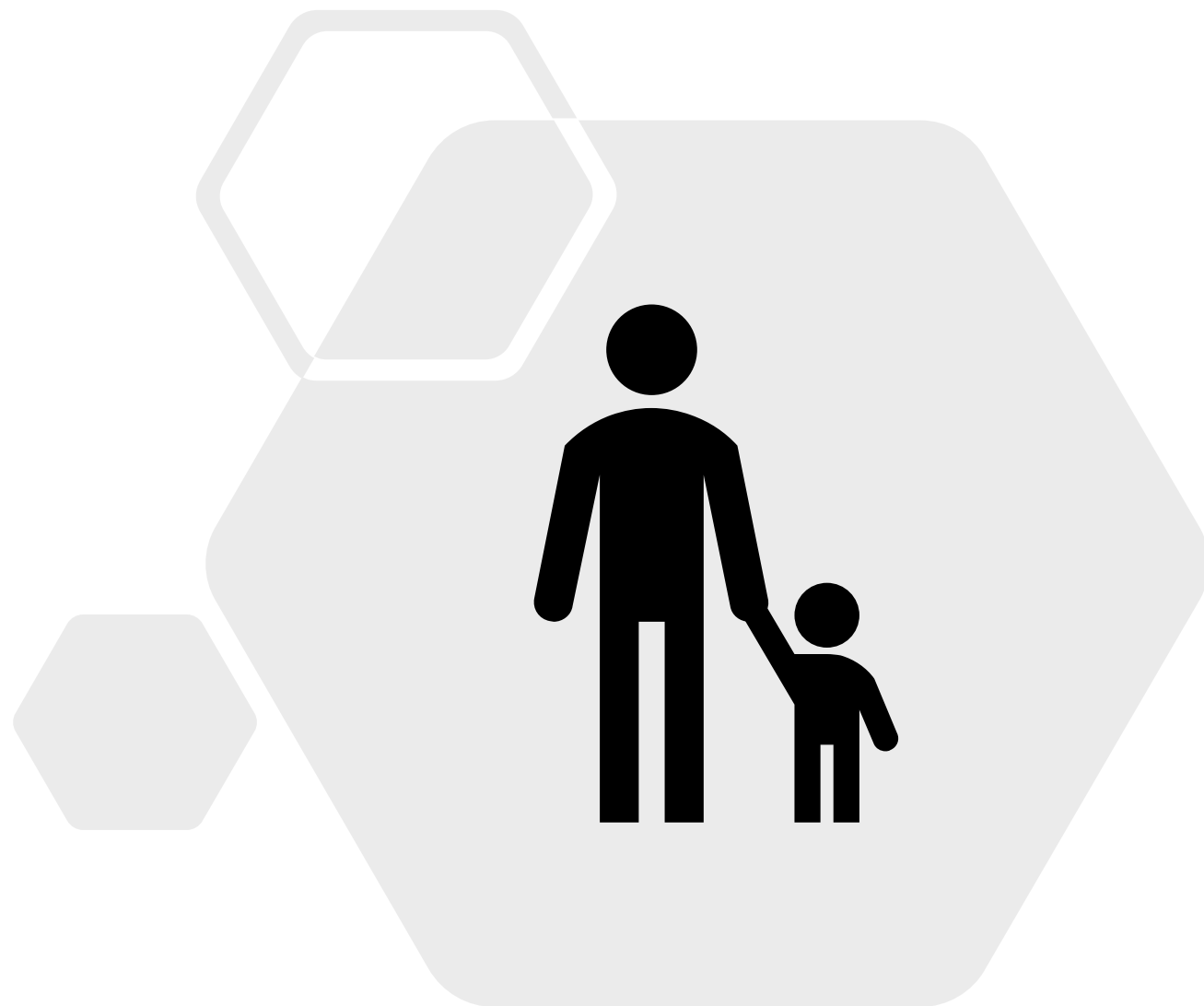




Targi 4.0

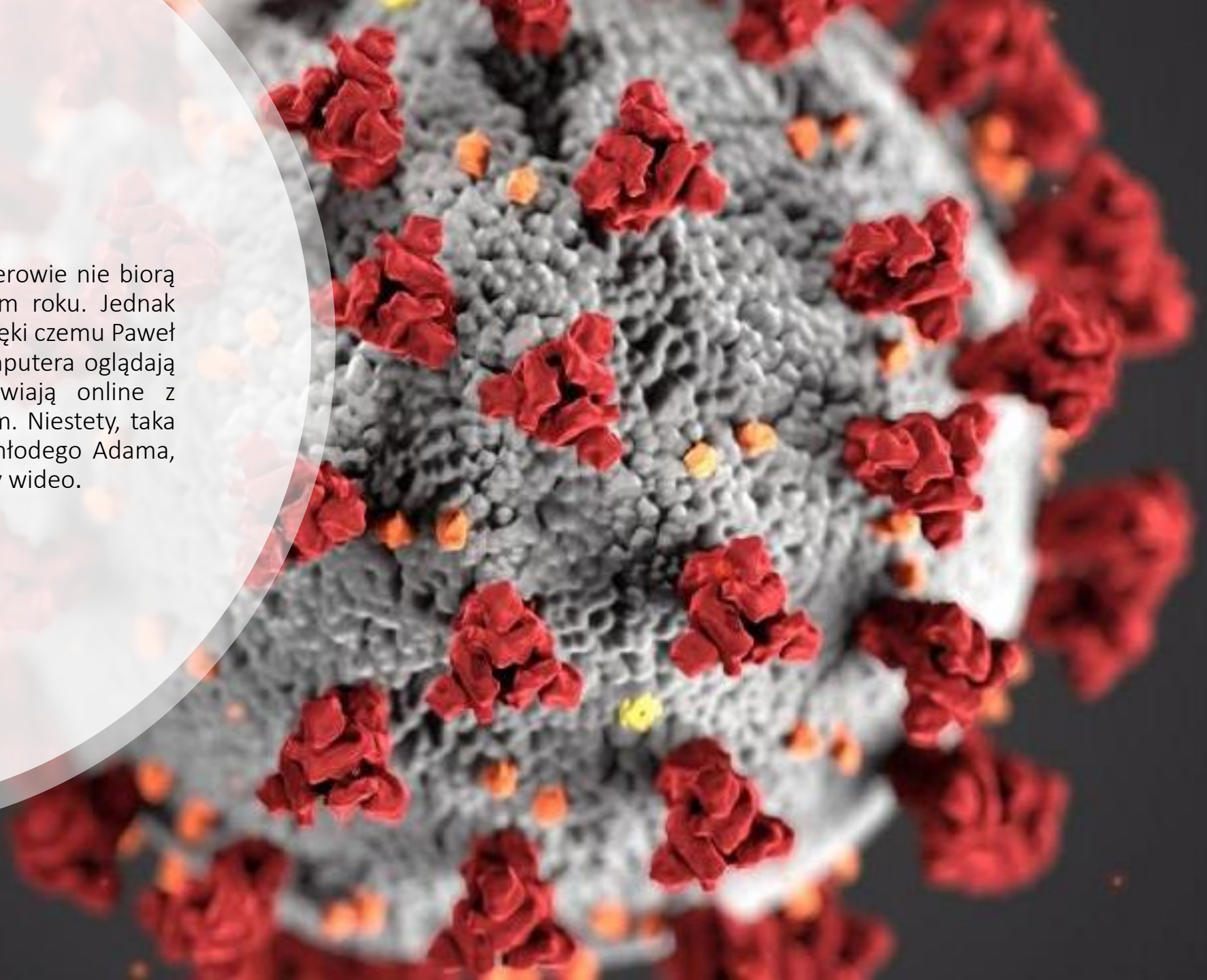
Wizja rozwoju targów do 2030 r.

Naszymi bohaterami są Paweł i jego syn Adam. Paweł prowadzi firmę handlową, a jego syn jest uczniem 6 klasy szkoły podstawowej. Ojciec często zabiera Adama na targi branżowe, w których bierze udział. Poznajemy naszych bohaterów w 2020 roku, który stoi pod znakiem **coronawirusa**. W tym roku Paweł i Adam nie biorą udziału w targach. Jednak w przyszłości będą stałymi bywalcami różnych targów.



2021 r.

