

お金が発生する仕組みについて

# 今回の動画の流れ

- お金が発生する仕組みの大枠について解説
- どのくらいで成約（売れる）のかを解説
- 仕組みを作る順番
- ここで売上が決まる

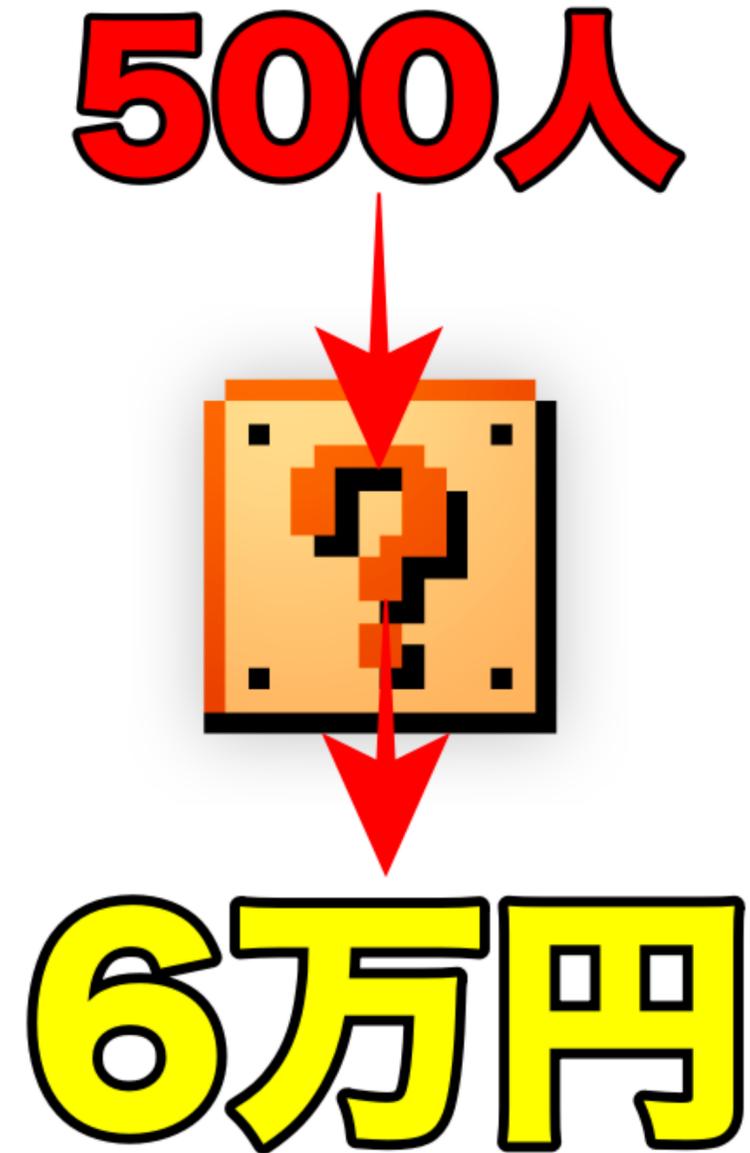
# お金が発生する仕組みの大枠

- お金が発生する仕組みを作ります
- 箱をイメージする



# 人を入れるとお金が出る箱

- これは人を入れるとお金が出る箱（仕組みのこと）
- （仮）500人入れると、6万円の利益が出る
- これを今回作る
- 5000人なら60万
- 50000人なら600万
- この箱に人を通すとお金が発生する



# この箱の中身は？

- LP
- メルマガ
- レター（アフィリの場合不要）
- 商品作成（アフィリの場合不要）
- 顧客のアフターフォロー（別で解説）
- ブログやSNSでお客を集めてこの箱に流す  
（流す→アクセス）

- 
- LP
  - メルマガ
  - レター（アフィリの場合不要）
  - 商品作成（アフィリの場合不要）
  - アフターフォロー（また別の機会に話す）

- 興味ある人がLP登録
- LPからメルマガに登録
- メルマガからレターを読んで購入
- この仕組みを作ると、あとは集客に力を入れる



# 自動販売機のイメージ

- 自動販売機の設置の流れ
- 設置する
- ジュースを入れる
- お釣りを入れる
- 電気を流す（コンセントにさす）
- 最初にこれをやると、あとは放置
- 通った人が勝手に購入をする
- 自販機の売り上げをあげるには、通る人を増やせばOK



# どのくらいで成約するのか？

- 成約＝売れる・読者がクリックする等の意味
- ブログ→LPを見る (0.5～1%)
- LP→メルマガ登録 (10～20%)
- メルマガ→レタークリック (40%)
- クリック→購入 (5～8%)
- これが基準。仕組み完成後はデータを取って改善。

- 
- LP
  - メルマガ
  - レター (アフィリの場合不要)
  - 商品作成 (アフィリの場合不要)
  - アフターフォロー (また別の機会に話す)

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
DRMシミュレーター										総アクセス	5,000	12.0
										総初回登録	50	1,200.0
										総利益	60,000	単位利益↑
										元		
										%⇔0		
タイプ	シナリオ名	到達元	到達数	登録率(%)	登録数	単価	個別経費	個別利益	回数	見込利益	商品総利益	最終到達率
[LP] ▼	ランディングページ		5,000	10.00%	⇔ 500				1	0	0	#DIV/0!
Red ▼	メルマガ	ランディングページ ▼	500	10.00%	⇔ 50						0	#DIV/0!
Yellow ▼	教材	メルマガ ▼	50	4.00%	⇔ 2	30,000		30,000		30,000	60,000	#DIV/0!
Green ▼		▼										
▼												
▼												
▼												
▼												

※初めに「ファイル」⇒「コピーを作成」で実行してください。コピー後は自動保存されます。

※100行目まで処理可能（実質95行）| 太字の項目名が入力できる欄（LPは一部除く）

# データを取って改善をする

- 改善は1つの箇所だけやる
- LPとメルマガとか一気に改善するとわからなくなる
- 改善は前の仕組みから行う（ブログ、LP）
- 理由は良いレターを書いても、人が来ないと売れないから
- 改善するのは、100人通して改善をする。（ブログのアクセスだけ別）

# 仕組みを作る順番

- 作る順番は逆算
- 100万の商品売りたいなら、まずは商品を選定する
- 100万の商品の魅力が伝わるレターを書く
- そのレターを読まずメルマガを書く
- メルマガを読むためのLPを書く

# 商品作成は時間がかかる

- 商品作成は時間がかかる（1年）
- アフィリエイトをする
- 売るための特典を作る  
（別で解説）

# まとめ

- 人を入れればお金が出る仕組みを作ること  
(中身はLP、メルマガ、レター、商品作成、アフターフォロー)
- 成約率は細かいので戻ってみてください
- 仕組みを作る順番は、逆算して作る