

Empresa Joven del Año 2022

Premio del Colegio Oficial de Ingenieros Técnicos
de Telecomunicación de Castilla-La Mancha

Open Innovation Castilla-La Mancha 2021

Premio promovido por los Centros Europeos de
Empresas e Innovación de Castilla-La Mancha

*Experiencias Interactivas para stands en Ferias y Eventos



+34 926 65 38 80

info@furiouskoalas.com

www.furiouskoalas.com



¿Cómo representa tu Stand a tu marca, productos o servicios?

Las ferias y eventos ofrecen **oportunidades** para **captar y fidelizar clientes, nuevos socios e inversores**. Sin embargo, esto no es una tarea fácil entre tanta competencia donde los stands convencionales ya no atraen tantos visitantes ni expectación como lo hacían antes.

Desde hace un tiempo el público necesita tomar un rol activo y vivir **experiencias que generen emociones para conectar con**

una persona o con una marca y recordarla. Sin experiencias diferentes y atractivas no habrá conexión y pasarás al olvido en segundos. Es lo que se conoce como marketing experiencial o el marketing emocional. Por eso, **ofrecer experiencias interactivas alineadas con tu estrategia y objetivos será una apuesta rentable para tu próxima participación en ferias y exposiciones**.

Te hablamos de algunas de ellas.





* Realidad Aumentada

La Realidad Aumentada (RA) permite al usuario percibir el mundo real superponiendo sobre éste contenidos virtuales totalmente integrados con la realidad. Además, la interacción sobre el mundo real tiene un efecto sobre el mundo virtual. Los dispositivos de RA permiten ofrecer experiencias inmersivas de forma accesible y práctica, con menos intrusismo que los dispositivos de Realidad Virtual, donde normalmente es necesario un casco integral.

Aplicaciones de RA para stands

La RA utiliza normalmente tecnología basada en gafas especialmente diseñadas para ello, cascos o las lentes del teléfono móvil para añadir capas virtuales que transmiten información visual sobre el mundo real que nos rodea. Esta tecnología crea experiencias únicas que aportan conocimientos extra consiguiendo reproducir en un entorno real, objetos, imágenes animadas, datos e información adicional que no estaría presente de forma natural. En experiencias de RA completas, la interacción con el mundo físico tiene su repercusión en el mundo virtual.

- Viaje en el tiempo: Puedes viajar al pasado o al futuro utilizando unas gafas especiales o la pantalla del móvil para ver lo que ocurrió o podría ocurrir en ese lugar que tienes a tu alrededor, recreando así una escena inmersiva y una experiencia única.
- Ampliar detalles de un producto: El packaging de un producto a veces no es suficiente para mostrar su valor, su historia o de dónde proviene. Añadir esta característica suele requerir markers, una especie de códigos sobre los que la aplicación genera una imagen tridimensional. Idealmente, es posible interactuar con el producto aumentado.
- Simulación de espacios donde el usuario tiene que desenvolverse utilizando por ejemplo un producto de la marca donde está el stand.
- Contenidos 3D en tu stand: El visitante podrá seguir un recorrido fijado previamente y visualizar en él diferente contenido como personajes, objetos, edificios, etc.

Estas son solo algunas ideas, pero las opciones son infinitas, consúltanos.



*Realidad Virtual

La realidad virtual (RV) crea entornos simulados de forma artificial en los que el usuario vive una experiencia en la que sus sentidos creen estar en una realidad paralela. Esto se consigue gracias al uso de unas gafas especiales y auriculares. El usuario se abstrae de la realidad para introducirse en un mundo virtual.

Aplicaciones de RV para stands

Gracias a la RV podemos sumergirnos en videojuegos como si fuéramos los propios personajes, aprender a operar un corazón o realizar visitas virtuales para ver un museo, una exposición de arte en una capital europea o una feria virtual.

