

# Facebook Apps

# Allgemeines

Facebook Anwendungen (Facebook Apps) sind alle Inhalte, die nicht von Facebook selbst innerhalb der Plattform zur Verfügung gestellt werden

Facebook Apps kommen hauptsächlich zur Einsatz:

- zur Darstellung und besseren Präsentation von Unternehmen und Produkten
- zur Steigerung der Interaktivität zwischen individuellem Nutzer und Facebook-Seite
- für Promotions und Gewinnspiele (zwingend über Apps!)

# Merke!

NUR mit Apps sind Promotions/Gewinnspiele auf Facebook erlaubt!

Für das Hosting der Facebook App ist eine sichere Verbindung (SSL/https) notwendig!  
SONST:

## Das sichere Durchstöbern wird nicht unterstützt

Diese Anwendung unterstützt noch kein Sicheres Durchstöbern (HTTPS).  
[Mehr dazu](#)

[Zu der Anwendungskonsole](#)

## Schütze dein Konto mithilfe des sicheren Durchstöberns (https)

Um Facebook immer über eine sichere Verbindung zu sehen und den Zugriff von Hackern über öffentliche Netzwerke auf deine Informationen zu vermeiden, aktiviere jetzt das sichere Durchstöbern. [Mehr dazu](#).

[Sicheres Durchstöbern aktivieren](#)

# Funktionsweise

extern programmierte Inhalte  
können via iFrame und Facebook-App in  
die Facebook-Seite integriert



~~auf der Custom-App-Page  
befindet sich kein Like-Button!~~

**Bug behoben -  
Like-Button auf Custom-App-Page verfügbar**

# Beispiel Borussia Dortmund



- Pinwand
- Info
- Borussia Dortmund
- Die Erfolge
- Die Mannschaft
- BVB-Quiz 2011/12
- Gelbe Wand
- Veranstaltungen
- Fotos
- MEHR -

**Borussia Dortmund** Gefällt mir  
Professionelle Sportmannschaft

GEFÄLLT MIR · KLICKEN NUR ECHTE FANS! 1954 1957 1963 1995 1996 2002 2011

**BVB - DIE OFFIZIELLE FACEBOOK-SEITE**  
Über 100 Jahre Echte Liebe.

INTENSIVER VOLLGAS-FUSSBALL

**BVB-QUIZ 2011/12**  
KENNST DU DEINEN BVB?

**BVB-FANSHOP: ALLES, WAS DAS BVB-HERZ BEGEHRT!**

**ALLE TÖRE UND BERICHT E AUF MEINBVB.DE**

TESTE DEIN WISSEN RUND UM DEN BVB!

ZUM BVB-FANSHOP

**meinBVB.de**

DAS PREMIUM-NETZWERK DES BVB

(c) 2010-2011 Borussia Dortmund GmbH & Co. KGaA

Facebook App als Landingpage

Landingpages nicht mehr möglich!

