



# WITAMY W SZKOLE

Akcja prospdadażowa i edukacyjna  
z elementami Augmented Reality



# STOPCOVID19

# WSTĘP

*Szanowni Państwo,*

*Międzynarodowy kryzys wywołany pandemią koronawirusa dotknął Galerie Handlowe w sposób szczególny. Także my, branża eventowa znaleźliśmy się w ciężkiej sytuacji. Dziś staramy się przywrócić normalność i dalej tworzyć dla Państwa akcje marketingowe i piękne eventy.*

*Zbliżający się powrót do szkoły będzie doskonałą okazją, aby przeprowadzić w Państwa obiekcie niezwykłą kampanię edukacyjną, połączoną z pro-sprzedażą. Produkt opracowaliśmy w trakcie okresu zagrożenia epidemicznego. Jest on nie tylko skutecznym systemem pro-sprzedażowym, ale także uwzględnia wszelkie normy zachowań społecznych obowiązujących w trakcie pandemii i w okresach przejściowych.*

*Mamy świadomość, że Klienci przez długi czas będą zachowywać dystans i ostrożność w kontaktach w sferze publicznej. Jesteśmy także przekonani, że akcje marketingowe w formie, w jakiej były realizowane przed pandemią, nie będą mogły być przeprowadzone w obecnych czasach. Mając to na uwadze przedstawiamy propozycję, którą cechuje nowatorska forma, prostota, a przede wszystkim higieniczny charakter. Nie tworzymy skupisk osób, a jednak przyciągamy Klientów do galerii i dajemy im możliwość dobrej zabawy. Ograniczamy kontakt między ludźmi do absolutnego minimum i gwarantujemy wszelkie środki ostrożności.*

*Projekt, który mamy przyjemność zaprezentować, został przygotowany na bazie platformy ARhunters, która powstała w roku 2019 i jest kompleksowym opracowaniem pro-sprzedażowym i pro-frekwencyjnym, opartym na aplikacji mobilnej i technologii augmented reality.*

***W przeciągu roku działalności na bazie projektu ARhunters, zrealizowaliśmy 14 akcji w galeriach handlowych w Polsce. W każdym obiekcie odnotowaliśmy wyraźny wzrost frekwencji oraz koszyka sprzedaży. Aktualnie prezentujemy kolejną niezwykłą akcję spod znaku ARhunters, WITAMY W SZKOLE!***

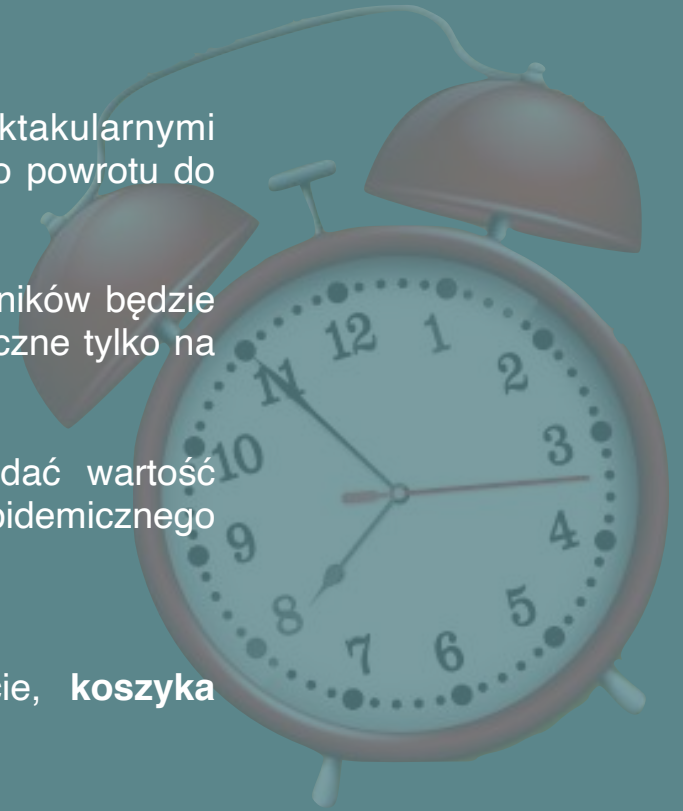
# ZAŁOŻENIA

Proponujemy połączenie klasycznego systemu pro-sprzedażowego ze spektakularnymi technologiami rozszerzonej rzeczywistości. Wszystko to w kontekście bezpiecznego powrotu do szkoły.

