
PŘIHLÁŠKA do 18. ročníku soutěže

Projekt:

Název projektu:

Molekula: Jizerská 50 pohledem technologií a umění

Projekt byl navržen a proveden pro:

původní

Na projektu se dále podíleli:

Firma/organizace:

Ogilvy s.r.o.

Přihlašujeme do:

Komunikační disciplíny:

I.8 Integrovaná komunikace

Oborové kategorie:

II.4 Technologie (ICT)

Porota má právo na změnu-přesun projektu do jiné kategorie,
pokud uzná, že by tam mohl mít větší šanci na ocenění

Osoba, která projekt do soutěže předkládá:

Jméno: Václav Rambousek

Firma/organizace: Ogilvy

Stručné shrnutí projektu:

Představte si, že běžíte Jizerskou 50, mírně fouká a vás čeká první stoupák. Ve stejnou chvíli se na digitální instalaci v Praze objeví tisíce barevných částic rozpořbovaných nejrůznějšími typy reálných dat – od počasí po rychlost běžců. Vzniká tak jedinečné umělecké dílo, které posouvá možnosti současných sportovních přenosů. Přenos, který tvoří 5G síť, umělá inteligence a samozřejmě samotní závodníci. V reálném čase tak lze spatřit nový úhel pohledu na pohyb více než 4000 běžících závodníků.

Zadání, cíle projektu, cílové skupiny:

Hlavním záměrem společnosti T-Mobile bylo ukázat sílu moderních technologií, které dokáží spojit i zdánlivě nespojitelné oblasti, a úplně poprvé na českém trhu zachytit sportovní závod netradiční uměleckou formou. Cílem bylo oslovit širší populaci a především propojit různé zájmové komunity napříč společnostmi, které by pravděpodobně jinak nesledovaly stejný typ obsahu ve stejný čas. Propojení sportu, technologií a umění skrze tento projekt cílilo nejen na sportovní fanoušky, ale i na nadšence pro design nebo technologický pokrok.

Strategie:

Strategickým cílem bylo představit umělecko-technologické dílo v podobě pestrobarevného „livestreamu“ cílovým skupinám prostřednictvím přímého zážitku, sdílení na sociálních sítích i komunikace v klasickém mediálním prostoru. Každý, kdo se nacházel v Bedřichově nebo měl v den závodu cestu přes Arkády Pankrác, kde byla nainstalována velkoplošná přenosová obrazovka, se mohl nechat na chvíli unést tím, co se právě odehrávalo na plátně. Díky tomu se podařilo přiblížit sport i těm, co by se na závod v běhu na lyžích nikdy nedívali. Nadšencům do běžkování zase kreativní ztvárnění závodu ukázalo novou tvář jejich oblíbeného sportu.

Nástroje a aktivity:

Technologicko-umělecké dílo tvořilo kromě autorské invence hned několik zdrojů dat. Vizualizaci definovala topografická data trati (reliéf krajiny, převýšení atp.), reálná data o aktuálním počasí, sesbíraná data pohybu a rychlosti závodníků loňského ročníku Jizerské 50 a samozřejmě i anonymizovaná data letošních běžců. Umělecká simulace závodu byla za doprovodu hudby v reálném čase přenášena i pomocí livestreamu na sociálních sítích T-Mobile. Mediální přístup jsme rozdělili na několik směrů a individuálně jsme oslovili technologická i zpravodajská média s přesahem do společenské sféry.

Výsledky:

Uměleckou simulaci zhlédly přímo na místě nebo formou virtuálního přenosu řádově desítky tisíc lidí. O nevhodně podívané informovala veřejnost také zpravodajská média. Živě z místa například Česká televize v rámci hlavní zpravodajské relace, dále CNN Prima News, Reflex.cz nebo Denik.cz. Technologické řešení projektu zaujalo i oborová média včetně mobilmania.cz, smartmania.cz nebo mobilenet.cz. Kumulovaně jsme celou komunikací zasáhli více než 5,9 milionů příjemců sdělení.

Weblinky:

https://www.youtube.com/watch?v=dks79M7Ad_4, https://www.youtube.com/watch?v=T_cpBNMTics