



# Pisanki z nagrodami

Akcja pro-sprzedazowa z elementami Augmented Reality

# Założenia

Proponujemy połączenie klasycznego systemu pro-sprzedażowego ze spektakularnymi technologiami rozszerzonej rzeczywistości.

Zaprosimy Państwa Klientów do prostej i widowiskowej zabawy. Zadaniem uczestnika będzie obserwowanie pasażu w poszukiwaniu ukrytych pisanek. **Pisanki są widoczne tylko na ekranach smartfonów, tylko dla Klientów którzy zrobili zakupy w Państwa galerii.**

Do zabawy przyciąga duża liczba atrakcyjnych nagród, widowiskowy i nowoczesny styl, a także prosty i zrozumiały mechanizm.

Celem akcji jest **zwiększenie frekwencji** w obiekcie, **koszyka sprzedaży** oraz **migracji Klientów**.

**Wizerunek eventu nawiązuje do tematyki ŚWIĄT WIELKANOCNYCH!**

\*użyte w prezentacji wizualizacje i wykorzystane grafiki stanowią pogląd dla treści.  
Właściwa oprawa graficzna zostanie opracowana w konsultacji z Państwem.



# Schemat systemu

Ściągnij aplikację 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 pisanek



Smartfon pokaż hostessie i odbierz nagrodę



Zarezerwuj nagrodę używając przycisku w smartfonie



# Proste

Pobieramy aplikację w Punkcie obsługi bądź z dowolnego materiału POS, zawierającym kod QR.

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



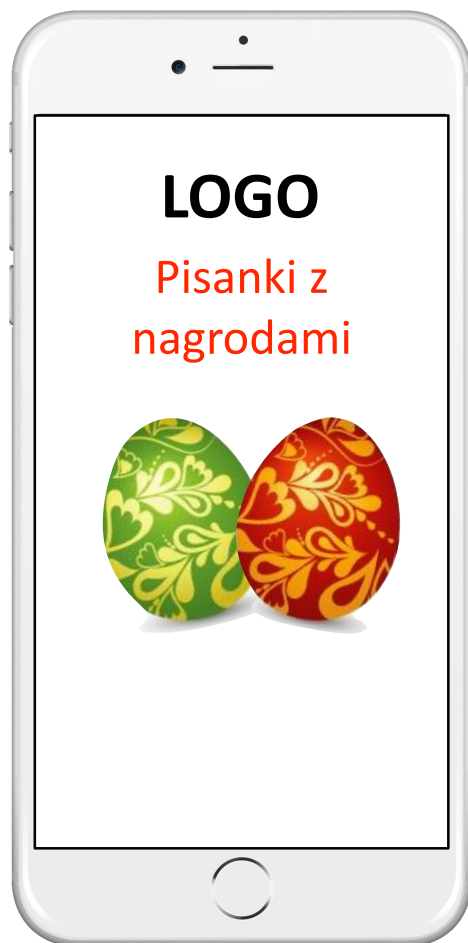
**Aplikacja „łowcy pisanek”  
Logo Centrum Handlowego na  
każdym smartfonie**