Zaprosimy Państwa Klientów do prostej i widowiskowej zabawy. Zadaniem uczestników będzie obserwowanie pasażu w poszukiwaniu ukrytych tarcz uczniowskich, które są widoczne tylko na ekranach smartfonów i tylko dla Klientów, którzy zrobili zakupy w Państwa Galerii.

Tematem przewodnim akcji jest **Powrót do szkoły**. Tym razem chcemy dodać wartość edukacyjną. Uczestnicy poznają zasady higieny osobistej oraz bezpieczeństwa epidemicznego w szkole i nie tylko. Jednocześnie zaoferujemy do zdobycia mnóstwo przydatnych i funkcjonalnych gadżetów.

Celem rozwiązań pro-sprzedażowych jest **zwiększenie frekwencji** w obiekcie, **koszyka sprzedaży** oraz **migracji Klientów**.



# SCHEMAT SYSTEMU



Ściągnij aplikację WITAMY W SZKOLE na swój smartfon.



Zrób zakupy, paragon pokaż hostessie i uzyskaj możliwość przystąpienia do gry.



Za pomocą kamery smartfona, oglądaj oznaczone miejsca na pasażu i szukaj tarcz uczniowskich.



Zgarnij tarczę, używając przycisku na ekranie smartfona.



Kolekcjonuj tarcze i wymieniaj na nagrody. Wystarczy, że pokażesz smartfon hostessie.

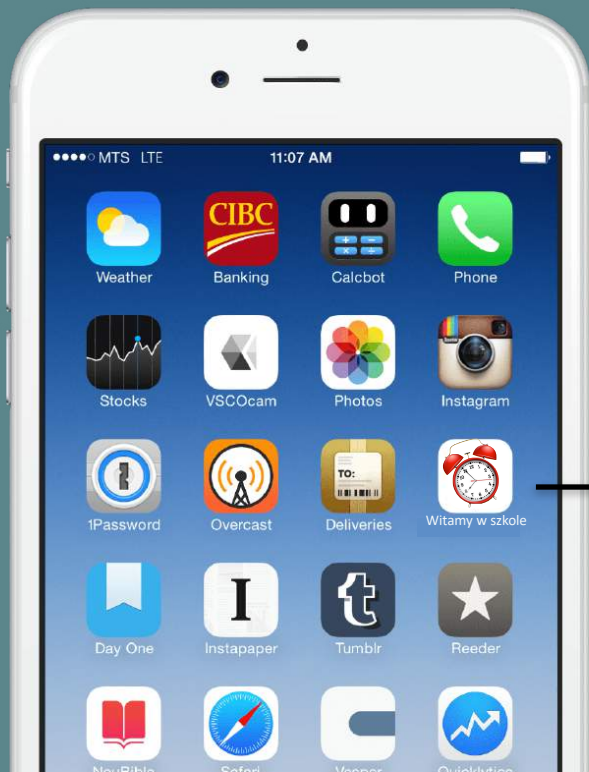


Pobieramy aplikację ze sklepu App Store, Google Play, bądź z dowolnego materiału POS, zawierającego kod QR.

**Nie potrzebujemy się logować!**  
**Nie zbieramy danych osobowych!**



**Aplikacja  
Witamy w szkole**



Klikając, otwieramy ekran powitalny







Na podstawie paragonu, udostępniamy Klientowi kod QR, który po zeskanowaniu aktywuje opcję gry.

Skanowanie odbywa się poprzez zbliżenie smartfona Klienta do urządzenia umieszczonego w Punkcie Obsługi.

**Jest to czynność bezdotykowa!**

Kod może pozwalać na jednokrotną lub kilkukrotną grę, w zależności od kwoty paragonu.

**i ruszamy na poszukiwania...**



**STOPCOVID19**





**Aplikacja** używa kamery smartfona, który rozpoznaje marker (znak graficzny) umieszczony na podłodze. Dzięki temu, na ekranie emitowana jest tarcza uczniowska w 3D. Na terenie galerii umieszczamy kilkadziesiąt takich markerów, co staje się dodatkowym **elementem wizerunkowym akcji**.

