

SPRINT DURCH VIRTUELLE LANDSCHAFTEN

Aufgabenstellung

Die iMpuls Sommerspiele, die mehr Bewegung in den Alltag der Menschen bringen sollen, sind Teil der Gesundheitsplattform iMpuls der Migros. Diese fördert mit Tipps, Ratschlägen, Rezepten und Expertenwissen einen gesunden Lebensstil mit Bewegung, Entspannung und Prävention. Die Aufgabe war es, eine interaktive Idee zu kreieren, welche die Menschen spielerisch motiviert, sich mehr zu bewegen. Dabei sollte die reale mit der virtuellen Welt clever verknüpft werden.

Lösung

Es wurden virtuelle Spielwelten mit viel Liebe zum Detail und einem Touch Swissness kreiert. Dabei galt es, sich in der Spielwelt jeweils von unten nach oben zu bewegen, was eine besondere gestalterische Herausforderung war. Das digitale "Leiterispieler" zählt Schritte im echten Leben und überträgt sie auf ein virtuelles Spielfeld. Teilnehmen konnte man alleine oder in einer Gruppe. Die Teilnehmer liefen durch verschiedene virtuelle Landschaften und konnten dabei auf Feldern landen, die sie vorwärts springen liessen, oder auf solchen, die sie zurück warfen. Mit Hilfe einer speziellen Technologie aus den USA wurden als Tracking-Geräte sowohl Wearables als auch Smartphones eingesetzt.

Ergebnis

Während des Kampagnenzeitraum wurden gesamthaft **452'737'359 Schritte** von iMpuls Kunden mit der Plattform synchronisiert. Das entspricht ungefähr **316'916 Kilometer (7,7 Weltumrundungen)**. 4311 User mit Migros-Login haben sich auf der Plattform registriert. Ziel waren **200'000 Sessions**, erreicht wurden **389'078**.

MIGROS
Ein **M** gesünder.

iMpuls



10'000%

Die Schritte werden über ein Wearable oder über das Smartphone gezählt.

