



ŁOWCY BRAMEK

Akcja frekwencyjno-prosprzedażowa z elementami Augmented Reality

Założenia

Łowcy bramek to event wpływający na **football** z systemem **pro-sprzedażowym**, przygotowany z okazji Mistrzostw Europy w Piłce Nożnej 2020.

Proponujemy rodzinną zabawę, polegającą na kolekcjonowaniu piłek z flagami państw uczestniczącymi w Euro 2020. Piłki są zbierane za pomocą dedykowanej aplikacji mobilnej, która wykorzystuje technologię **Augmented Reality**.

Piłki ukryte są pod markerami, rozklejonymi na podłodze pasażu galerii. Po nakierowaniu kamery telefonu na znacznik, na ekranie pokazuje się piłka 3D. Wystarczy kliknąć, aby trofeum znalazło się w aplikacji klienta. W zamian za zgromadzenie odpowiedniej ilości piłek, klient odbierze prezent od galerii. Im więcej zgromadzonych piłek tym lepsza nagroda.

Łowcy bramek to wymienita rozrywka dla wszystkich klientów. System jest prosty, a sama aplikacja działa intuicyjnie. Połączenie mechanizmu pro-sprzedażowego z atrakcyjną pulą nagród sprawi, że akcja zdobędzie zainteresowanie Państwa klientów.

Schemat systemu



Ściągnij aplikacje 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 piłek.



Sprawdź ile już posiadasz piłek i jaką nagrodę możesz odebrać.



Smartfon pokaż hostessie i odbierz nagrodę!

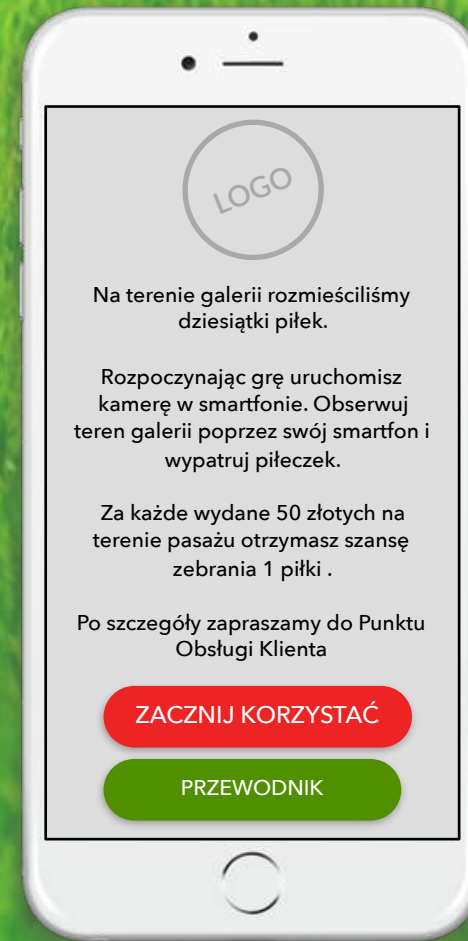
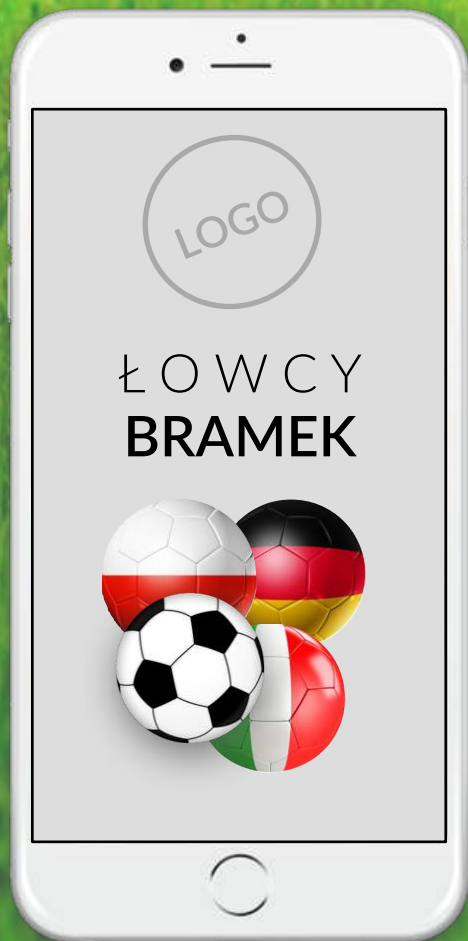


Pobieramy aplikację ze sklepu Appstore, GooglePlay, bądź z dowolnego materiału POS, zawierającym kod QR.