Pod markerami kryje się 8 różnych tarcz. Każda z nich zaprojektowana jest w innym kolorze. **Tarcze pojawiają się według ustalonego schematu. Różne kolory w różne dni i o różnych porach. (algorytm pozwala ściśle zaplanować pulę nagród)**. Dzięki temu zebranie wszystkich wymaga zaangażowania Klienta i częstych odwiedzin galerii w trakcie trwania akcji. Ponadto Klienci, którzy odwiedzą galerię tylko raz podczas eventu, również będą mieli szansę na zdobycie prezentu. Dzięki takiemu rozwiązaniu doceniamy lojalnych klientów i nie zapominamy o tych, którzy odwiedzają obiekt nieco rzadziej.

**Jeszcze coś dla tych, którzy pobiorą aplikację najszybciej!**



# BEZPIECZEŃSTWO I EDUKACJA



Pula nagród jest jeszcze niedostępna, spróbuj później lub poszukaj prezentów w innych miejscach pasażu.

W momencie, kiedy pod danym markerem nagroda nie jest dostępna, Klient otrzymuje komunikat:

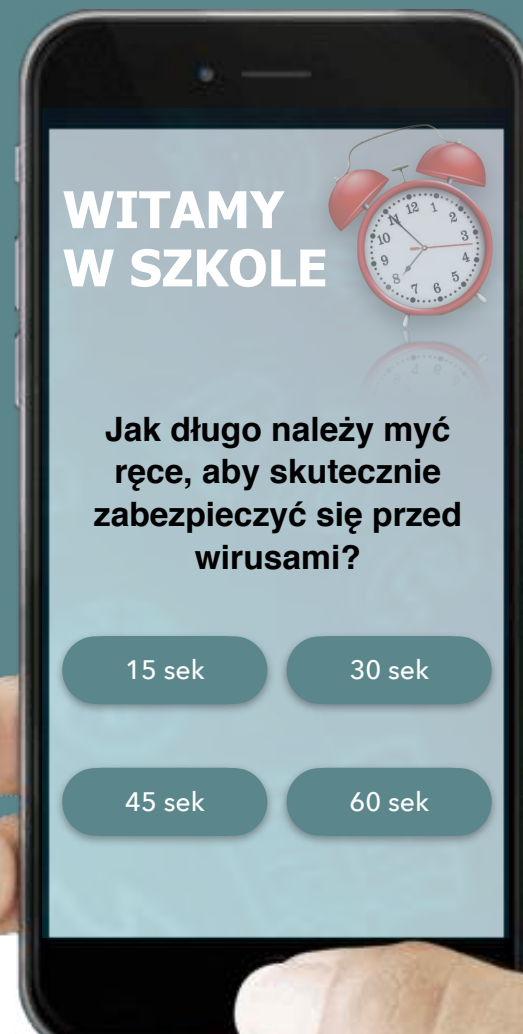
**Tarcza jest jeszcze niedostępna, spróbuj później lub poszukaj prezentów w innych miejscach pasażu.**

Dodatkowo pojawia się pytanie z zakresu BEZPIECZEŃSTWA W SZKOLE, np:

**Jak długo należy myć ręce, aby skutecznie zabezpieczyć się przed wirusami?**

Prawidłowa odpowiedź jest premiowana dodatkową szansą na zdobycie kolejnej tarczy. Każdy Klient raz dziennie będzie miał okazję na taki bonus.

Dzięki temu zwiększymy frekwencję oraz przekazemy wiele ważnych informacji na temat bezpieczeństwa społecznego.



WITAMY  
W SZKOLE

Jak długo należy myć  
ręce, aby skutecznie  
zabezpieczyć się przed  
wirusami?

15 sek

30 sek

45 sek

60 sek



Za każdym razem, kiedy „zgarniemy” tarczę, zapisuje się ona w zakładce ZDOBYCZE/OCENY. Odpowiednia liczba i konfiguracja posiadanych tarcz uprawnia do zdobycia oceny, czyli do odbioru nagrody:



**Tarcza żółta + zielona + niebieska = ocena dostateczna**  
Odbierz podstawową nagrodę, lub szukaj kolejnych tarcz!



**Tarcza żółta + zielona + czerwona = ocena dobra**  
Odbierz nagrodę II kategorii lub szukaj kolejnych tarcz!



**Tarcza żółta + zielona + niebieska + czerwona = ocena bardzo dobra**  
Odbierz nagrodę III kategorii lub szukaj kolejnych tarcz!