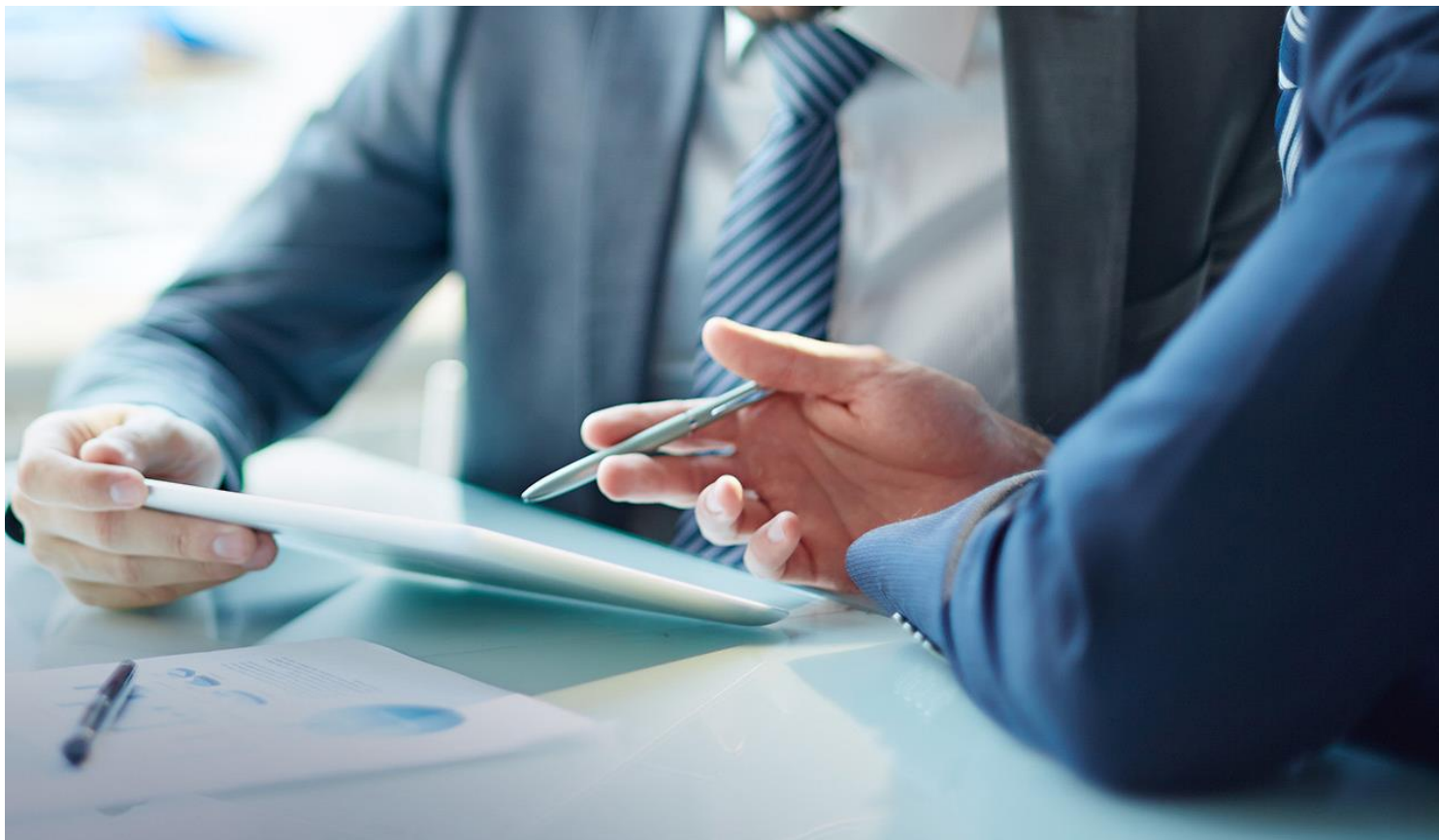
Pandemia sprawiła, że nasi bohaterowie nie biorą fizycznie udziału w targach w tym roku. Jednak wiele firm oferuje **cyfrowe targi** dzięki czemu Paweł wraz z synem przed ekranem komputera oglądają stanowiska wystawców i rozmawiają online z przedstawicielami konkretnych firm. Niestety, taka forma nie jest zbyt ciekawa dla młodego Adama, który woli spędzić czas grając w gry wideo.



2022

Paweł i Adam po raz kolejny biorą udział w targach branży handlowej. Spacerując po hali, zatrzymują się przy kolejnych stanowiskach. Często zdarza się, że rozmawiają ze **specjalnym robotem**, który jest w stanie odpowiedzieć na większość ich pytań! Interakcja z robotem zachwyca nastoletniego Adama, który dowiaduje się o nowych maszynach. Z kolei Paweł przeszedł do rozmowy z przedstawicielem firmy w celu omówienia szczegółów.