Nie potrzebujemy się logować!
Nie zbieramy danych osobowych!



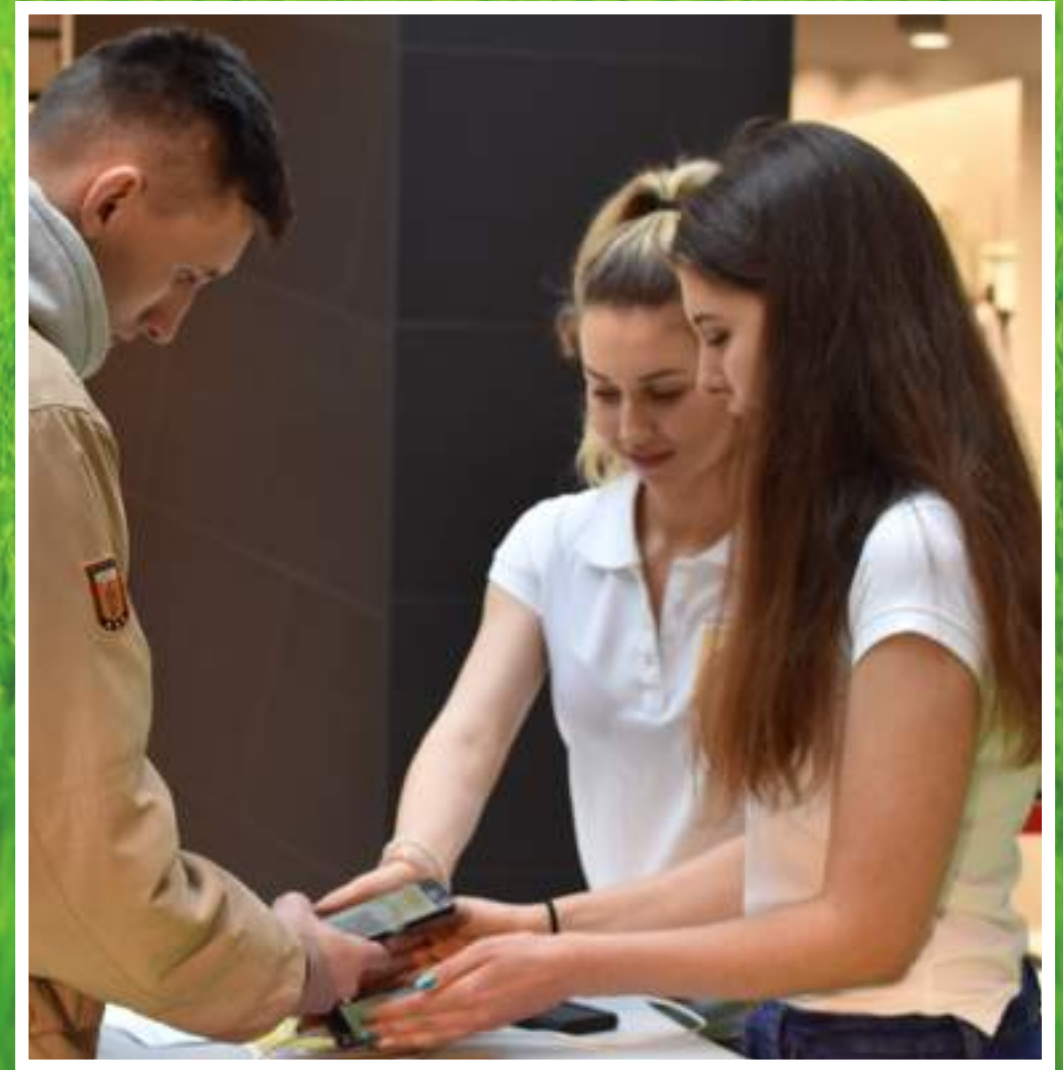
Aplikacja
łowcy bramek





Hostessa udostępnia klientowi kod QR, który po zeskanowaniu aktywuje opcję gry! Kody udostępniane są na podstawie przedstawionych paragonów.

Kod może pozwalać na jednokrotną lub kilkukrotną grę, w zależności od wysokości paragonu. Każda gra to możliwość zebrania 1 piłki.





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

Pod markerami kryje się 24 różnych piłek. Każda z nich symbolizuje kraj biorący udział w Euro 2020. **Piłki pojawiają się według ustalonego schematu. Różne wzory w różne dni i o różnych porach.** 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.





