Mobile Internet Forum 2020

9. září 2020 / 9:00 / Konferenční centrum City Na Strži 1702/65, 140 62 Praha 4

Program akce

Hlavní blok

9:00 - 9:10 **Zahájení konference**

Filip Rožánek - Internet Info

9:10 - 9:35 **Sledovací kapitalismus**

Patrick Zandl

S pomocí sledování a výkonných i chytrých počítačů je možné cíleně působit na jedince a modelovat jeho tužby a přání. Tohle není distopická fantazie, to jsou dnešní algoritmy postavené nad daty, která o sobě tak rádi dáváme všanc. A tady začíná sledovací kapitalismus.

9:35 - 10:00 **Mobilní internet pohledem NetMonitoru a SPIR**

Jana Břeská - Sdružení pro internetový rozvoj v České republice, z.s.p.o., Petr Kolář - Sdružení pro internetový rozvoj v České republice, z.s.p.o.

Jaká jsou aktuální data mobilní návštěvnosti, kolik peněz se točí v mobilní inzerci a kteří hráči vládnou trhu? Nejen to, ale také výhled, jakým hrozbám bude mobilní internet čelit a jaké příležitosti bude moci využít.

10:00 - 10:25 **Vývoj na trhu mobilních telekomunikací - neomezená data a příprava na 5G**

Ondřej Malý

Loňský rok přinesl několik zásadních změn – trojka na mobilním trhu se spojila s dvojkou na fixním trhu (Vodafone s UPC), všichni tři operátoři přišli s neomezenými daty a regulátor zahájil proces vedoucí k aukci kmitočtů. Ta uvolní operátorům spektrum vhodné pro rozvoj sítí páté generace a úřad ji chce využít také pro vstup nového infrastrukturního hráče na český trh. V první polovině roku 2020 však kvůli pandemii koronaviru došlo ke zpoždění všech plánovaných kroků. Co nás čeká dál?

10:25 - 10:55 **Coffee break**

10:55 - 11:20 **Jak budovat loyalty program nové generace?**

Václav Peterka - Etnetera Activate

Pokud děláte službu zákazníkům, což věrnostní program je, není cílem ukázat, že umíte programovat, ale že dokážete pochopit, proč by měli nakupovat u vás. Jaký má smysl digitalizovat věrnostní program? Co získáte, nebo naopak můžete ztratit, když nahradíte plastovou kartičku mobilní aplikací? Na co si dát pozor při spuštění i poté? V rámci spolupráce firem skupiny Etnetera Group se nám podařilo kompletně digitalizovat věrnostní program pro společnost Rossmann. Ukážeme si projekt, který nekončí spuštěním.

11:20 - 11:45 **Mobilní aplikace místo zbytečného marketingu**

Petr Václavek - Foodgroot

Foodgroot je mobilní aplikace, která dokáže rozpoznat kvalitu potravin. A to na základě čárového kódu, který uživatel naskenuje, a dozví se rovněž informace o původu potraviny a jejím dopadu na životní prostředí. Petr představí dlouhé měsíce vývoje, během kterých Foodgroot vznikal, a nastíní další plány, kterých chce s aplikací dosáhnout. Čeká nás revoluce ve způsobu nakupování potravin?

11:45 - 12:10 **Trendy v analytice mobilních aplikací**

Vladimír Bartl - Smartsupp.com, s.r.o.

Uplynulá dekáda přinesla rozmach chytrých telefonů a nespočet možností interakcí s nimi, prostřednictvím aplikací, a proto se podstatná část užití služeb přesouvá do mobilu. Od nakupovaní produktu, přes rezervaci služeb, až po hraní her. S množstvím vyvstává i konkurenční boj jednotlivých poskytovatelů o získaní a udržení uživatelů. Denně je pozornost člověka upřená na enormní počet podnětů, a proto si přirozeně vybírá služby, které jsou jednoduché a nejen časově efektivní. Otázkou zůstává, jak zabezpečit takovéto vlastnosti mobilní aplikace?
Přednáška je ve slovenském jazyce.

