

Mobile Internet Forum 2022

4. října 2022 / 9:00 / Jalta Boutique Hotel Václavské nám. 818/45, 110 00 Praha 1

Program akce

Hlavní blok

9:00 - 9:10 Úvodní slovo

David Slížek - Lupa.cz

9:10 - 9:35 Chcete mobilní aplikaci? Hlavně ji neubijte svou vizí

Lukáš Pitter - 2FRESH

Mobilní aplikace jsou skvělé a má je každá druhá velká značka. Chcete taky? Zastavte se. Aplikace selhávají nejčastěji ve 3 hlavních oblastech: uživatelé v nich nevidí dostatečnou hodnotu, nevědí, jak je používat, a nebo je jejich vývoj o měsíce až roky protahovaným peklem, s nímž si programátoři neumí poradit. Lukáš Pitter z agentury 2FRESH vás provede základy designového procesu, které mohou takto černé scénáře odvrátit. A přitom se dozvíte třeba něco o výzvách při designu aplikací pro značky, jako jsou Komerční banka nebo Livesport.

9:35 - 10:00 Jak vylepšit životní styl prostřednictvím mobilních zařízení

Oldřich Januška - Fitify

Původně studentský projekt virtuálního fitness kouče zaznamenal boom v období covidové pandemie a mobilní aplikaci Fitify si stáhlo už více než 15 milionů uživatelů. Růst podpořilo také navázání pravidelné spolupráce s Applem a vy se v přednášce můžete těšit na tipy a zkušenosti, jak se dostat mezi nejlepší fitness aplikace.

10:00 - 10:25 eGrocery a jeho budoucnost

Jakub Růžička - Košík.cz, Petr Souček - Košík.cz

Svět kolem nás se mění a stále vyvíjí. Kam se vyvíjí svět eGrocery? Proč je důležité mít mobilní aplikaci a jak se na to díváme v Košíku? Je lepší připravovat aplikaci interně a nebo využít zkušeností někoho dalšího? Nejen o to se s vámi chceme podělit.

10:25 - 10:55 Coffee break

10:55 - 11:20 Od mobilu k metaverzu: Jak imerzivní technologie mění zábavu i byznys

Kateřina Hanáčková - Brainz Immersive, Robin Pultera - Brainz Immersive

Od pravěkých dob mobilního internetu, který se spouštěl speciálním tlačítkem na telefonu, uplynuly dvě dekády. Za tu dobu se mobilní zařízení vyvinuly v nástroje, které nám pomocí rozšířené reality (AR) umí obohatit skutečnost o digitální hologramy, otevřít portály do jiných světů, nakonfigurovat produkt podle našich představ a objevovat nová místa. Nyní stojíme na prahu dalšího milníku: rozšířená realita se prolíná s virtuální a jeden obsah lze použít na všech platformách od mobilu po VR helmu. Ukážeme vám, jak virtuální a rozšířená realita pronikají do umění, průmyslu i marketingu a představíme trendy, které určují nový směr produkce obsahu.

11:20 - 11:45 Zážitek na míru díky mobilní aplikaci

Lukáš Strnadel - Futured

Jak na maximum využít nejmodernější technologie, abyste zákazníkům nabídli co největší end-to-end zážitek? To přiblížíme na příkladu aplikace, kterou Futured vyvinulo pro Národní muzeum. Ta díky interaktivním a audiovizuálním prvkům nabízí zážitek na míru a pracuje s rozšířenou realitou, která dává možnost vidět a zažít věci, na které jsme doposud museli používat vlastní představivost.

11:45 - 12:10 Zlepšíme komunikaci a kvalitu služeb pomocí virtuální reality?

Jiřina Jenčková - PERFECT HOTEL CONCEPT

Kvalita poskytovaných služeb a komunikačních dovedností není něco s čím bychom se v ČR mohli standardně pyšnit a za minulé dva roky se situace ještě výrazně zhoršila. Jakým způsobem může právě VR pomoci tuto bariéru překonat při nácviu řešení kritických a krizových situacích nejen v oboru hospitality? Přece nejdražší je se trénovat až na našich zákaznících či hostech.

12:10 - 12:35 Budoucnost imerzivního metaverza

Artur Sychov - Somnium Space Ltd.

Je virtuální realita metaverza založená na blockchainu a decentralizované ekonomice naší budoucností? Budou virtuální tržiště plná NFT fungovat jako spravedlivá náhrada naší stávající infrastruktury a umožní přístup miliardám lidí, kteří by jinak neměli přístup k finančním zdrojům a způsobu obživy? Nahlédněte do budoucnosti metaverza spolu s Arturem Sychovem, zakladatelem a ředitelem společnosti Somnium Space.

12:35 - 13:35 Oběd

13:35 - 14:00 Mobilní hry - budoucnost gamingu?

Martin Doležel - Samsung Electronics Czech and Slovak

Jsou mobilní hry pouze kratochvíle při cestě MHD nebo plnohodnotný herní žánr? Jak vypadá typický hráč? Má mobilní gaming esportový potenciál? Jak velký je trh mobilních her a přináší příležitosti pro firmy a marketéry? Nejen tyto, ale i další otázky zodpoví tato přednáška kombinující globální i lokální data a reálné zkušenosti z česko-slovenského herního a mobilního prostředí.

14:00 - 14:25 ŠKODA FOUNDERS: Interaktivní adventura v Messengeru

Filip Keresteš - ŠKODA AUTO, Daniel Krásný - Socialsharks

Messenger Bot je jednou z nejoblíbenějších platforem pro automatizaci na internetu. My jsme se rozhodli na jeho základu postavit komiksovou videohru, dějovou, interaktivní, s možností ovlivňovat svými činy celý děj. Jak se nám to povedlo? A kolik hráčů do toho šlo s námi?

14:25 - 14:50 Jak jsme si získali srdce hráčů

Ladislav Dyntar - good-game.cz, Adam Klavík - Mastercard Europe

Herní prostředí je pro mnohé zatím stále virtuální španělskou vesnicí. Přitom je to svět, který se příliš neliší od jiných sportovních disciplín. Svět, ve kterém se točí obrovské peníze, kde zákazníci vítají nové značky s otevřenou náručí. Jak jsme si spolu s Mastercard získali srdce českých a slovenských hráčů?

14:50 - 15:20 Coffee break

15:20 - 15:45 Moderní technologie ve službách obchodu

Pavel Kozler - KNOWINSTORE

Digitalizace retailu patří v současnosti k hlavním tématům v oboru. Jaké jsou aktuální trendy u nás, jak lze v této oblasti využít mobilní aplikace a v jakých dalších segmentech má velký potenciál samoobslužný koncept, který letos uvedl maloobchodní řetězec COOP ve své prodejně ve Strakoncích?

15:45 - 16:10 Digitalizace gastronomie

František Peterka - Qerko

Qerko je aplikace, která zákazníkům přináší možnost zaplatit okamžitou útratu v restauraci pomocí QR kódu. Jak moc je však důležitá digitalizace pro gastronomii a jak Qerko může pomoci?

16:10 - 16:35 Jak interně stavět a udržovat mobilní aplikaci s miliony uživatelů?

Matěj Dusbaba - Zásilkovna

17:00 Předpokládaný konec konference