Facebook-Nutzer landet immer auf der Timeline

# Reinert - Wurstgesicht

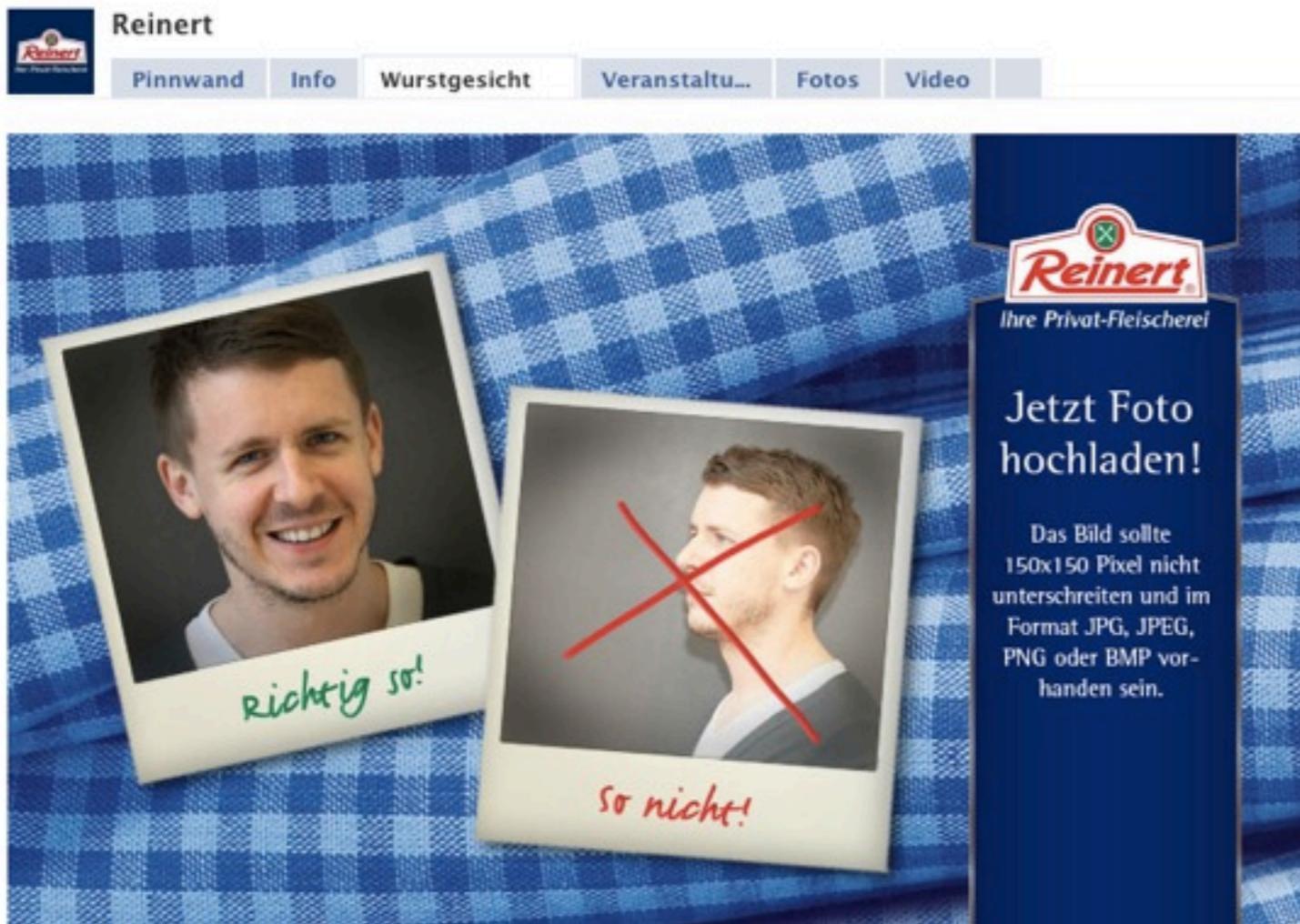


Facebook App Landingpage / Fangate  
Facebook-Seite liken um App zu starten  
Facebook App starten  
Weiterleitung zur Canvaspage

**Fangate nicht mehr möglich!**

**Bug behoben -  
Fangate auf Custom-App-  
Page wieder möglich**

# Reinert - Wurstgesicht



Facebook App Canvaspage  
unabhängig von der Facebook-Seite

# Gewinnspiel

**TAROX**

TAROX empfiehlt Original Windows® 7 Professional.

**TAROX Notebook und Xbox gewinnen!**

Jetzt teilnehmen!

Windows 7 Professional

MOOULA

- Pinnwand
- Info
- Aktivitäten von Freunden...
- Statistiken
- Gewinnspiel**
- Veranstaltungen
- Fotos
- Videos

BEARBEITEN

Info Bearbeiten

Hersteller hochwertiger PC-Systeme und Server sowie Distributor für sämtlic...

Mehr

**2.909** gefällt das

**225** sprechen darüber

## Tarox Gewinnspiel

Produkt/Dienstleistung · Lünen · Info bearbeiten

TAROX empfiehlt Original Windows® 7 Professional.

**TAROX Notebook und Xbox gewinnen!**

Jetzt teilnehmen!

