



INEA: *SPOTHUNTER – pierwsza mobilna gra miejska w Poznaniu*

Cel:

Komunikacja miejskich hotspotów INEA w Poznaniu – poinformowanie o ich pojawieniu się oraz lokalizacji.

Wyzwania:

Przekazanie informacji w oryginalny i efektywny sposób wraz z zaangażowaniem potencjalnej grupy docelowej oferty internetu mobilnego od INEA.

Wynik:

1500 – pobrań aplikacji INEA Spothunter. Ponad 570 aktywnych uczestników gry.

ZAŁOŻENIA PROJEKTU

Cele

- Przekazanie informacji mieszkańcom Poznania o lokalizacji hot spotów INEA.
- Zbudowanie widoczności w mediach dla akcji.
- Zaangażowanie osób z grupy docelowej w aktywny udział w grze.
- Przekazanie informacji o nowej ofercie INEA.

Opis projektu

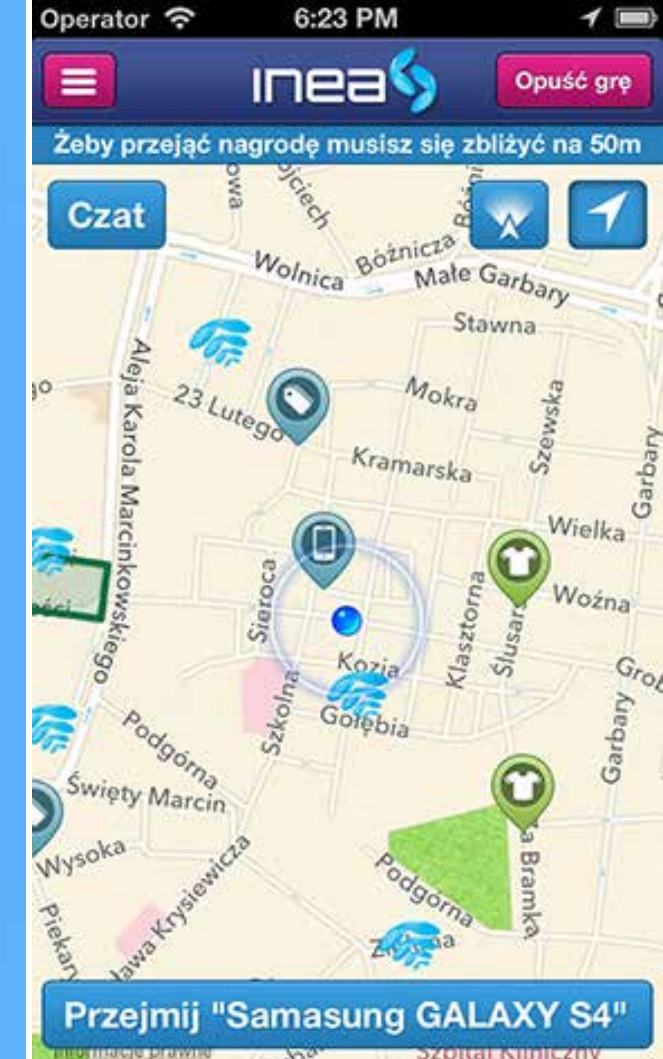
W 2012 roku INEA wprowadzała do swojej oferty usługę internetu mobilnego, której towarzyszyło pojawienie się na mieście tzw. miejskich hot spotów, czyli punktów dostępowych do sieci dla mieszkańców Poznania. Głównym założeniem projektu było zakomunikowanie o lokalizacji punktów, ich pojawieniu się oraz wsparcie komunikacyjne dla oferty internetu mobilnego.





SPOT HUNTER

UPOLUJ NAGRODĘ W MIEJSKIEJ DŻUNGLI!



POMYSŁ I REALIZACJA

Główną ideą komunikacyjną było stworzenie i przeprowadzenie gry miejskiej opartej o wykorzystanie urządzeń mobilnych oraz tzw. mechanizm capture the flag. Użytkownicy gry musieli w jednym z hot spotów INEA pobrać wirtualną flagę i przenieść ją na swoim telefonie do wyznaczonego celu. W tym czasie inni poprzez zbliżenie się do nich mogli odebrać im flagę i zniweczyć plany. Zabawa polegała więc na ciągłym pościgu i rywalizacji. W akcji wykorzystano aplikację na urządzenia mobilne (telefon, tablet).

Relacja z I edycji: <https://www.youtube.com/watch?v=lcdfmlomqow>



EFEKTY DZIAŁAŃ

- Efektywne przeprowadzenie 2 edycji gry miejskiej Spothunter.
- Kilkadziesiąt publikacji w mediach regionalnych i branżowych.
- 1500 pobrań aplikacji w 1. edycji oraz 570 uczestników gry.

