

Wie werden Messebesucher mit Multitouch-Anwendungen erreicht?

Multitouch-Systeme ermöglichen Ausstellern auf Messen zahlreiche Optionen. Es gibt einfache, unternehmensbezogen gestaltbare Anwendungen und eine hohe Aufmerksamkeit zu einem guten Preis-Leistungsverhältnis.

Fernwirkung erzielen

Dass interaktive Aktionen in der Halle weit hin sichtbar sind, ist eine durchaus erwünschte (Neben)Wirkung. Ein Multitouch-Tisch auf einem Messestand wird fast immer zum Eyecatcher. Er sorgt für den „Wow“-Effekt und es bilden sich oft Mensentrauben, die wiederum andere Interessenten neugierig machen und anlocken. Aussteller können diese Sogwirkung noch verstärken, etwa durch Musik und Sound oder wenn Displays als Standwände zum Einsatz kommen.

Intuitiv steuern

Das iPhone braucht keine Bedienungsanleitung. Ein ähnliches Prinzip liegt den Multitouch-Anwendungen zugrunde: Sie sollen möglichst einfach sein. Egal, ob Wissensvermittlung oder Spiele – der Nutzer muss sofort verstehen, was er machen kann. Diese intuitive Steuerung ist aufgrund der Verbreitung von Smartphones mittlerweile bei den meisten Menschen gelernt.

Effektives Marketing

Neu ist der Multi-User-Ansatz. Der Aussteller benötigt nur noch ein System anstatt diverser Terminals. Damit können mehr Leute die Anwendung gleichzeitig bedienen. Keiner geht verloren, weil gerade das einzige Terminal besetzt ist. Darüber hinaus lassen sich unter Berücksichtigung rechtlicher Rahmenbedingungen auch direkte Kontakte mit potenziellen Kunden erzielen und Erfolge messen – etwa über interaktive Gewinnspiele oder Umfragen. Auch können Infomaterialien durch die Eingabe der E-Mail-Adresse abgerufen werden. Der Erhalt der digitalen Unterlagen verstärkt beim Empfänger die Wirkung von Multitouch-Anwendungen über den Messeauftritt hinaus.

Neuartige Optionen

Durch Multitouch-Systeme entstehen interak-

tive Möglichkeiten, die mit herkömmlichen PCs nicht oder nur eingeschränkt durchführbar waren – beispielsweise Maschinen für eine komplette Produktionslinie zusammenzustellen, mit Kunden eine Finanzierung zu erarbeiten oder gemeinsam einen Messestand zu gestalten...

Modulares System

Die Visualisierung auf dem Display wird über mehrere Beamer projiziert. Anders als bei LED- oder TFT-Technologien können dadurch nahtlose und auch runde Displayflächen erzielt werden. Auf diese Weise ergeben sich gestalterische Optionen – die Multitouch-Tische lassen sich an das bestehende oder geplante Standdesign des Ausstellers anpassen. Und: Die Toucherkennung erfolgt über Kameras, die unendlich viele Berührungspunkte und Objekte ermitteln können. Zudem sind die Displayflächen äußerst robust gegenüber Stößen oder Flüssigkeiten, da sich die Technik hinter der Oberfläche befindet.

Produkte visualisieren

Aus Platz-, Transport- und Kostengründen können nicht immer alle Produkte eines Ausstellers auf Messen gezeigt werden. Multitouch-Systeme helfen dabei, nicht vorhandene Exponate oder komplexe Dienstleistungen einfach und interaktiv begreifbar zu machen.

Überschaubare Kosten

Im App-Store stehen Multiuser-Apps für vielfältige Anwendungsmöglichkeiten zur Auswahl. Über eine Art Content-Management-System können Kunden die Apps individuell an ihr eigenes Design anpassen und multimediale Inhalte integrieren – schnell, einfach



Experte:
Matthias Woggon
Geschäftsführer
eyefactive, Wedel

Kontakt:
mwoggon@
eyefactive.com



und ohne jegliche Programmierkenntnisse. Alle Apps lassen sich in vollem Funktionsumfang auf dem PC oder Notebook als kostenloser Download testen (www.multitouch-appstore.com). Da die Apps bereits entwickelt wurden, ist ihre Nutzung vergleichsweise kostengünstig. Hinzu kommen Kosten für Kauf oder Miete der „Hardware“ (eine Box/mehrere Boxen mit Beamer und Kamera), CD-gerechte Gestaltung und Nebenkosten wie Transport. Eine „sinnvolle“ Multitouch-Anwendung auf einer viertägigen Messe gibt es ab 5.000 Euro aufwärts. Teurer wird es, wenn Entwicklungen oder Programmierungen eigens für einen Messeauftritt durchgeführt werden. Die Kosten steigen dann mit dem dabei entstehenden Zusatzaufwand.