Windows 7 Professional

MOOULA

## Facebook App - Fangenerierung

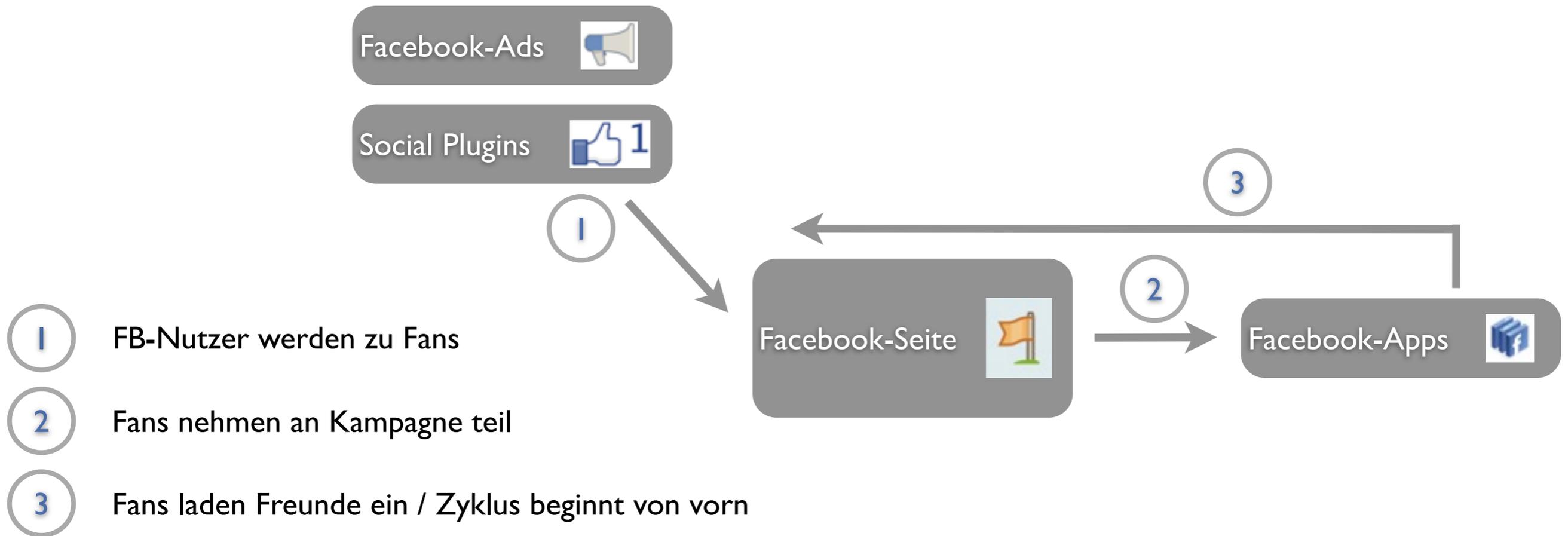
Fans gesamt



Fan-Entwicklung in den ersten 4 Wochen

**Fangenerierung erschwert!**

# Zusammenspiel



# Exkurs: Gamification

## Definition:

Gamification ist der Einsatz von Spielmechaniken für Anwendungen, die nicht aus dem Spielsektor stammen.

Der Einsatz von Gamification veranlasst den Anwender mit erwünschten Verhaltensweisen zu reagieren.

Gamification kann Menschen dazu ermutigen, Aufgaben auszuführen, die sie normalerweise als langweilig betrachten.

# Exkurs: Gamification

## Techniken:

Typische Beispiele für Gamifications sind Punktebelohnungssysteme für Menschen, die ihre Erfahrungen über Location-Based-Plattformen (wie Foursquare) austauschen.

## Beispiele für Gamification-Techniken:

- Abzeichen für gute Leistungen (Foursquare Badges)
  - Fortschrittsbalken (XING)
- Unterscheidung in unterschiedliche Leistungsniveaus (Level)
  - Ranglisten (Vergleich mit Freunden)
  - virtuelle Währungen (Facebook Credits)
- Herausforderungen zwischen den Nutzern (Miteinander oder Gegeneinander)

# Exkurs: Gamification

## Anwendungen:

Gamification wird häufig von Vermarktern und Produktmanagern als Instrument zur Kundenbindung eingesetzt, um die Websitenutzung und wünschenswertes Verhalten zu fördern.

Gamification hat den Vorteil, dass die Leidenschaft von Nutzern von sozialen Netzwerken wächst. Durch die Verwendung von Gamification-Elementen kann eine Website, die Anzahl der Nutzer signifikant erhöhen und deren Aufmerksamkeit sowie Verweildauer beträchtlich verbessern.

# Exkurs: Gamification

Wichtig: Um mit den eigenen Posts im Stream des einzelnen Nutzers zu landen, ist unter anderem die Interaktion zwischen Fan und Facebook-Seite notwendig (siehe Exkurs Facebook EdgeRank).

Diese Interaktion ist bspw. mit Anwendungen (Facebook Apps) zu erreichen.

# Exkurs: Gamification - Beispiel „Mayersche Rallye“

Facebook App mit vielen Gamification-Merkmalen der Mayersche Buchhandlung

# Exkurs: Gamification - Beispiel „Mayersche Rallye“

I. Fangate - Fan werden, um an der Rallye teilzunehmen (prominente Darstellung des Gewinns)



# Exkurs: Gamification - Beispiel „Mayersche Rallye“

## 2. Rallye starten - globaler Vergleich (Anreiz schaffen)



# Exkurs: Gamification - Beispiel „Mayersche Rallye“

3. Spielen - täglich 3 Fragen (täglich wiederkehren) / Freunde einbinden

[ 0 /3900 KM ] 00 Std. 00 Min.

FRAGEN RALLYEHELFER FREUNDE EINLADEN BONUS-HELPER

FRAGE 1: 17.06.2011

Wie lautet die Internetadresse des Online-Shops der Mayerschen Buchhandlung, in dem Sie unsere Bücher einfach und versandkostenfrei bestellen können?

www.mayersche-blog.de

www.mayersche.de/shop

www.mayer.de

TEAM JOKER EINSETZEN  
Befrage deine Reisegruppe!

