loop bestaat uit commerciële- en non-commerciële content. Juist deze afwisseling in content zorgt voor een aantrekkelijke programmering die voor langere tijd de aandacht van voorbijgangers vasthoudt.

Formaten

Zet jij je campagne in op meerdere schermen en vind je het lastig om jouw beeldmateriaal in verschillende formaten op te maken? Don't you worry! Onze creatieve ontwerpstudio staat altijd voor jou klaar. Samen halen we het beste uit jouw campagnemateriaal!

Tarieven

Voor het inzetten van een campagne op onze schermen werken wij met een overzichtelijk en transparante tariefstructuur. Iedere locatie heeft een CPM. CPM staat voor Cost-Per-Mile, het bedrag dat je betaalt per 1.000 contacten.

Wij werken met verschillende basis CPM. Deze zijn afhankelijk van verschillende factoren zoals: conventioneel (statisch/analog), digitaal (animated stills ook wel subtiele animatie van 15% beweging) en fullmotion (bewegend beeld en mogelijkheid tot interactiviteit). Bij het bepalen van de basis CPM wordt er ook rekening gehouden met de type locatie. Bij de type locatie kun je denken aan snelweg, winkelcentra, stadscentra en openbaar vervoer.

Om tot een transparante prijs te komen vermenigvuldigen wij de basis CPM met verschillende variabelen:

- Bereik: ook wel het schermbereik;
- Target: dit is een keuze die je kunt maken o.b.v. doelgroep, geografie of adaptive inzet;
- Looplength/Passagetijd: waarbij we rekening houden met de looptijd ten opzichte van de passagetijd. Dit houdt in dat iedere passant in de gelegenheid is om de volledige loop te zien terwijl ze langs onze schermen lopen of rijden.
- Marktindex: de marktindex is variabel en is afhankelijk van de actualiteiten en historische data.

Deze formule maakt het mogelijk om de campagneprijs, campagnebereik en de campagne CPM te berekenen. Heb je hier vragen over, neem gerust contact met ons op.

Creatie door Ocean

Impact maken, maar geen campagne-materiaal in huis? Onze ontwerpstudio helpt je graag op weg. De designers produceren campagnespots of vertalen bestaand materiaal naar elke vorm van content voor op de schermen. Voor de productie van een spot kom je voor € 600,- al een heel eind. Afhankelijk van je wensen variëren de productiekosten. Het doorvertalen of omzetten van bestaand materiaal kan al voor € 37,50 per locatie.

Interactive campagnes

Écht de interactie aangaan met jouw publiek? Een groot aantal van onze digitale schermen is uitgerust met de nieuwste technologie. Met onze Innovative Solutions kun je verschillende interactieve campagnes opzetten. Denk bijvoorbeeld aan SMS-acties, livestreams van grote evenementen, Speechbubbles of een Configurator campagne!

Meer informatie

Wil jij meer informatie over groots adverteren op digitaal, het opmaken van de campagnes of over iets compleet anders? Neem dan contact met ons op per e-mail naar sales@oceanoutdoor.nl.