**Tarcza złota (do odebrania tylko dla posiadaczy wszystkich 4 tarcz) = ocena celująca**  
Odbierz nagrodę główną!



# PROPONOWANA PUŁA NAGRÓD\*

Dostateczna



Powerbank  
wartość: 9 zł.  
sugerowana ilość: 600 szt

Dobra



Butelka filtrująca  
wartość: 29 zł.  
sugerowana ilość: 120 szt.

Bardzo dobra



Piórnik z wyposażeniem  
wartość: 45 zł.  
sugerowana ilość: 60 szt.

Celująca



Tablet  
wartość: 600 zł.  
sugerowana ilość: 1 szt.

\* pulę nagród można skonfigurować dowolnie



→  
Aplikacja grupuje zdobyte tarcze w zakładce **Zdobycze/Oceny**.

System podpowiada, jaką nagrodę można już odebrać.



Hostessa skanuje kod i wydaje nagrodę. Tym samym odpowiednie tarcze usuwane są z aplikacji Klienta.

Otwarcie samej zakładki **Zdobycze**, pozwala przeglądać listę możliwych nagród do odebrania. Jeśli nie ma żadnych, pojawia się komunikat:

**Nie posiadasz żadnych nagród. Dowiedz się jak je zdobyć** i przycisk-link do przewodnika.

# UCZNIOWSKI BONUS

Klienci chętnie pobierają nasze aplikacje i biorą udział w zabawie. Aby ich nagrodzić i jeszcze bardziej zmotywować, proponujemy pierwszym 100 osobom, które pobiorą aplikację, przekazać niezwykle gadżet, **TABLET DO RYSOWANIA**.

To prosta i funkcjonalna forma łącząca elektronikę i analogowe rysowanie. Prezent z pewnością sprawi przyjemność nie tylko najmłodszym uczestnikom.

Podczas ściągania aplikacji, użytkownikowi wygeneruje się kod QR, który po okazaniu hostessie uprawni do odbioru tabletu.



# BIZNES W SŁUŻBIE SPOŁECZNEJ

W sytuacji, kiedy powrót do szkoły jest tak wyjątkowy, jak w tym roku, warto wyciągnąć rękę do niezwykle ważnej instytucji, jaką jest SZKOŁA.

Każdy Klient po ściągnięciu aplikacji otrzyma pytanie o to, jaką szkołę powinniśmy wesprzeć. Szkoła, która otrzyma największą liczbę głosów, otrzyma od Państwa wsparcie. Może to być sprzęt komputerowy, materiały dydaktyczne, lub jakakolwiek inna forma pomocy.

Stosując niniejsze narzędzie, wkraczamy w tak ważną strefę społecznej odpowiedzialności biznesu (CSR) i tworzymy doskonały PR zarówno akcji, jak i całej Galerii.



# PROSTA INFORMACJA

Zanim rozpoczniemy grę, możemy przeglądnąć samouczek nazywany **Dzienniczkiem ucznia**. Znajdują się w nim opisy nagród, zasady gry, kody do pobrania aplikacji, przydatne **kompedium wiedzy o bezpieczeństwie społecznym**, a także logotypy partnerów centrum handlowego.

W poprzednich akcjach proponowaliśmy wydruk **Przewodnika** w formie papierowej. Dziś sugerujemy przenieść kompedium wiedzy do samej aplikacji. Dzięki temu zabezpieczamy akcję epidemicznie.

Na terenie Centrum Handlowego Plaza rozmieściliśmy dziesiątki pisanek.

Rozpoczynając grę uruchomisz kamerę w smartfonie. Obserwuj teren galerii poprzez swój smartfon i **wypatruj pisanek**.

Za każde wydane 100 złotych na terenie pasaża otrzymasz szansę znalezienia pisanki.

Po szczegóły zapraszamy do **Punktu Obsługi Klienta**

Przewodnik uczestnika konkursu:

1. Zrób zakupy za **min 100 zł** w 1 lub w maksymalnie 2 punktach na terenie Centrum Handlowego Plaza.



Nie graj w ciemno! Sprawdź jaką nagrodę kryje dana pisanka!

