

IMMERSIVE X

Wie Marken zum Erlebnis werden

Wie wirklich sind Events in der Virtual Reality?

Mit der Hybrid-Konferenz IMMERSIVE X erkundet vm-people die Möglichkeiten von Social VR

PRESSEMITTEILUNG

Wie wirklich sind Events in der Virtual Reality?

Hybrid-Konferenz IMMERSIVE X erkundet die Möglichkeiten von Social VR

Berlin, 13. November 2020

Am Freitag, den 6. November, ging erstmals die IMMERSIVE X, eine hybride Konferenz, die sich um innovative, digitale Formen des Geschichtenerzählens drehte, über die virtuelle Bühne. Dem Grundsatz des erfahrungsbasierten Lernens folgend, hatten die 80 Teilnehmenden aus den Bereichen Marketing, Medien und Kommunikation im Rahmen der eintägigen Veranstaltung die Gelegenheit, interaktive, immersive Technologien wie Social VR spielerisch zu erfahren und sich dadurch für den beruflichen Alltag inspirieren zu lassen.

Gut die Hälfte aller Sessions und die Begrüßung fand in der „AREA X“ statt, einem eigens für die Konferenz geschaffenen virtuellen Veranstaltungsort. Alle anderen Vorträge, inklusive der Keynote von Frank Rose, Autor von „*The Art of Immersion*“ und Fakultätsleiter Strategic Storytelling an der New Yorker Columbia University, wurden auf der Center Stage der VR-Welt live übertragen. Zugang zu den virtuellen Bereichen der IMMERSIVE X erhielt man über ein VR-Headset von Oculus Quest, das den Teilnehmenden bereits im Vorfeld der Konferenz auf Leihbasis gestellt wurde.

„Social VR bietet Markenverantwortlichen, insbesondere Eventveranstaltern, faszinierende Möglichkeiten, die einem physischen Erleben vor Ort viel näher kommen als eine Videokonferenz“, erklärt Thomas Zorbach, Gründer und geschäftsführender Gesellschafter von vm-people. Die Berliner Agentur hat die IMMERSIVE X vor dem Hintergrund der Corona-Pandemie geplant, entwickelt und kuratiert. *„Wir wollten unsere Gäste erleben lassen, dass das Empfinden von Präsenz und Nähe auch in harten Zeiten eines Lockdowns nicht unmöglich ist und sie konkret für ihren beruflichen Alltag inspirieren“,* so Zorbach weiter.

Neben der Teilnahme an den Sessions zu den Themen Events und Community und dem Verfolgen des Livestreams bot die VR-Umgebung auch verschiedenste Möglichkeiten für das Networking. Zentraler Anlaufpunkt bildete ein virtuelles Lagerfeuer, an dem die Referierenden im Anschluss an ihren Vortrag für Gespräche zur Verfügung standen. Offizieller Abschluss der Konferenz bildete die After-Show-Party in der AREA X inklusive eines Live-VR-DJ-Sets, in deren Rahmen die Konferenzteilnehmenden die Chance hatten, mit rund 200 Gästen aus aller Welt zu feiern.

Nach dem positiven Feedback der Teilnehmenden plant die vm-people GmbH unter dem Label IMMERSIVE X nicht nur eine Neuauflage der Konferenz, sondern auch weitere hybride Weiterbildungsformate. Bereits konkret in Vorbereitung ist eine Workshop-Serie unter anderem zu Themen wie Worldbuilding, Storytelling, Community und Events in Social VR, die schon im ersten Quartal 2021 an den Start gehen soll. Weiterführende Informationen zur Konferenz und zu den Folgeangeboten gibt es unter www.immersive-x.de.

Über die IMMERSIVE X

Die IMMERSIVE X ist eine Konferenz rund um innovative digitale Formen des Storytellings, die erstmals am 6.11.2020 stattfand. Aufgeteilt in die Tracks Xpertise, Xchange und Xperience beleuchteten die 14 Sessions das Thema Immersion jeweils aus unterschiedlichen Perspektiven und boten Markenverantwortlichen vor dem Hintergrund der Corona-Pandemie konkrete Anregungen für die Marketingpraxis. Neben 2D-Livestreams, Videokonferenzen und einer Haptikbox sorgten Sessions und Networking-Optionen in der Social-VR-Anwendung AltSpaceVR für ein immersives Konferenzerlebnis. Veranstaltet wurde die IMMERSIVE X von der Berliner vm-people GmbH. Zu den Partnern gehören Berliner Mumpitz, Brands & Places, Die Flow Akademie, D-Network, Ear Reality, Pfeffermind, Share, Story.Design.Studio, Textmensen und vsonix.

Über die vm-people GmbH

Die vm-people GmbH (gegründet 2004) ist eine Boutique-Agentur für Immersive Branding®, die sich auf die Entwicklung partizipativer Markenerlebnisse spezialisiert hat. In der Buchbranche hat sich die Agentur durch Spitzentitelkampagnen für Bestsellerautoren wie Sebastian Fitzek oder Arno Strobel einen Namen gemacht. Für die Entwicklung der Diabetes Community Blood Sugar Lounge im Auftrag des Kirchheim Verlags wurde vm-people mit dem Digital Publishing Award 2019 ausgezeichnet.

Ansprechpartner:

Thomas Zorbach

Gründer und geschäftsführender Gesellschafter vm-people GmbH

0170 – 7606893

t.zorbach@vm-people.de