



BRIEF

Cornetto tarafından evleri dışında vakit geçirmeyi seven genç hedef kitlenin ilgisini çekebilecek; ilginç, farklı ve yenilikçi fikriyle adından söz ettirecek; farklı teknolojileri aynı platform üzerinde buluşturan dikkat çekici bir proje isteniyordu.

AMAÇ

Dijital medya tüketiminin gün geçtikçe arttığı ülkemizde, hedef kitleyi evleri dışında beklemedikleri bir anda yakalayan; dijital ve mobil mecraı birbiriyle uyumlu, başarılı bir şekilde aynı uygulamada buluşturan daha önce benzeri yapılmamış yepyeni bir projenin geliştirilmesi hedeflendi. Ayrıca hedef kitlenin sadece izlemekle yetinmeyip aynı zamanda dahil olabilecekleri; dolayısıyla onlara kolay kolay unutamayacakları eğlenceli, pozitif bir deneyim yaşatacak sıradışı bir uygulama tasarlandı.

UYGULAMA

Proje için hedef kitleyi kolaylıkla yakalayabilecek İstiklal Caddesi üzerindeki Yapı Kredi binasının üzerine yansıtılan bir projeksiyon oyunu tasarlandı. IVR teknolojisinin kullanıldığı oyunda, katılımcılar cep telefonlarını bir 'joystick' gibi kullanarak oyundaki karakterleri yönettiler. Proje, dünyanın ilk multiplayer interaktif duvar projeksiyon oyunu oldu. 5 kişinin aynı anda yarışabildiği oyunda, 45 saniyede 3 Cornetto toplayabilenlere anında Cornetto hediye edildi. Kazananlar hedyelerini telefonlarına SMS ile gönderilen şifreler sayesinde Cornetto standlarından teslim aldılar.

SONUÇ:

Oyun 15 gece , 2 saat boyunca oynandı. Toplamda yaklaşık 3 milyon kişi oyunu izleme şansı buldu. 3500 şanslı kişi de oyuna katılım yaptı. Oyun hem cadde üzerinde hem de sosyal medyada anında WOM etkisi yarattı.