TV Samsung 55 cali



Grafiki pochodzą z akcji ŁOWCY PISANEK, projektowanej i realizowanej dla sieci Plaza w kwietniu 2019 roku.



# KORZYSTAJ BEZPIECZNIE

Hostessa nadzoruje proces skanowania. W momencie potwierdzenia wygranej, przekazuje Klientowi nagrodę. W tym celu, każdorazowo otwiera gablotę i wyciąga przedmiot.

*Jest to jedyny moment akcji, który wymaga kontaktu bezpośredniego. Hostessa jest zabezpieczona epidemicznie i przed każdym wyjęciem nagrody, odkaża dłonie.*

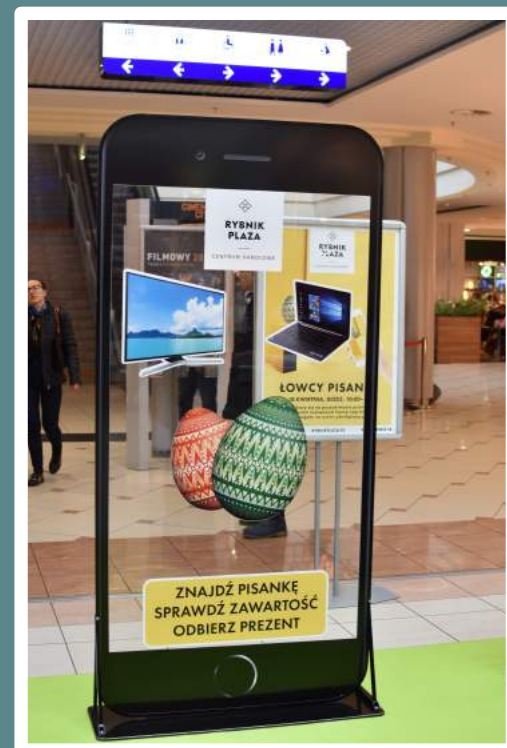
Obsługa punktu udziela wszelkich informacji na temat akcji. Ponadto nadzoruje proces przydzielania szans i wydawania nagród. Osoby ubrane są w maseczki i zaopatrzone w środki do dezynfekcji. Stanowisko pracy oddzielone jest formą z plexi.

Charakterystycznym elementem Punktu Obsługi są makiety smartfonów z transparentnym ekranem. Celem jest promocja akcji oraz nowoczesna forma ekspozycji nagród!



# Punkt Obsługi

## Realizacja 04.2019



# Punkt Obsługi

## Realizacja 08.2019



# CECHY I ROZWIĄZANIA

**Prosta, intuicyjna i bezkontaktowa obsługa**

**Nowoczesna alternatywa dla klasycznych rozwiązań pro-sprzedażowych**

**Gwarancja skuteczności przy zastosowaniu szerokiej puli nagród**

**Wpływ na rotację Klientów**

(możemy ich doprowadzać w dowolne miejsce galerii)

**Dedykowany model edukacyjny w temacie epidemicznego bezpieczeństwa w szkole**

**Realne wsparcie działań marketingowych najemców**

**Kontrola timingu emisji nagród**

# SPRAWDŹ NAS...

**Zdobywcy prezentów** to akcja pro-sprzedażowa z użyciem technologii Augmented Reality, którą przeprowadziliśmy w centrach handlowych M1.

Akcje przeprowadzone w centrach M1, wyraźnie wpłynęły na frekwencje w obiekcie i wielkość koszyka sprzedaży.

Pobierz aplikację **Zdobywcy prezentów** ze sklepu App Store lub Google Play. Następnie postępuj wg. wskazówek w aplikacji.



Jako markera użyj grafiki prezentu z prawej strony





WELCOME  
BACK  
TO  
SCHOOL



**Michał Komarnicki**

tel. (48) 730 600 239

[michal.komarnicki@zenonvr.com](mailto:michal.komarnicki@zenonvr.com)

**Tadeusz Żurek**

tel. (48) 692 703 829

[tadeusz@pixelmakers.pl](mailto:tadeusz@pixelmakers.pl)