Za każdym razem kiedy „zgarniemy” piłkę, zapisuje się ona w zakładce zdobycze. Odpowiednia liczba i konfiguracja posiadanych piłek uprawnia do zdobycia bramki ,czyli do odbioru nagrody:



3 dowolne, różne piłki to nagroda I kategorii (bramka nr 1)



6 dowolnych, różnych piłek to nagroda II kategorii (bramka nr 2)



10 różnych piłek, w tym Polska to nagroda III kategorii (bramka nr 3)



Wszystkie piłki to nagroda główna (bramka nr 4)

Proponowana pula nagród



Bramka nr 1



Powerbank
wartość: 9 zł.
sugerowana ilość: 90 szt./dzień

Bramka nr 2



Piłka Euro 2020
wartość: 120 zł.
sugerowana ilość: 5 szt./dzień

Bramka nr 3



Opaska/Smartwatch
wartość: 140 zł.
sugerowana ilość: 3 szt./dzień

Bramka nr 4



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



Aplikacja grupuje zdobyte piłki w zakładce **Zdobycze**.

System podpowiada jaką nagrodę można już odebrać.



Hostessa skanuje kod i wydaje nagrodę. Tym samym odpowiednie piłki 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.

Przewodnik piłkarski

Czyli jak grać...

Zanim rozpoczniemy grę możemy przeglądnąć samouczek nazywany **Przewodnikiem Łowcy bramek**.

Dodatkowo proponujemy wydruk **Przewodnika** w formie papierowej. Znajdą się w nim opisy nagród, zasady gry, kody do pobrania aplikacji, a także logotypy partnerów Centrum Handlowego.

Przewodnik uczestnika konkursu:

1. Złóż aplikację w wartości 100 zł w 1 lub w maksymalnie 2 punktach na terenie Centrum Handlowego Plaza.
2. Podjedź do kasowej w Punkcie Obsługi Klienta i pokaż paragon.
3. Za pomocą aplikacji zeskanuj kod QR, udostępniony przez kasiera.
4. Uruchom funkcję „Zagraj” w aplikacji na swoim smartfonie.
5. Szukaj pisanek poprzez kamerę swojego smartfona przy uruchomionej aplikacji.
6. Jeśli na ekranie pojawi się pisanek, użyj przycisku „Kochaj” aby zdobyć nagrodę. Pojawi się nagroda, którą odliczysz w POK.
7. Nagrodę odebrać w dowolnym momencie w czasie trwania akcji w Punkcie Obsługi Klienta.

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

- Smartfon Huawei Y5
- TV Samsung 55 cali
- Buty do Huawei Y5
- Notebook Lenovo
- Głośnik JBL GO
- Tablet Huawei Y5
- Drobna nagroda

RUŚĆ ŚLĄSKA PLAZA
CENTRUM HANDLOWE

TUTAJ POBIERZ APLIKACJĘ ŁOWCY PISANEK

ŁOWCY PISANEK

12-18 KWIETNIA, GODZ. 10:00-21:00

Zamieńcie się w łowców pisanek i spójście świeczeczne nagrody! 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 placu otrzymasz szansę znalezienia pisanek. Po szczegóły zapraszamy do Punktu Obsługi Klienta.

Przykładowa grafika z akcji łowcy pisanek dla sieci Plaza. kwiecień 2019.

Punkt Obsługi

Centralnym elementem punktu jest podium, na którym wyeksponowane zostaną nagrody. Przygotowana dekoracja nawiązuje do stadionu piłkarskiego.

Punkt obsługują 2 hostessy. Jedna z nich zajmuje się obsługą techniczną punktu, a druga wspiera i pomaga klientom w przystąpieniu do zabawy.



Punkt Obsługi

Strefa chillout

Po drugiej stronie punktu mieści się strefa kibica. Tutaj można odpocząć na wygodnej pufie lub zrobić sobie zdjęcie na stadionie piłkarskim.

Oryginalnym elementem jest makieta smartfonu z transparentnym ekranem, która służyć może jako monidło.



Cechy i rozwiązania

Prosta i intuicyjna obsługa

Nowoczesna alternatywa dla klasycznych rozwiązań prosprzedażowych

Gwarancja skuteczności przy zastosowaniu szerokiej puli nagród

Wpływ na footfall i rotację klientów

Klienci wykonują tysiące zdjęć, które można wykorzystać w social mediach

Realne wsparcie działań marketingowych najemców

Kontrola timingu emisji nagród

Sprawdź nas...

Łowcy pisanek to akcja pro-sprzedażowa z użyciem technologii Augmented Reality, którą przeprowadziliśmy w centrach handlowych Plaza.