# Zaczynamy

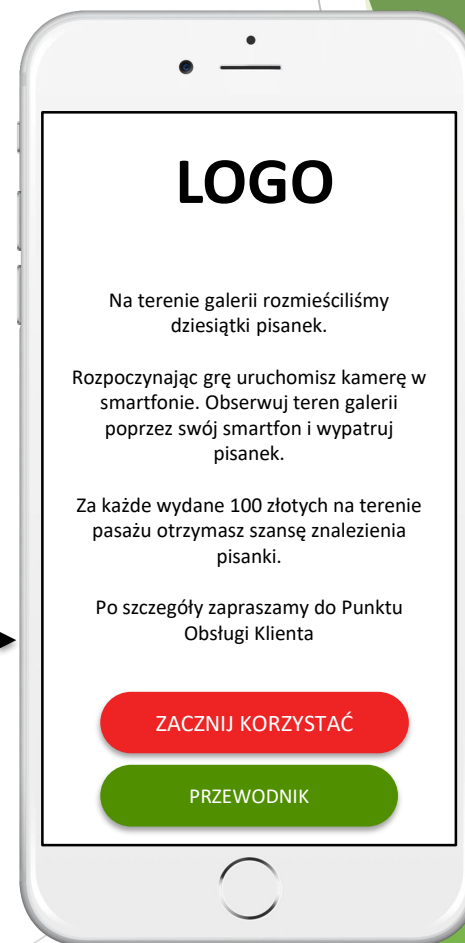
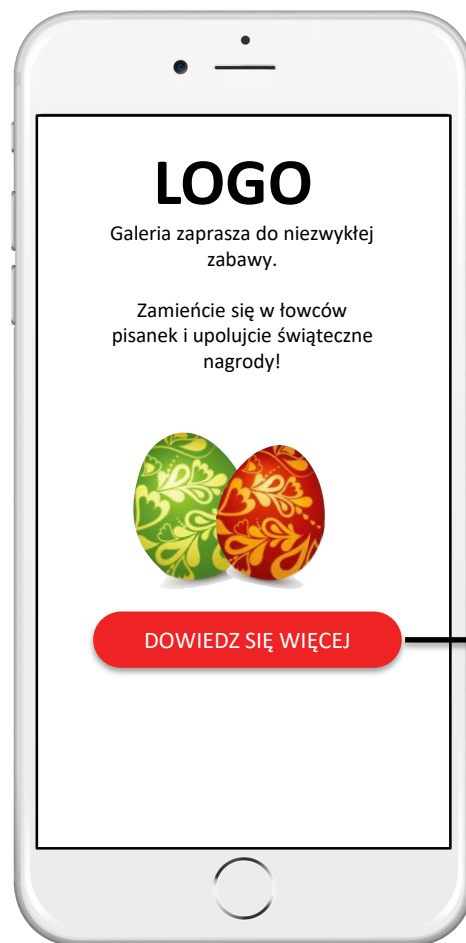


