

JOHANNES PRESENTA LA NUOVA SOLUZIONE DI LIVE ENGAGEMENT GRAB MACHINE



Si ispira alla Claw Crane – più comunemente nota come macchina pesca pupazzi – la **nuova Grab Machine di Johannes**, nuova tecnologia di intrattenimento che è stata totalmente rivista nello sviluppo e nell'esperienza di gioco offerta.

Con questa soluzione, i brand possono regalare un'esperienza coinvolgente e ludica agli ospiti presenti a un proprio evento, dando loro la possibilità di **vincere un "premio", ossia un gadget o un sample**, contenuto all'interno di una sfera o un qualsivoglia packaging, potenzialmente catturabile dal braccio meccanico.

L'ospite, per iniziare a giocare, dovrà prima inquadrare e scansionare con lo smartphone un QR code presente sullo schermo centrale interno alla struttura e dopodiché si registrerà compilando un form attraverso una web app.

“La richiesta di soluzioni ancora più ingaggianti e personalizzabili per eventi, e non solo, è sempre più alta. Con la Grab Machine, i brand possono coinvolgere ancora di più gli utenti, dal momento in cui si mettono alla prova per riuscire a vincere il premio in questione. Inoltre, dietro c'è una strategia di acquisizione lead poiché l'ospite per poter giocare deve inserire alcuni dati su una web app che sviluppiamo ad hoc”, afferma **Vittorio Castelli**, CEO e Co-founder di Johannes.

La Grab Machine può essere scelta per molteplici occasioni: eventi in store o in altri luoghi pubblici, party aziendali, fiere, concerti, competizioni sportive e molto altro. **La macchina è interamente personalizzabile**, sia la struttura esterna che quella interna, sia anche in termini di grafiche digitali, come ad esempio quelle che appaiono nello schermo centrale oppure il layout della web app tramite cui l'utente si registrerà per poter giocare. Anche **i packaging dei gadget possono essere personalizzati**, a seconda delle richieste del cliente.