12:10 - 12:35 **Chytrá data v marketingu**

Petra Dolejšová - Bez paragrafů

Data jsou dnes novodobým platidlem. Aplikace „zdarma“ a naše chytré telefony v sobě obsahují nemalé bohatství. Jde ale data sbírat a marketingově používat v nejnovějších technologiích tak, abychom se nepohybovali v šedé právní zóně?

12:35 - 13:35 **Oběd**

13:35 - 14:00 **Livestream: Kdy a kde spustí Vodafone 5G síť?**

Petr Dvořák - Vodafone Czech Republic

Videorozhovor s generálním ředitelem společnosti Vodafone ČR Petrem Dvořákem o plánovaném spuštění jeho 5G sítě v Česku.

14:00 - 14:25 **Mistr ležáků od Kozla: jak vznikala první Messenger hra v Evropě**

Adam Špina - TRIAD Advertising

Zdánlivě nelogické spojení: tradiční značka Velkopopovický Kozel a úplně nová technologie her v Messengeru, určená hlavně pro mladé. Proč jsme novinku Mistrův ležák podpořili právě hrou a ne digitálním spotem? Kolik hodin vydrží věrní fanoušci u hraní her? A co na to Jan Tleskač?

14:25 - 14:50 **Fanta Halloweenský Lunapark**

Irena Stará - Coca-Cola Česká republika, Martin Starý - Saatchi & Saatchi Praha

Naplánovat relevantní event pro generaci Z je oříšek. Vzhledem k jejich neochotě vyskytovat se v reálném světě v odtržení od displeje mobilního telefonu tak bylo nabíledni uspořádat setkání online. Jejich always-online přístup jsme zkombinovali s afinitou ke gamingu, a tak jsme v Minecraftu vytvořili Fanta Halloweenský Lunapark, zapojili nejlepší influencery a vyhlásili, že dveře se otevírají 31.10. v 18:00.

14:50 - 15:20 **Coffee break**

15:20 - 15:45 **Brandbuilding hrou: Již 1 000 000 hráčů řídilo Letiště Praha**

Marika Janoušková - Letiště Praha, Jakub Kadlec - Haug.land

Díky unikátní spolupráci Letiště Praha a Haugland vznikla ku příležitosti 80. let od založení pražského letiště mobilní hra AirportPRG. Kulaté výročí s námi oslavil více než 1 milión hráčů, kteří si tuto hru stáhli. S Haugland nás pojí společná vášeň pro letectví, a tak se nám podařilo vytvořit autentický zážitek řízení provozu na pražském letišti v době jeho vzniku. Na podzim jsme spolupráci stvrdili novou mobilní hrou World of Airports, kde hráči řídí letiště v současnosti. Od nové hry si slibujeme ještě lepší výsledky.

15:45 - 16:10 **Nové technologie jako odpověď na staré problémy. Rozšířená realita nemusí být jen zábavná hračka**

Vítek Škop - VIVIDBOOKS

Nové technologie posouvají hranice naší reality a zdánlivě mění náš život k lepšímu. Můžeme si nasadit brýle a ocitnout se na jiném konci světa, můžeme jít lesem a skrz svůj mobil pozorovat žraloka plujícího kolem. Skutečně to ale potřebujeme? Není lepší se zamyslet nad smysluplným využitím nových technologií, abychom je mohli zapojit do reálného světa tam, kde je to opravdu potřeba? Pak můžeme vytvořit něco užitečného, co nabídne řešení už existujících problémů. Protože tvořit věci jen pro jejich estetickou hodnotu by pro designéra nemělo být dost.

16:10 - 16:35 **Od dobírky k platbě obličejem. Platební metody jako největší výzva české m-commerce**

Adam Kolesa - Foodora

V Čechách je to dobírka, jinde zase platba na fakturu nebo SMSkou. Svět placení je velmi rozmanitý, dynamický a komplikovaný a občas je těžké se v něm vyznat. Možná také kvůli tomu, že placení je pro mnoho zákazníků a firem v lepším případě nuda a v horším nutné zlo. Mým cílem je ukázat, že se tato situace mění a jak i vy můžete platby otočit z bolehlavu na konkurenční výhodu.

16:35 **Předpokládaný konec akce a networking**