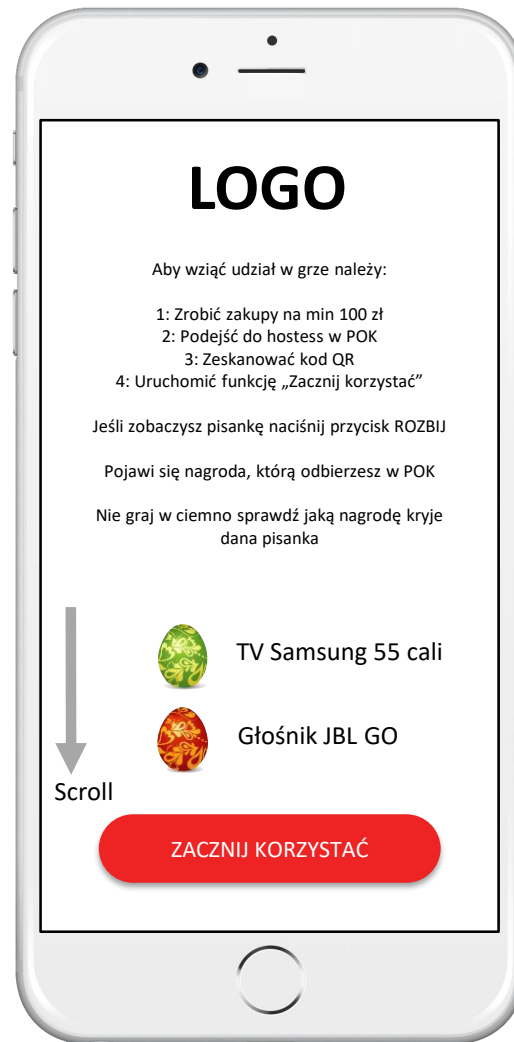
→  
Klikając otwieramy ekran powitalny





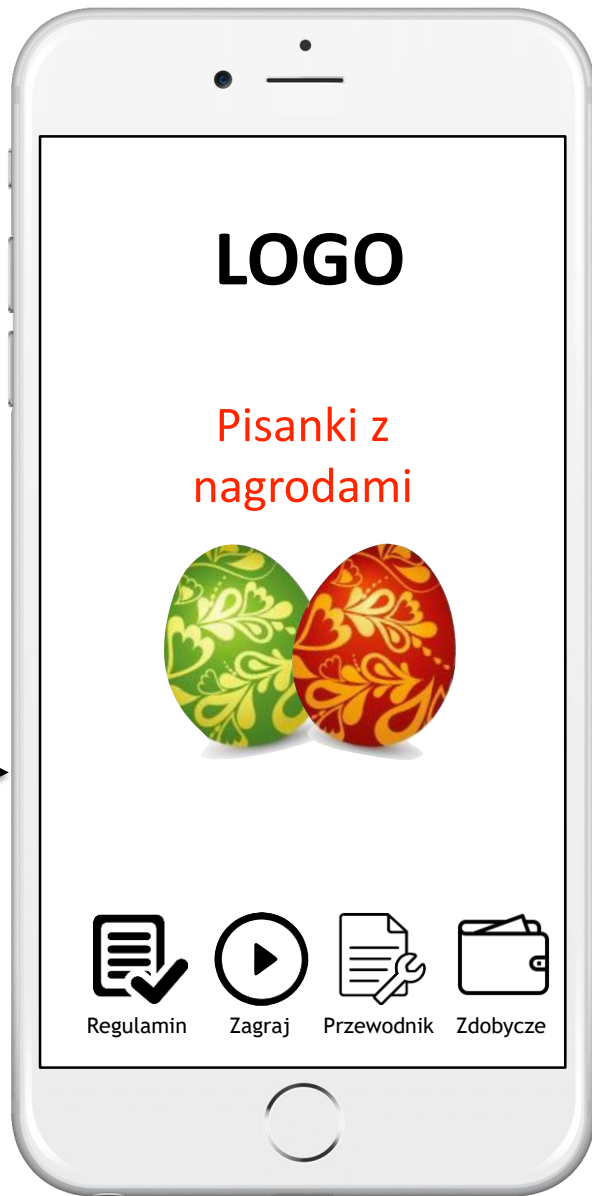
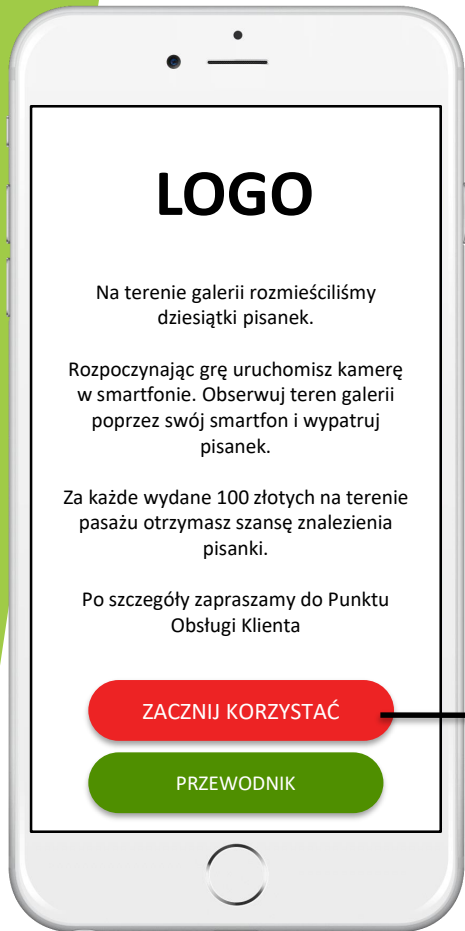
Przejdźcie po kliknięciu  
lub po 5 sek.





Zanim rozpoczniemy grę możemy przeglądnąć samouczek nazywany **Przewodnikiem Wielkanocnym**

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.



