

TECH INNOVATION CIRCLE

Emerging Technologies
for media production

f:mp.
fachverband
medienproduktion

Create Customers Paradise



27.04.2023 in Berlin

VERANSTALTUNG: CREATE CUSTOMERS PARADISE

NUTZEN

Innovationen sind wesentlicher Bestandteil für erfolgreiches Multichannel-Publishing. Dazu gehören auch Technologien, die am POS im Einsatz sind. Diese Technologien ermöglichen den Kunden eine mehr als interaktive und überraschende Auseinandersetzung mit der Marke oder den Produkten. Dabei stehen Information, Erlebnis und persönliches Involvement im Vordergrund. Am 27. April werden in Berlin einige neue digitale POS-Möglichkeiten aufgezeigt. Angefangen von Szenografie, RFID-Produktscanner, Video-Analytics, Interactive Shop-Displays bis hin zu Anwendungen auf Basis von Echtzeitdaten.

FÜR MICH?

Diese Veranstaltung richtet sich an Werbeagenturen, Verlage, Produktionsagenturen, Marketing- und Kommunikationsverantwortliche aus der Industrie und alle, die Interesse an neuen (digitalen) innovativen Technologien zur Unterstützung der Customer Journey am POS haben und diese live erleben möchten.

REFERENTEN



Rüdiger Maaß

Geschäftsführer
Fachverband
Medienproduktion e.V.



Thorsten Kadel

Senior Strategic Director
dan pearlman Group &
Founder dpx



Thorsten Wien

Director Project & Consulting
Qommunicate GmbH



Mike Weber

Chief Commercial Officer
Interactive Scope



Maha Shoukri

Geschäftsentwicklung
HearDis! GmbH



DER PROGRAMMABLAUF

bis 13.00 Uhr

- **Eintreffen der Teilnehmer – Fingerfood & Net(t)working**

13.30 Uhr

- **Begrüßung** durch Rüdiger Maaß, Geschäftsführer f:mp.

13.40 Uhr

- **Technische Innovationen beflügeln die Customer-Journey**

▶ Rüdiger Maaß, Geschäftsführer f:mp.

„Ich, hier, immer, sofort...“ sind die Signale, die Kunden am POS ausstrahlen. Diese Positionierung verlangt eine immer strikere Service- und Kundenorientierung, die den Erlebniseinkauf untermauert.

Technische Innovationen können dabei nicht nur unterstützen, sondern Möglichkeiten zur Verfügung stellen, die den Kunden selbst in den Bann ziehen und somit nicht nur die Experience forcieren, sondern auch die Interaktion mit der Marke und den zugehörigen Produkten zum Erlebnis werden lassen.

14.00 Uhr

- **Better Future Experiences**

- ▶ Thorsten Kadel, Senior Strategic Director dan pearlman Group & Founder dpx

Echte Erlebnisse spielen eine herausragende Rolle. Sie verbinden Menschen miteinander und schaffen emotionale Beziehungen zwischen Menschen und Marken. In einer digitalisierten und globalisierten Welt muss sich jedes physische Markenerlebnis deshalb nahtlos in die digitale und virtuelle Dimension erweitern lassen. In einer digitalisierten Welt schaffen gemeinsame Erlebnisse, die konsistent in physischen, digitalen und virtuellen Räumen funktionieren, eine neue Form der Gemeinschaft. Das muss für Kund:innen und Mitarbeiter:innen gleichermaßen erlebbar sein: sinnlich, konsistent und unterscheidbar.

14.30 Uhr

- **Kaffeepause und Net(t)working, hands-on**

15.00 Uhr

- **Projekt und Software für digitale Kommunikation im Raum**

- ▶ Thorsten Wien, Director Project & Consulting, Qommunicate GmbH

Digitale Kommunikation im Raum erfordert die Berücksichtigung einer Vielzahl von Aspekten, von Kundenwünschen über Vertriebsziele, Store-Design und Ladenbau bis hin zu Printmaterialien und technologischen Faktoren wie Displays, LED's und Medientechnik. Um einen physischen Raum in ein digitales Erlebnis zu verwandeln, besteht die eigentliche Aufgabe darin, eine bunte Mischung von Stakeholdern zusammenzubringen, die jeweils ihre eigenen Prioritäten und Perspektiven haben. Eine Softwareplattform dient hierbei als wertvolles Instrument zur Unterstützung komplexer Projekte. Es fungiert als zusammenhängende Kraft und stellt sicher, dass unterschiedlichste Ansätze zusammengeführt werden. Bis hin zur Automatisierung einzelner Prozesse über unterschiedliche Bereiche hinweg.

15.40 Uhr

- **Let's get phygital: Kundenerlebnis am digitalen Tisch**

- ▶ Mike Weber, Chief Commercial Officer, Interactive Scape

Außergewöhnliche Kundenerlebnisse müssen intuitiv und interaktiv sein, begeistern und zugleich rationale Mehrwerte bieten. So können moderne Technologien nicht nur ein emotionales Erlebnis schaffen, sondern neben dem WOW-Effekt auch auf sachlicher Ebene überzeugen und auf die individuellen Nutzer eingehen. Der Multitouchtisch mit Objekterkennung bietet hinsichtlich einer solchen Customer Experience einzigartige Möglichkeiten. Explorativ oder als innovative Beratungsoberfläche bietet das System eine spannende, natürliche und kollaborative Ebene der Interaktion, die die Neugier der Kunden weckt und die Beratungsmöglichkeiten der Verkäufer erweitert. Der proaktive, spielerische Ansatz führt zu einer längeren Verweildauer im Ladengeschäft und einem nahtlosen Einkaufserlebnis, das nachhaltig in Erinnerung bleibt.

15.10 Uhr

- **Datengetriebene CX Inszenierung durch Musik**

- ▶ Maha Shoukri Geschäftsentwicklung HearDis! GmbH

Wir erweitern das visuelle und haptische Konzept im Retail und machen das Markenerlebnis auch hörbar. Dazu haben wir eine KI-basierte, lernfähige Instore Music Software entwickelt, die automatisierte, harmonische Soundtracks kuratiert und das multisensorische Erlebnis am POS wesentlich beeinflusst. Integrierbar mit Retail Analytics Daten entsteht so eine ganzheitliche Inszenierung, die Emotionen entfesselt und einen bleibenden Eindruck hinterlässt. Für eine stärkere Marken-Community.

16.40 Uhr

- **Q&A, hands-on**

WO?

Taut-Saal im DAZ - neben Interactive Scape Office
Wilhelmine-Gemberg-Weg 6
10179 Berlin

TEILNAHMEKONDITIONEN

Für f:mp.-Mitglieder: kostenfrei

Für alle anderen: 99,00 €

Bei mehr als einer Anmeldung pro Unternehmen
erhalten die 2. und folgende Teilnehmer 10 % Rabatt.

Alle Preise gelten zzgl. MwSt.

ORGANISIERT VON

f:mp.

fachverband
medienproduktion

Für Rückfragen und weitere Informationen steht Ihnen die
Geschäftsstelle des f:mp. gerne zur Verfügung.

Fachverband Medienproduktion e. V.
Waldbornstraße 50
56856 Zell/Mosel
Telefon: +49 6542 5452
E-Mail: info@f-mp.de
Internet: www.f-mp.de

 www.f-mp.de/facebook

UNTERSTÜTZT DURCH

 interactive
scape

 QOMMUNICATE!

 GRASSFISH

 dan pearlman
GROUP



Weitere Infos und
Anmeldung  www.f-mp.de/seminare

