



ESPERIENZA DI ACQUISTO 4.0

Modulo per l'interazione con l'utente finale per attività di marketing one-to-one durante la fase di acquisto in negozio.

✓ INTERFACCIA UTENTE

Applicazioni per invitare l'utente finale ad interagire con la tecnologia e quindi per raccogliere informazioni a fini di marketing one-to-one e di stimolazione dell'acquisto d'impulso.

✓ STORYTELLING

Applicazione per l'interazione diretta con l'utente finale, per mostrare contenuti multimediali ad hoc ed informazioni di prodotto in ottica di brand awareness e customer engagement.



Contenuti speciali multimediali come video, foto o musica potranno essere veicolati per aumentare l'engagement dei tuoi clienti.