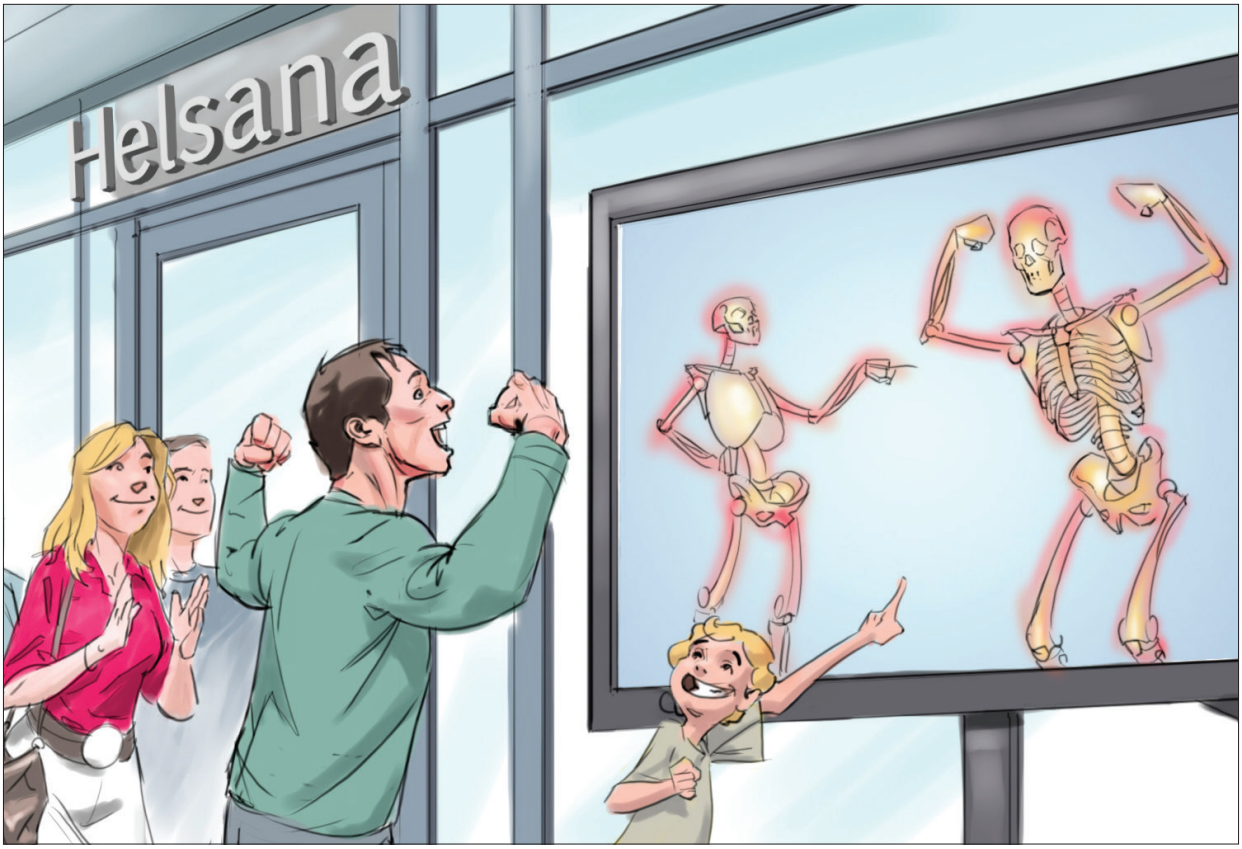
HISTORIKA
digital solutions

DS2.6



Factsheet

SOLUZIONI INTERATTIVE

V 1

HISTORIKA
digital solutions

DS2.6

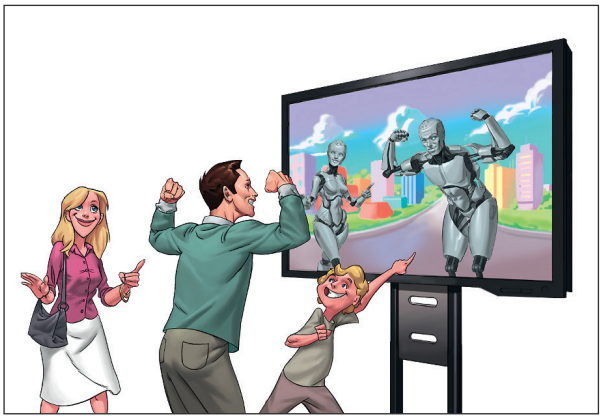
Interattiva, digitale, innovativa - come aumentare la frequenza dei clienti.

Descrizione

La Gamification è il modo moderno per aumentare la frequenza dei clienti su POS, in occasione di eventi, nella hall o nei punti vendita e generare un›esperienza cliente.

Possibilità

Interazione grazie al rilevamento del movimento (motion capture). Create con noi il vostro gioco, motivate i clienti a muoversi o ad esplorare la vostra località. I comandi del gioco sono innovativi, divertenti e intrattengono il pubblico. Perfetto da usare con una campagna social media per ottenere anche l'attenzione virale. Oppure integrate i vostri punti di contatto e le vostre campagne di marketing con tecnologie interattive come NFC o ibeacon.



Jeu interactif
NFC
Hologramme
ibeacon
Simulateur de course VR