

نرم افزار هوشمند Grip: برنده‌ی تکنولوژی اطلاعات و ارتباطات سال ۲۰۱۷ UFI

برنده‌ی تکنولوژی اطلاعات و ارتباطات سال ۲۰۱۷ UFI، نرم افزار هوشمند **Grip** بوده. Grip، نرم‌افزار هوشمند مشتری‌یابی در رویدادها و اولین هوش مصنوعی است که به عنوان واسط میان فروشنده و مشتری، میان سخنرانان، نماینده‌ها و غرفه‌داران، استفاده شده است. مشهورترین برگزارکننده‌های نمایشگاه‌های جهان، مانند **Reed Exhibitions**، **UBM**، **یو بی ام**، نمایشگاه‌های آی تی ای **ITE Exhibitions**، **کلریون ایونتس** **Clarion Events**، **اسنشال** **Ascential** از این نرم افزار استفاده می‌کنند.

"اپ‌ها App" یا نرم‌افزارهای سنتی رویدادها جز فهرستی از شرکت‌کننده‌ها در اختیار مشتری قرار نمی‌دهند. برنامه‌های قدیمی، شرکت‌کننده‌ها را از برقراری روابط کافی و رضایتبخش ناامید می‌کنند و سبب می‌شوند که شرکت‌کننده حس کند از برقراری بهترین روابطی که انتظار داشته در نمایشگاه برقرار کند، محروم مانده است.

« **فستیوال بین‌المللی خلاقیت** » **Cannes Lions** به سراغ **Grip** آمده تا راهی هموارتر برای ارتباط شرکت‌کننده‌ها با یکدیگر، تولید کند. **Grip**، نرم‌افزار مستقلی برای این فستیوال طراحی کرده است تا شرکت‌کننده‌ها بتوانند راحت و سریع به هم متصل شوند.



اهداف

- ارتقای تجربه‌ی حضور در نمایشگاه برای نمایندگان صنعت نمایشگاه، پیش از نمایشگاه و در طول رویداد.
- درک بهتر این موضوع که چه کسانی در طول « **فستیوال بین‌المللی خلاقیت** » با یکدیگر تماس می‌گیرند و ارتباط برقرار می‌کنند.



خدمات ارزش افزوده‌ای که Grip به دنبال آن است

- یک "اب" App" تلفن همراه که شرکت‌کننده‌ها را به شکل پیوسته به هم متصل کند.
- به جای این که فهرست بلند بالایی از شرکت‌کننده‌ها در اختیار کاربران گذاشته شود، اطلاعات خاص بعضی افراد در دسترس مشتری گذاشته شود.
- عملکرد اصلی App دادن فوری پیام (Instant messaging) است.
- پی بردن به این که کدام دسته از افراد در فستیوال با هم تماس می‌گیرند.

۳۵۰۰ نفر، برنامه یا App فستیوال بین‌المللی

خلاقیت را دانلود کردند



۲۰۰۰۰ تماس و بیش از ۲۳۰۰۰

پیام مبادله شد



برنامه / App تلفن هوشمند مرکز نمایشگاه و کنفرانس Messukeskus هلسینکی: فینالیست ۲۰۱۷ UFI

نمایشگاه‌ها، هفتمین ابزار بازاریابی در فنلاند هستند. هیچ ابزاری همچون مواجهه‌ی رو در رو، تأثیرگذار نیست و نمی‌تواند تجربه‌ای مانند حضور در نمایشگاه برای فرد ایجاد کند. در سال ۲۰۱۶، ۷۵ نمایشگاه و بیش از ۲۲۰۰ جلسه و کنگره در مرکز نمایشگاهی Messukeskus فنلاند برگزار شد. ۹۰۰۰ شرکت‌کننده و ۱/۱ میلیون نفر بازدیدکننده در رویدادهای این مرکز حضور داشتند.

واقعیت افزوده / AR، زندگی واقعی و مجازی را رو در رو هم قرار می‌دهد و برای برگزارکننده‌های نمایشگاه‌ها و شرکت‌کننده‌ها فرصت‌های بازرگانی جدید می‌آفریند. " اپ / App تلفن هوشمند مرکز نمایشگاه هلسینکی، واقعیت افزوده یا AR را در اختیار مشتری قرار می‌دهد.

اهداف

ایده‌ی تلفیق "بازی‌سازی" و خدمات مشتری

در پاییز ۲۰۱۵ متوجه گرایش به واقعیت افزوده/AR و بازی‌سازی شدیم. نه تنها جوان‌ترها که بزرگ‌ترها از بازی **Pokemon Go** حیرت‌زده شدند، واقعیت افزوده‌ای که در دنیای واقعی بازی می‌شد. سپس این ایده به ذهن‌مان رسید که چگونه به کمک واقعیت افزوده، رویدادها را زنده کنیم؟



^۱ - **Augmented Reality**؛ تکنولوژی‌ای که نما/ایماژ تولید شده توسط کامپیوتر را بر نگاه کاربر به دنیای واقعی تحمیل می‌کند.

^۲ - **Gamification**؛ به کارگیری مکانیزم‌های بازی و تکنیک‌های بازی گونه (مانند امتیاز دادن، رقابت با دیگران و قوانین بازی) در محیط کار یا خدمات با هدف افزایش انگیزه و تعهد کارمندان.



با همفکری یکی از استارت آپ‌های فنلاندی، راه بهتر خدمت کردن به مشتری‌های خود و همزمان سرگرم‌کننده‌تر کردن رویدادها را یافتیم.

دو هدف

- ۱- ایجاد تجربه‌ی بهتر برای مشتری در صنعت نمایشگاه، در اروپا. استفاده از نقشه‌های دو سویه دیجیتالی که نه تنها مشتری را به مقصد مورد نظر هدایت می‌کند بلکه در خصوص شرکت‌کننده‌ها/ یا غرفه‌داران اطلاعات اضافه می‌دهد.
- ۲- تولید کسب و کار جدید با استفاده از نوآوری دیجیتالی برای مرکز نمایشگاهی هلسینکی و برای مشتری‌ها

مزیت نقشه‌های دیجیتالی

نقشه‌های کاغذی و تابلوهای راهنمای قدیمی که برای هدایت مشتری استفاده می‌شد، ناکافی بود و پس از هر نمایشگاه متوجه می‌شدیم که بعضی از مردم قادر به یافتن شرکت‌های مورد نظرشان نبودند. اما مزیت‌های نقشه‌های دیجیتالی به شرح زیر است:

- یافتن محل کاربر و هدایت او به محل مورد نظر در نمایشگاه، مانند رستوران، دستشویی و غرفه‌ها
- جستجوی شرکت‌ها و خدمات در واقعیت افزوده/AR و سپس مشخص کردن مسیر و رفتن به سمت آن‌ها
- نرم افزار یا App، مانند جی پی اس خودرو، مسافت و زمان و مسیر رسیدن را به کاربران نشان می‌دهد.

This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.