

IMMERSIVE X 21 | #IX21

Wie Marken zum Erlebnis werden

„What’s next?“

Europas größte Virtual Reality-Konferenz lotet Grenzbereiche zwischen Technologie und Storytelling aus

PRESSEMITTEILUNG

IMMERSIVE X 21: „What’s next?“

Europas größte Virtual Reality-Konferenz lotet Grenzbereiche zwischen Technologie und Storytelling aus

Berlin, 19. Oktober 2021

Am 4. und 5. November geht die IMMERSIVE X in die zweite Runde. Die Konferenz widmet sich neuen, digitalen Formen des Geschichtenerzählens und erkundet die Möglichkeiten, die sich aus Zukunftsfeldern wie AI, Blockchain und Mixed Reality für das Brand Storytelling ergeben. Dem Grundsatz des erfahrungsbasierten Lernens folgend, haben Teilnehmende aus den Bereichen Marketing, Medien und Kommunikation im Rahmen der Veranstaltung die Gelegenheit, neue Technologien und Erzählformen spielerisch zu erfahren und sich dadurch für den beruflichen Alltag inspirieren zu lassen. Wie bei der Premiere im vergangenen Jahr finden auch bei der #IX21 viele Sessions wieder in einer Virtual Reality-Umgebung statt. Die Leihgebühr für die VR-Headsets sind im Ticketpreis inbegriffen.

Eröffnet wird die diesjährige IMMERSIVE X 21 am Donnerstag, den 4.11. um 20 Uhr mit der Keynote von Experience Designer Lance Weiler, Mitgründer des Digital Storytelling Lab an der New Yorker Columbia University. In seinem Vortrag **„Decentralized Storytelling – where AI, blockchain and meta-verse intersect“**, geht es um die Frage, wie disruptive Technologien zur Entstehung eines neuen kreativen Raumes beitragen, der derzeit unter dem Schlagwort „Metaverse“ verortet wird. Im Anschluss präsentiert Weiler exklusiv für die Konferenzteilnehmenden seine neue Experience **„Project Immerse“**, eine Mischung aus Film, Immersivem Theater, Alternate Reality Game und Escape Room bei dem u.a. gängige Webtools wie Zoom und Miro für das Storytelling zum Einsatz kommen.

„Wir alle haben uns, bedingt durch die Pandemie, mit vielen neuen digitalen Werkzeugen vertraut gemacht.“, erklärt Thomas Zorbach, Gründer und geschäftsführender Gesellschafter von vm-people, fest. Die Berliner Agentur hatte das Konzept zur IMMERSIVE X im letzten Jahr vor dem Hintergrund der Corona-Pandemie geplant und entwickelt. „Wir stellen uns auf der IMMERSIVE X 21 die Frage, wie wir diese transformierende Erfahrung und die neuen Technologien zielführend und nachhaltig für das Erzählen von Markengeschichten nutzen können, welches Denken wir uns dafür zu eigen machen müssen und welche Ressourcen dafür notwendig sind“, so Zorbach weiter.

Als Europas größte Virtual Reality Konferenz erhalten die Teilnehmenden die Möglichkeit, das Programm der IMMERSIVE X in einer eigens für die Veranstaltung entwickelten VR-Welt, der AREA X, zu erleben. Neben einzelnen, speziell für diese Umgebung designten Sessions, sind auch der Networking-Bereich und die Aftershow-Party in dieser virtuellen Umgebung angesiedelt. Teilnehmende erhalten gegen den Erwerb ihres Tickets ein Oculus Quest VR-Headset auf Leihbasis, das per Kurierdienst ins Homeoffice oder ins Büro geliefert wird. **Der Ticketerwerb ist möglich bis 29.10.21.**

Weiterführende Informationen zur IMMERSIVE X 21 gibt es unter www.immersive-x.de.

Über die IMMERSIVE X

Die IMMERSIVE X ist eine Konferenz rund um innovative digitale Formen des Storytellings. Aufgeteilt in die Tracks Xpertise, Xchange und Xperience beleuchteten die Sessions das Thema Immersion jeweils aus unterschiedlichen Perspektiven und bieten Markenverantwortlichen konkrete Anregungen für die Marketingpraxis. Neben 2D-Livestreams, Videokonferenzen und Live-Podcasts sorgen Sessions und Networking-Optionen in der Social-VR-Anwendung AltSpaceVR für ein immersives Konferenzerlebnis. Veranstaltet und kuratiert wird die IMMERSIVE X von der Berliner vm-people GmbH, gemeinsam mit einem Partnernetzwerk. Zu diesen Partnern gehören Brands & Places, China Briefs, Colonia Nova, Die Flow Akademie, eXperimantal Reality Lab, Giraffelladen, Glue, Raum, Pfeffermind, 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 die Spitzentitelkampagnen für den Bestsellerautor Sebastian Fitzek 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. Zu den aktuellen Projekten der Agentur zählen Arbeiten für Huawei Deutschland, die MedTriX Group sowie das Goethe Institut Krakau.

Ansprechpartner:

Thomas Zorbach

Gründer und geschäftsführender Gesellschafter vm-people GmbH

0170 – 7606893

t.zorbach@vm-people.de