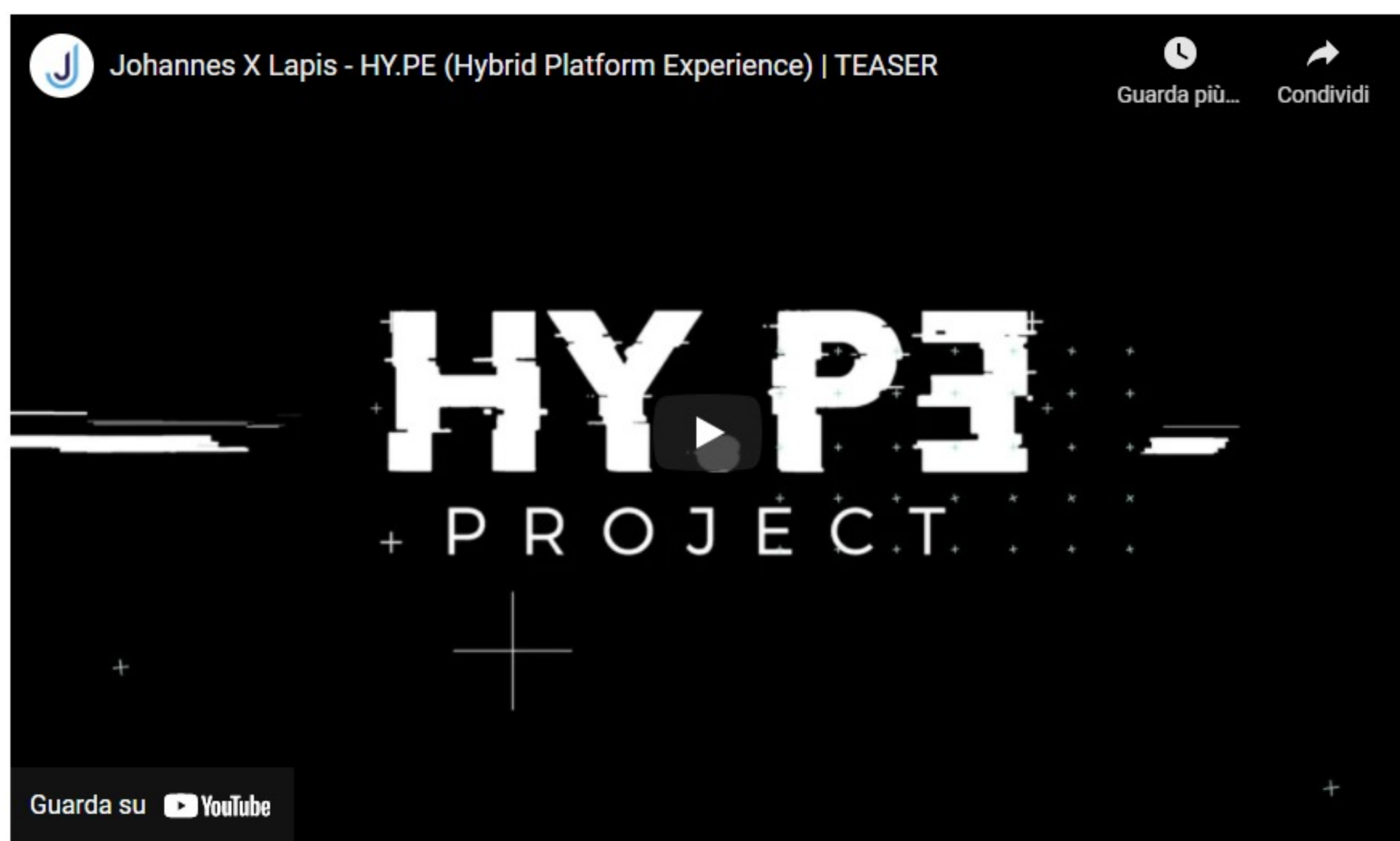


Johannes presenta HY.PE PROJECT, nuova piattaforma in 3D per esperienze digitali immersive

22 Aprile 2021



La pandemia da Covid-19 ha avuto un forte impatto sul settore degli **eventi**, comportando, tra le altre restrizioni, l'impossibilità di organizzare fiere, congressi, mostre e molto altro, e inevitabilmente si è abbattuta anche sul mondo del **retail** con la sospensione e la chiusura di diverse attività quali store, boutique e showroom. Il *social distancing* ha tuttavia favorito la diffusione massiccia degli **eventi digitali e ibridi** e quindi l'utilizzo di piattaforme dedicate.

La sfida, da un anno a questa parte in cui gli eventi virtuali in streaming sono sempre più all'ordine del giorno per le aziende, è quella di rendere l'esperienza del partecipante il più possibilmente 'live' e coinvolgente, offrendo **contenuti unici e personalizzati**.

Ha risposto prontamente a tale sfida **Johannes**, social live agency specializzata nello sviluppo di soluzioni tecnologiche per eventi e nella realizzazione di progetti digitali custom made, che ha appena lanciato sul mercato **HY.PE PROJECT**, piattaforma sviluppata in house completamente in **3D** che consente la **ricreazione di ambienti con render grafici o fisici e panorami a 360°**, **totalmente navigabili tramite dei PIN di traslazione**, permettendo agli utenti di muoversi tra gli spazi.

HY.PE PROJECT – acronimo di *Hybrid Platform Experience* – nasce dalla partnership tra **Johannes** e un'altra realtà made in Italy: **Lapis**, società di architettura che realizza allestimenti fieristici, eventi aziendali e progetti di design da oltre 20 anni.

Un **ambiente virtuale 4.0** che può essere declinabile in varie forme: un **sito web** – o una sezione di esso – un **eCommerce**, una location per un **evento digitale** o, ancora, uno **store** o uno **showroom**. Qualsiasi ambiente può essere **interamente personalizzato**, grazie al **rifacimento dello stesso in 3D o con immagini a 360° navigabili con pin di movimento**. In questo modo, l'azienda può scegliere come creare il proprio spazio virtuale, rispecchiando in tutto e per tutto la realtà, e far vivere all'utente un'**esperienza digitale immersiva in 3D**, permettendogli di esplorare e osservare i prodotti, interagire – tramite un hotspot – con tool ingaggianti che azionano diverse funzionalità o con figure dedicate, per incontri one to one.

"L'unicità di HY.PE PROJECT è la possibilità di integrare all'interno della piattaforma una serie di interazioni totalmente customizzate, attivabili attraverso dei TAG o PIN dedicati, tra cui tool per configuratori di prodotto – quali colore, modello, e così via – attività di engagement come digital photobooth, quiz e gaming, view di prodotti in 3D e a 360°, hyperlink e collegamenti diretti con l'e-commerce, slideshow e photogallery, QR code che rimandano ad attivazioni esterne, come filtri Instagram, e, ancora, l'inserimento di video con green screen e in overlay", afferma nella nota **Vittorio Castelli**, Presidente e Co-founder di Johannes. "A contraddistinguere HY.PE sul mercato, sono sicuramente la nostra spinta innovativa e la tecnologia all'avanguardia che da sempre ci caratterizzano, grazie al team qualificato di sviluppatori che abbiamo all'interno, oltre che le forti competenze creative di Lapis, con cui condividiamo la passione e il lavoro di squadra e siamo entusiasti di aver portato avanti questo progetto".

Un altro elemento fondamentale di HY.PE PROJECT è la possibilità di svolgere **videocall** interne alla piattaforma, in **modalità picture in picture**, e di effettuare **tour guidati** in modo da accompagnare eventuali ospiti (clienti, giornalisti, etc.) all'interno degli spazi.