

Spis treści

Wstęp. Marketing 6.0: Przyszłość jest immersyjna

Część I. Wprowadzenie do marketingu 6.0

1. Nadejście ery marketingu 6.0. Od marketingu wielokanałowego przez omnikanalowy do metamarketingu
2. Pojawienie się tubylców cyfrowo-fizycznych. Młode pokolenie Z i pokolenie Alfa wkraczą w dorosłość
3. Nieuchronność marketingu immersyjnego. Pięć mikrotrendów prowadzących do metamarketingu
4. Przyszłość tworzenia doświadczeń konsumenckich. Fuzja elementów fizycznych i cyfrowych dla uzyskania pełnej immersji

Część II. Czynniki technologiczne i środowiskowe

5. Zrozumienie czynników technologicznych. Pięć podstawowych technologii napędzających metamarketing
6. Budowanie rzeczywistości poszerzonej (XR). Immersyjne doświadczenie w prawdziwym życiu
7. Wykorzystanie metaświatów. Przyszła forma platform mediów społecznościowych

Część III. Doświadczenie w marketingu 6.0

8. Marketing multisensoryczny. Immersyjne doświadczenia zaspokajające pięć zmysłów
9. Marketing przestrzenny. Naturalne interakcje człowieka z maszyną
10. Marketing w metaświecie. Jak rozbudzić zainteresowanie nowej generacji