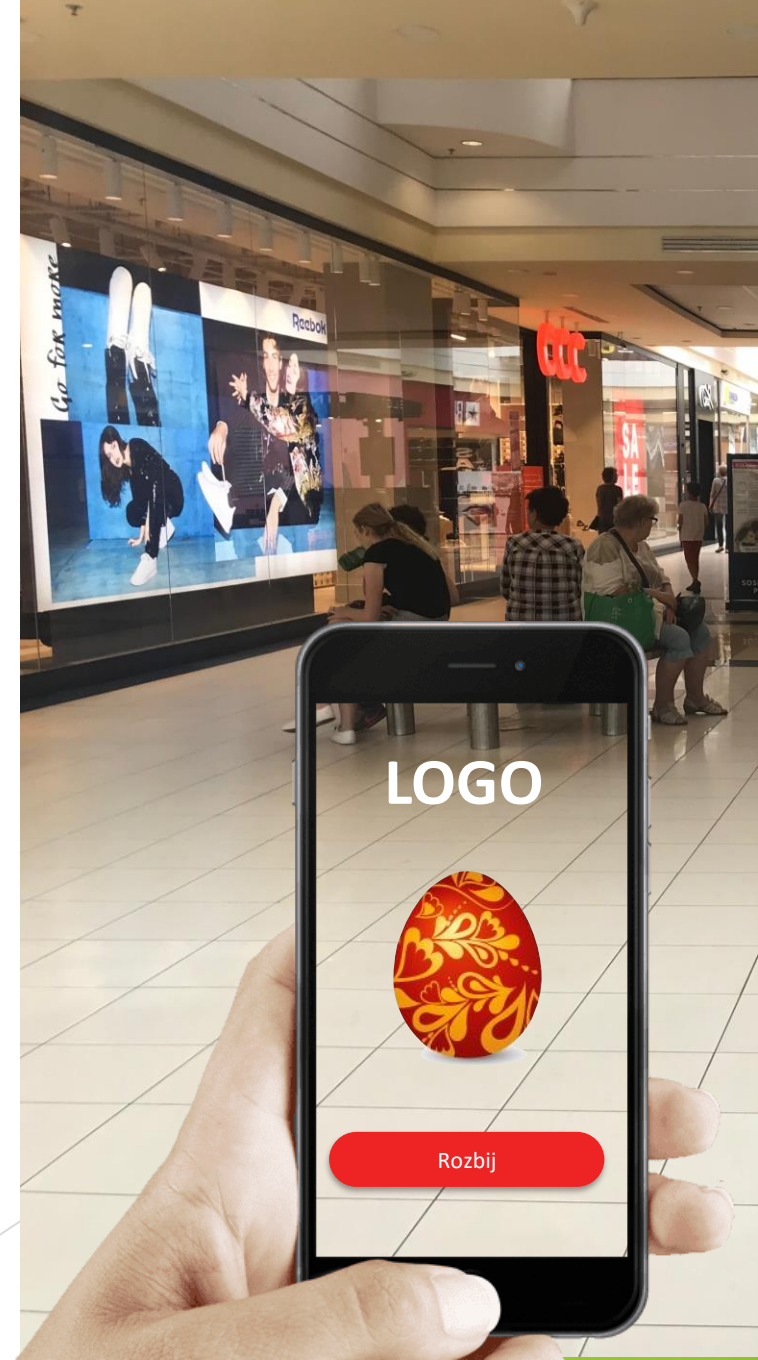
Zagraj

jeśli klient nie ma zrobionych zakupów, może przeglądać pisanki, ale przycisk „Rozbij” jest nieaktywny. Pojawia się natomiast komunikat:

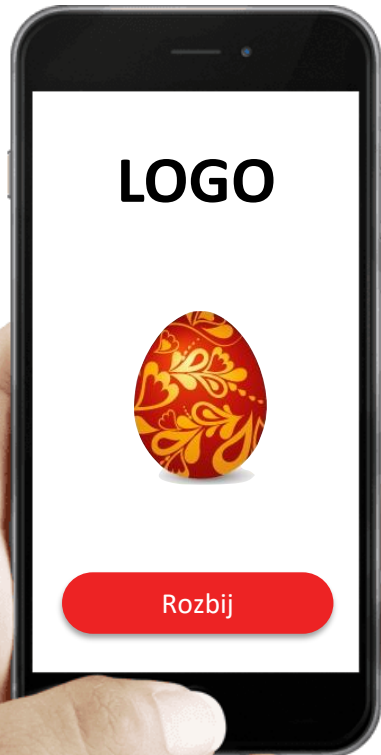
*„Aby wziąć udział w zabawie, zrób zakupy na min 100 zł na terenie pasażu, podejdź do hostessy i aktywuj grę!”*

Hostessa udostępni Klientowi kod QR, który po zeskanowaniu aktywuje przycisk „Rozbij”.