Das Unternehmen eyefactive wurde Mitte 2009 von den Medieninformatikern Johannes Ryks und Matthias Woggon gegründet. Es ging als Spin-Off aus der Fachhochschule Wedel hervor: Bereits Anfang 2007 wurde hier im Rahmen eines Studienprojektes ein erster Prototyp entwickelt. Multitouch-Technologie war zu dieser Zeit noch weitestgehend unbekannt.

How can exhibition visitors be reached with multi-touch applications?



Multi-User-Anwendung für Mercedes auf der IAA.

Multi-User application for Mercedes at IAA.

people, thanks to the spread and use of smartphones.

Effective marketing

What is new is the multi-user approach. The exhibitor only needs a system, instead of several terminals. In this way several people can use the application simultaneously. No one is lost, because the only terminal is occupied. In addition, direct contact with potential customers can be achieved – within the limits of legal restrictions – and performance can be measured, for example via interactive contests or surveys. Info materials can also be retrieved by the input of the email address. Receiving digital documents reinforces among the receivers the effect of multi-touch applications beyond the exhibition presentation.

Photo: eyefactive

Multi-touch systems provide exhibitors at exhibitions with numerous options. There are simple applications that can be designed in relation to the firm and a high degree of attention at a good price-performance relationship.

Long-distance effect

That interactive actions are visible at a distance in the exhibition hall is a desired (side) effect. A multi-touch table at an exhibition stand almost always becomes an eye-catcher. It produces the “wow” effect and often groups of people gather around it, which in turn make others curious and attract them. Exhibitors can reinforce this attraction with music or sound, or when displays are used as stand walls.

Intuitive control

The iPhone does not need instructions. A similar principle is at the root of the multi-touch applications: They are supposed to be as simple as possible. Whether transmitting knowledge or games – the user has to immediately understand what can be done. This intuitive control has been learned by most

people, thanks to the spread and use of smartphones.

Novel options

Multi-touch systems create interactive possibilities, which would not be possible or only to a limited extent with normal PCs – for example, putting together machines for a complete production line, working out financing with customers, or designing an exhibition stand together.

Modular system

The visualisation on the display is beamed by several projectors. In contrast to LED or TFT technologies, cordless as well as round

display surfaces can be achieved. In this manner design options arise – the multi-touch tables can be adjusted to existing or planned design of the exhibitor’s stand. The touch recognition is done via cameras, which can transmit innumerable touch points or objects. Moreover, the display surfaces are extremely robust against impacts or liquids, since the technology is located behind the screen.

Visualising products

For reasons of space, transport, or cost, not all the products of an exhibitor can always be presented at the exhibition. Multi-touch systems help to make products that are not exhibited or complex services simply and intuitively understandable.

Manageable costs

The App Store offers a selection of multiuser apps for a variety of uses. With the use of a type of content management system customers can adjust the apps individually to their own design and integrate multimedial content – quickly, simply, and without any programming knowledge. All apps can be tested for free as a download on your PC or notebook (www.multitouch-appstore.com). Since the apps have already been developed, their use is comparably cheap. Then there are the costs for the purchase or rental of the “hardware” (a box/several boxes with a projector, and a camera), an appearance according to the corporate design, and accessory costs such as transport. A “sensible” multi-touch application for a four-day exhibition can be had starting approximately at 5,000 Euros. It gets more expensive when developments or programming are done solely for the exhibition presentation. The costs will then grow due to the additional investments.

The company eyefactive was founded by the media information scientists Johannes Ryks and Matthias Woggon in mid-2009. It arose as a spin-off from the University of Applied Sciences in Wedel. An initial student project already developed a prototype here at the beginning of 2007. Multi-touch technology was at this time almost unknown.

Expert:

Matthias Woggon, Managing Director
eyefactive, Wedel

Contact:

mwoggon@eyefactive.com