Solemos utilizar la RV para recrear situaciones como viajes en atracciones en simuladores o adentrarnos dentro de una situación poniéndonos en la piel del personaje principal, teniendo que vivir una experiencia interactiva y totalmente inmersiva.





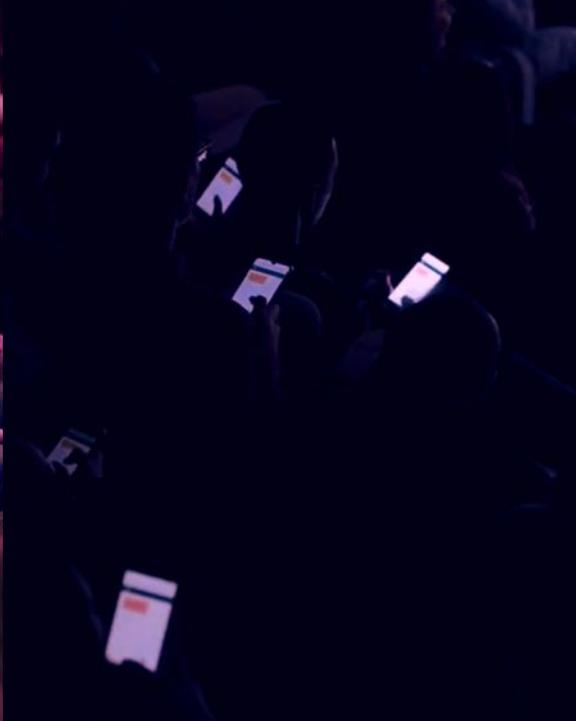
* Concursos de televisión en ferias y eventos

Utilizamos la gamificación para dinamizar stands con servicios flexibles de alta calidad y bajo coste. **Recreamos los concursos más famosos de la televisión personalizándolos para cada cliente** con una experiencia tan completa como sean sus necesidades: **participación del público en directo a través de aplicación móvil, rankings de concursantes, clickers o mandos a distancia para la participación del público.** Incluso podemos introducir en tu actividad el uso de la realidad aumentada o virtual.

Elige el formato de Concurso de Televisión que más te guste y lo recrearemos: '¿Quién quiere ser millonario?', 'Pasapalabra', '¡Boom!', 'Saber y Ganar'... ¡Las opciones son múltiples y pueden combinarse!

El decorado, los pulsadores, una gran pantalla, un presentador y las distintas dinámicas del juego con distintos premios llenarán de público tu stand consiguiendo un éxito rotundo. ¿Quién no ha soñado alguna vez con participar en un concurso de televisión?

- Nos adaptamos al espacio donde desees montar el concurso, ya sea Indoor u Outdoor habilitados para realizar la actividad.
- Nuestro equipo de diseño y producción trabajará desde el principio siguiendo unos patrones marcados por el cliente y su identidad visual para que la imagen del evento sea afín a la marca y a lo que se espera de ella.



*Vídeo Interactivo

¿Cómo se debería actuar ante esta situación?

¿Cómo se debería actuar ante esta situación?

Con nuestro servicio de Vídeo Interactivo tu stand ofrecerá a los visitantes la posibilidad de interactuar durante la reproducción de contenidos audiovisuales consiguiendo crear experiencias personalizadas que aumenten el interés y la participación del público.

De esta forma tus invitados realizarán un recorrido audiovisual interactivo que irá cambiando según las respuestas que elijan, lo que dará lugar a diferentes desenlaces.

Un ejemplo de uso sería en una feria donde el cuerpo de Bomberos participa. Mediante tablets u ordenadores mostraríamos a cada usuario un vídeo interactivo sobre cómo reaccionar en caso de incendio, ofreciendo a los visitantes elegir entre varias acciones. Las respuestas que den los usuarios ante las distintas situaciones condicionarán distintas situaciones con mayor o menor riesgo para sus personajes. De esta forma enseñaríamos cuál sería la decisión más correcta a tomar ante una situación de incendio.