Zachęcamy do sprawdzenia naszej aplikacji, która odniosła duży sukces i cieszyła się wyjątkowo dużym zainteresowaniem wśród klientów.

Pobierz aplikację łowcy pisanek ze sklepu GooglePlay lub Appstore. Następnie postępuj wg. wskazówek w aplikacji.



rofits

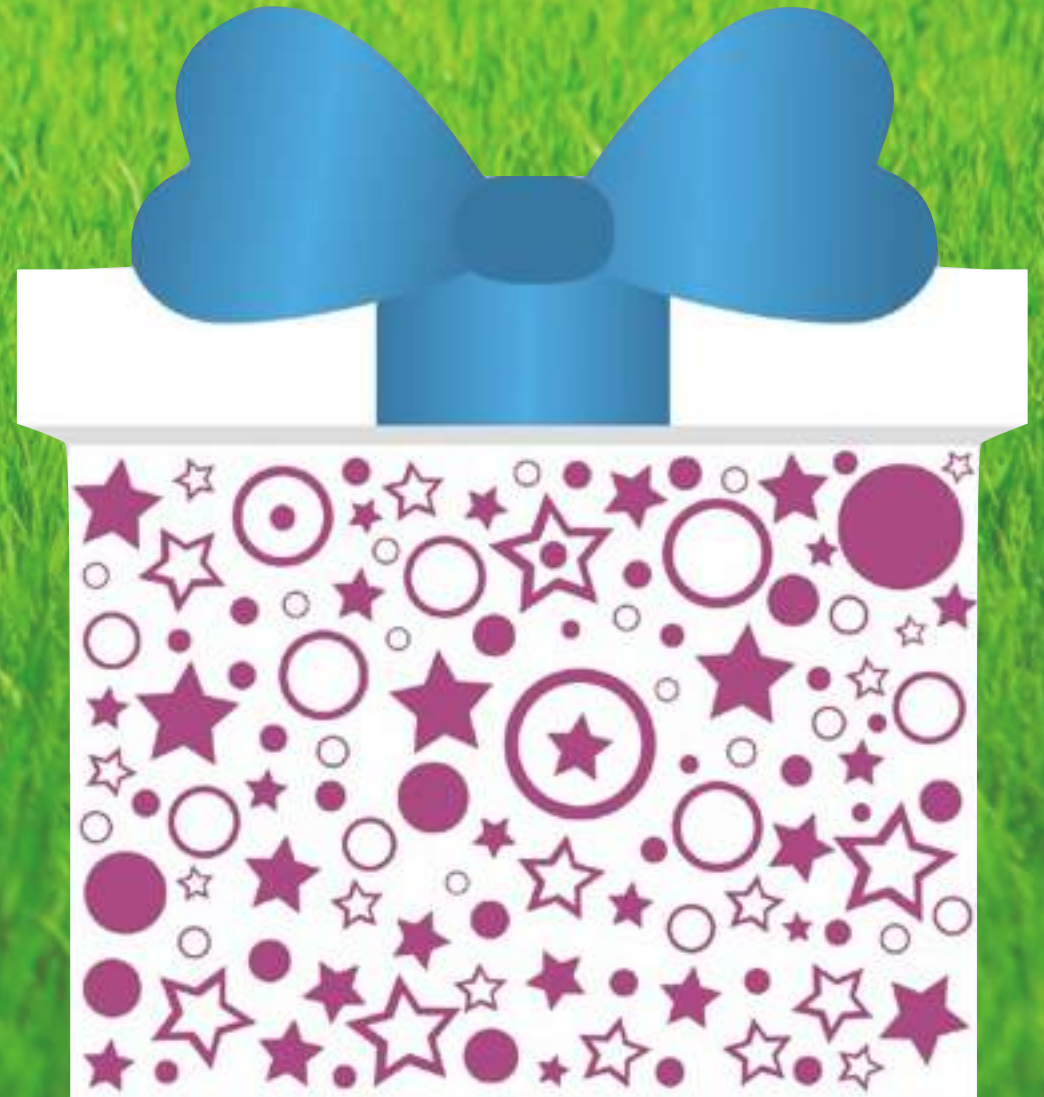
Jako markera użyj grafiki pisanki z prawej strony

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 GooglePlay lub Appstore. Następnie postępuj wg. wskazówek w aplikacji.



Jako markera użyj grafiki prezentu z prawej strony



ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY

Tadeusz Żurek
tel.(48) 692 703 829
tadeusz@pixelmakers.pl

Michał Komarnicki
tel. (48) 730 600 239
michal.komarnicki@zenonvr.com