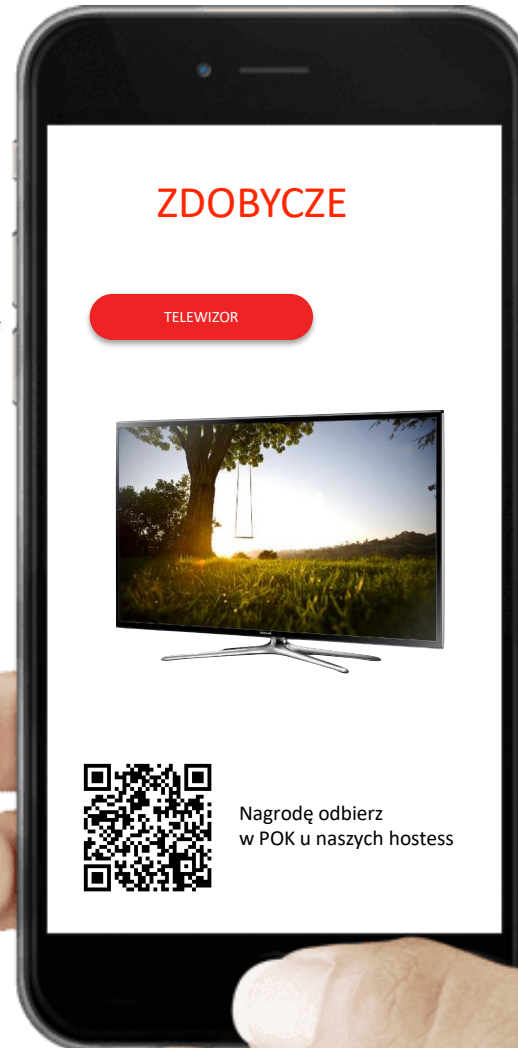
Kod może pozwalać na jednokrotną grę lub kilkukrotną w zależności od kwoty paragonu.







Po uruchomieniu rozbijania pisanka pęka, pojawia się nagroda, która automatycznie przechodzi do zakładki „Zdobycze”.



Pod obrazkiem umieszczony jest kod kreskowy. Hostessa skanuje kod i wydaje nagrodę. Zeskanowanie kodu powoduje usunięcie nagrody z zakładki „Zdobycze”.

Otwarcie samej zakładki „Zdobycze” pozwala przeglądnąć listę już zdobytych nagród. Jeśli nie ma żadnych, pojawia się komunikat: „Nie posiadasz żadnych nagród. Dowiedz się jak je zdobyć” i przycisk – link do przewodnika.

# Punkt Obsługi

Charakterystycznym elementem Punktu będą makiety smartfonów z transparentnym ekranem. Pierwszy z nich ma promować akcję, a drugi jest nowoczesną formą ekspozycji nagród!

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



Makieta telefonu wykonana z transparentnym ekranem Rozmiar 2m/1m

1. Prezentacja eyeCatcher

2. Ekspozycja nagród



# Nagrody i markery

Każdej nagrodzie odpowiada inna pisanka. Na terenie pasażu rozmieścimy ok. 40 sztuk markerów (znaczników). Pod jednym markerem może kryć się wiele jednakowych nagród. Jeśli Klient wybierze nagrodę (ROZBIJ), z puli danego markera schodzi jedna nagroda, tak aż do wyczerpania całej puli w danym markerze. Po wyczerpaniu puli marker staje się nieaktywny.

Cenniejsze nagrody będą aktywowane wg określonego z Państwem schematu, np. jest jeden TV, który ma być dostępny w siódmy dzień akcji. Chodzi o to, żeby nie doklejać markerów w trakcie trwania akcji, tylko móc je aktywować zdalnie i rotować nagrodami w dowolny sposób.

# Przykładowa pula nagród

Pisanka I



Telewizor Samsung  
Sztuk: 1



# Pula nagród

Pisanka II



Notebook Lenovo  
Sztuk: 3



# Pula nagród

Pisanka III



Tablet Huawei  
Sztuk: 5



# Pula nagród

Pisanka VI



Głośnik JBL GO  
Sztuk: 50



# Pula nagród

Pisanka VII



Opaska fitness  
Sztuk: 200





# Cechy i rozwiązania

- Prosta i intuicyjna obsługa
- Nowoczesna alternatywa dla klasycznych rozwiązań prosprzedażowych
- Bogata pula nagród przyciągająca szeroki target Klientów
- Wpływ na rotację Klientów (możemy ich doprowadzać w dowolne miejsce galerii)
- Możliwość wykorzystania zdjęć wykonanych przez Klientów galerii w social mediach
- Realne wsparcie działań marketingowych najemców
- Kontrola timingu emisji nagród

# ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY



**Pisanki z nagrodami**



**Michał Komarnicki**  
ul. Jagiellońska 9  
44-100 GLIWICE  
tel. 730 600 239  
[michal.komarnicki@zenonvr.com](mailto:michal.komarnicki@zenonvr.com)