

Rozszerzona i wirtualna rzeczywistość oraz inne nowości dla skutecznego marketingu eventowego

Jakub Pędziwiatr

Nowe technologie znajdują coraz szersze zastosowanie w branży spotkań. Innowacje, które wdraża branża eventów mają nie tylko zaskakiwać odbiorców swoją nowością, ale podnosić zaangażowanie i efektywność działań. Wykorzystanie takich technologii, jak sterowanie gestem i ruchem oraz rozszerzona i wirtualna rzeczywistość nie tylko powodują wzrost zainteresowania odbiorców w prezentowany komunikat, ale także stanowią argumenty za kreatywnością i oryginalnością marki, która z nich korzysta. Celem artykułu jest przedstawienie w jaki sposób technologie motion/gesture control oraz augmented/virtual reality znajdują zastosowanie w branży spotkań oraz w jaki sposób oddziałują na odbiorców. Dokonano analizy atutów interaktywnych formatów oraz sposobu pomiaru skuteczności działań. W artykule zostały przedstawione przykłady ich zastosowań w branży eventowej i reklamowej.

Słowa kluczowe: interaktywne eventy, marketing eventowy, nowe technologie, rozszerzona rzeczywistość, wirtualna rzeczywistość, sterowanie ruchem, sterowanie gestem, rozpoznawanie.

Augmented and Virtual Reality as well as other tools as effective event marketing tools

New technologies are increasingly often used in the event industry. The currently introduced innovations are supposed to surprise viewers with their novelty, as well as enhance their involvement and efficiency of promotional activities. Using such technologies as gesture and motion control, as well as augmented and virtual reality, indicated that a brand is creative and original. The article is meant to present how motion/gesture control and augmented/virtual reality technologies can be used in the event industry and how they influence the viewers. It analyses the strengths of interactive formats and offers measures of their efficiency, presenting also examples of their implementation in the advertising context.

Keywords: interactive events, event marketing, new technologies, augmented reality, virtual reality, motion control, gesture control, image detection.