

Interjú Mattia-val

Mattia | www.tailor-made.site

Mattia a veronai egyetem vizuális tervezés mesterkurzusának hallgatója, akinek szenvedélye a divat, és aki olyan pólókból álló terméksaládot dobott piacra, amelyekhez egy QR-kód kapcsolódik, amely lehetővé teszi a vásárló számára a belépést egy virtuális világba.

Hogyan született meg a póló és a QR-kód ötlete?

Az ötlet az egyetemen a „virtuális valóság” kurzus alatt született, ahol érdeklődésből arra gondoltam, hogy a divat világát össze kéne kötni az online világgal, hogy az emberek online interakciókban kapcsolódjanak.

Ebből a megérzésből eredt aztán, hogy a pólókba egy qr-kódhoz kapcsolódó grafikát építsek be, hogy a pólót viselő vásárló belépve a virtuális térbe, egy csak számára szóló élménnyel találkozjon.

Mi történik ebben a virtuális világban?

A felhasználó úgy léphet kapcsolatba az őt körülölelő virtuális térrel, hogy egy olyan közösség részévé válik, amely azonosul ezzel a márkával. Ebben a virtuális környezetben lehetőség van olyan tevékenységek végzésére, mint például egy hely bérlése, ahová más embereket is meghívhat, több ember összekapcsolódhat ezekben a terekben. A felhasználó személyre szabhatja a termékeket, és már a vásárlás előtt megtekintheti, hogyan fog állni rajta egy-egy ruhadarab. Akár testre is szabhatja, hogy valami egyedül hozzon létre.

Mi a hozzáadott értéke ennek a megközelítésnek?

A divatpiac telített, és az ágazat számos vállalata azonnal megértette a Metaverse-ben rejlő lehetőségeket, amelyekkel még gazdagabb élményt nyújthat a vásárlás. A QR-kóddal ellátott póló egy lépés az

úgynevezett metaverzum felé egy olyan termékkel, amelynek célja a marketingben koherens valódi merchandising kialakítása, olyan promóciós kampánnyal, amely ugyanazokat az értékeket közvetíti, amelyeket kommunikálni szeretne, vagyis, hogy meglegyen a kapocs a márka és a közvetíteni kívánt üzenet között.

A vásárlók viselkedése megváltozott a digitális világ megjelenésével és térnyerésével, más a vásárláshoz való hozzáállás is, kevésbé támaszkodnak a valódi üzletekre, és sokkal inkább a weboldalakra és az e-kereskedelemre helyeződik a hangsúly. Régebben egy ruhadarab is elég volt ahhoz, hogy az ember megkedveljen egy márkát, ma a ruhának már magát az identitást is ki kell fejeznie.

A terméknek szentelt virtuális világ helyettesítheti a közösségi hálókat. A felhasználó egy virtuális világban olyan emberekkel is folytathat közös tevékenységet, akiket nem ismer azáltal, hogy egy valódi kapocs köti össze őket, ami jelen esetben például egy póló. Így a virtuális valóságot akár egy “második életnek” is felfoghatjuk, például ellátogathatunk New Yorkba, hogy részt vegyünk egy divatbemutatón vagy egyéb rendezvényen, vagy a vásárlást még gazdagabb élménnyé tehetjük, akár azokkal együtt, akik a világ másik felén vettek meg egy ugyanolyan márkájú ruhadarabot. Csak egy valódi személy tudja beolvasni a QR-kódot, és pont ez teszi a virtuális élményt a valódi világ kiterjesztésévé.



Hogyan sikerült kialakítani a pólóhoz a virtuális világot?

Manapság, ha valaki meg akarja tanulni a virtuális világok vagy tárgyak létrehozását, minden eszközt megtalál, amire szüksége van. De egy idő után egyedül nem megy tovább. Ezért találtam néhány munkatársat, egyetemista társat, akik lelkesen üdvözölték az ötletet, és konkrét technikai ismereteket bocsátottak rendelkezésemre a virtuális világok létrehozásához. Jelenleg a projekt fejlesztés alatt áll, így sok minden még csak ötlet szintjén vagy fejlesztési szakaszban van.

Milyen további ötletek kerülhetnek még ezekbe a virtuális világokba?

Virtuális találkozóterek, co-working terek, chill out terek kialakításán gondolkozunk, ahol szocializálódhatunk, szórakozhatunk, új emberekkel ismerkedhetünk meg.

Mennyire tudta használni a képzés során tanultakat a projekt fejlesztése során?

Természetesen a képzésnek alapvető jelentősége volt, de mindennek az alapja továbbra is a képesség és hajlandóság a körülöttünk lévő világ megfigyelésére. Az iskoláknak a képzési szektorban is példát kell venniük azoktól, akik innovatív módon viszonyulnak a szakmához, hogy az így szerzett tapasztalatokat visszacsatornázzák az oktatásba.





Az Európai Unió társfinanszírozásával

Az Európai Unió finanszírozásával. Az itt szereplő vélemények és állítások a szerző(k) álláspontját tükrözik, és nem feltétlenül egyeznek meg az Európai Unió vagy az Európai Oktatási és Kulturális Végrehajtó Ügynökség (EACEA) hivatalos álláspontjával. Sem az Európai Unió, sem az EACEA nem vonható felelősségre miattuk.



CC BY: A licenc lehetővé teszi az anyagok terjesztését, újramezítését, adaptációját, valamint az anyagokat alapként felhasználva azok további bővítését bármilyen médiumban és formátumban azzal a feltétellel, hogy azok eredeti forrását kötelezően feltüntetik. A licenc a kereskedelmi felhasználást is tartalmazza.

CC BY a következő elemeket tartalmazza:

BY  – az eredeti alkotó(k) feltüntetése kötelező

ERASMUS+

2021-DE02-KA210-VET-000034595