[ 0 VON 300 MÖGLICHEN KM ]

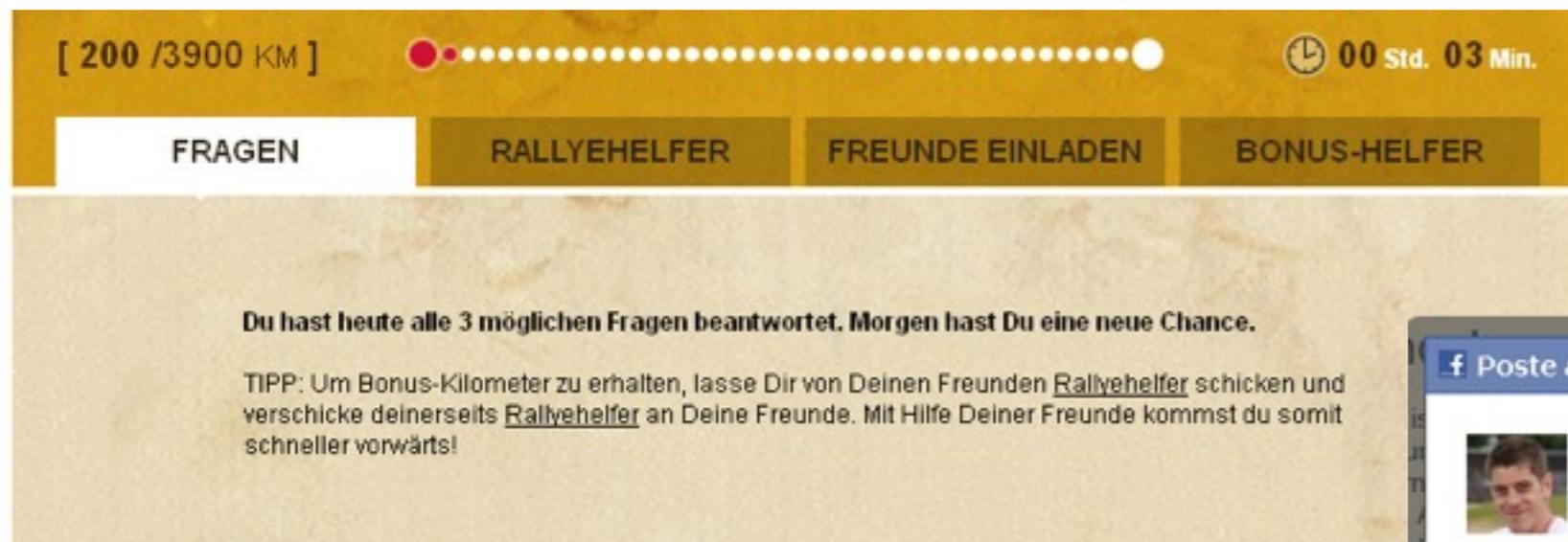
DEINE REISEGRUPPE  
Sie können Dir bei der Beantwortung der Fragen helfen!

mehr Freunde einladen

Du hast noch keine Freunde in Deinem Team.

# Exkurs: Gamification - Beispiel „Mayersche Rallye“

4. - Belohnen (Fortschrittsanzeige) / Mitteilen (Pinnwand-Post)



# Exkurs: Gamification - Beispiel „Mayersche Rallye“

5. - Freunde zum Mitmachen animieren (Rallye-Helfer)

The screenshot displays a gamification interface for the 'Mayersche Rallye'. At the top, a progress bar shows [ 200 / 3900 KM ] with a clock icon indicating 00 Std. 03 Min. Below the progress bar are four navigation tabs: FRAGEN, RALLYEHelfER (highlighted), FREUNDE EINLADEN, and BONUS-HELPER. The main content area features five reward cards, each with an image, a name, a distance value, and a remaining count:

Reward	Distance	Remaining
Stromstecker	50 KM	noch 3x
Fruit Gums	50 KM	noch 3x
Kaffeebecher	100 KM	noch 2x
Rucksack	100 KM	noch 2x
Flugticket	150 KM	noch 1x

# Exkurs: Gamification - Beispiel „Mayersche Rallye“

6. - Ranking (Vergleich mit allen Teilnehmern / Vergleich mit eigener Reisegruppe)



# Viralität



Machen Sie es dem Nutzer so einfach wie möglich, seinen Freunden von der Anwendung zu erzählen.

# Viralität

Integration von Weiterempfehlungsmöglichkeiten innerhalb der Anwendung  
der Nutzer muss einen Mehrwert durch das Teilen der Information erhalten

übliche Empfehlungsdialoge:

- Post an die eigene Pinnwand
- App-Einladung (Anwendungsanfrage)