2023

Paweł i Adam odwiedzają swoje ulubione targi branży handlowej! Dawno ich tu nie było. Wchodząc od razu zaskakuje ich nowa forma targów. Każdy uczestnik proszony jest o zainstalowanie **aplikacji Targi 4.0**. Paweł loguje się wpisuje swoje preferencje. Zdziwiony i zafascynowany dostaje dokładny plan trasy według swoich preferencji biznesowych. Paweł jest zachwycony nowym sposobem uczestniczenia w targach. Dzięki **aplikacji Targi 4.0** dostał nową trasę i asystenta opartego na sztucznej inteligencji, który odpowie na większość zadawanych przez niego pytań związanych z targami i firmami, które się reklamują. A Adaś? On też znalazł coś dla siebie. Poprzez aplikację może zamówić obiad i odebrać go w podanym przez niego miejscu na trasie.

2024

Jakie niespodzianki czekają nas w tym roku ? Nad tym pytaniem Paweł zastanawiał się już kilka tygodni przed Targami. Jak zawsze Paweł chciał wziąć syna na Targi, jednak z roku na rok staje się trudniejsze. Trzynastoletni Adaś jest zafascynowany grami i wirtualnym światem od którego trudno go odciągnąć. Po długich namowach Adaś poszedł ze swoim tatą na Targi. Gdy tylko przekroczył próg ogromnej hali był w ogromnym szoku. „Tutaj jest jak grach” powiedział do swojego taty. Żmudne chodzenie po targach zastąpiły **mobilne panele transportowe!** Wykorzystują one szeroko zakrojoną analizę osób, proponują spersonalizowaną trasę oraz służą za przewodników opowiadając o nowych technologiach wprowadzanych przez firmy.



2025 r.

Paweł wraz z synem z zacięciem wybierają się na tegoroczne targi. Po ostatnich targach wydaje im się, że nic ich już nie zaskoczy. Przez ten czas wiele zmieniło się w gospodarczym świecie. Każdy chce wykorzystać czas na targach jak najlepiej. Organizatorzy targów stworzyli aplikację, która pomaga uczestnikom w kontaktowaniu się z osobami, z którymi mogą robić interesy. Paweł ma taką aplikację na swoim telefonie, opisał czego potrzebuje i co oferuje, a aplikacja robi resztę. Pokazuje mu najlepsze dla niego stoiska wystawców, prelekcję, oferty firm, wibruje za każdym razem, gdy Paweł przechodzi obok kogoś kto pasuje do ustawień w aplikacji. Sztuczna inteligencja pokazuje Pawłowi trasę i plan dnia, które będą najlepsze dla niego i jego biznesu.



2026

Przedsiębiorcy bardzo cenią czas, podobnie nasz bohater Paweł. Dlatego przy okazji targów we Frankfurcie korzysta ze **specjalnej aplikacji, która organizuje mu cały wyjazd**. Aplikacja rezerwuje bilety lotnicze, hotele, przejazdy. Paweł jest na specjalnej diecie, aplikacja na podstawie danych o preferencjach żywieniowych Pawła i jego syna, przekazuje informacje organizatorom jakie punkty gastronomiczne są potrzebne. Dzięki temu uczestnicy mogą jeść zdrowe posiłki, dopasowane do ich organizmu.





2027

A co nowego czeka w tym roku naszych bohaterów? Nowe technologie wypierają tradycyjne metody organizacji wydarzeń. Nowe pokolenie potrzebuje nowych wrażeń, dlatego też Targi postanowiły wejść na wyższy poziom. **Każda osoba ma swój oddzielny „room”, w którym wchodzi do wirtualnej rzeczywistości.** Na samym początku wybiera sobie avatara, który będzie ją oprowadzał i zanurzał w tegorocznych Targach. Siedemnastoletni Adam i jego tata są zachwyceni postępem, który się tworzył na ich oczach.



2028

Cały handel jest bardzo zglobalizowany. Nawet mikro-przedsiębiorcom nie wystarcza już lokalny rynek. Jednak ratunkiem dla wszystkich jest udział w targach dzięki, którym osoby z dwóch krańców świata są w stanie podpisać kontrakt. **Pomagają w tym wcześniejsze technologie nawiązywania kontaktów oraz avatary, które zapoznają i pełnią rolę mediatora w relacjach na Targach.** Dzięki tym technologiom Adam zdobył swój pierwszy globalny kontrakt! Tata jest z niego dumny!

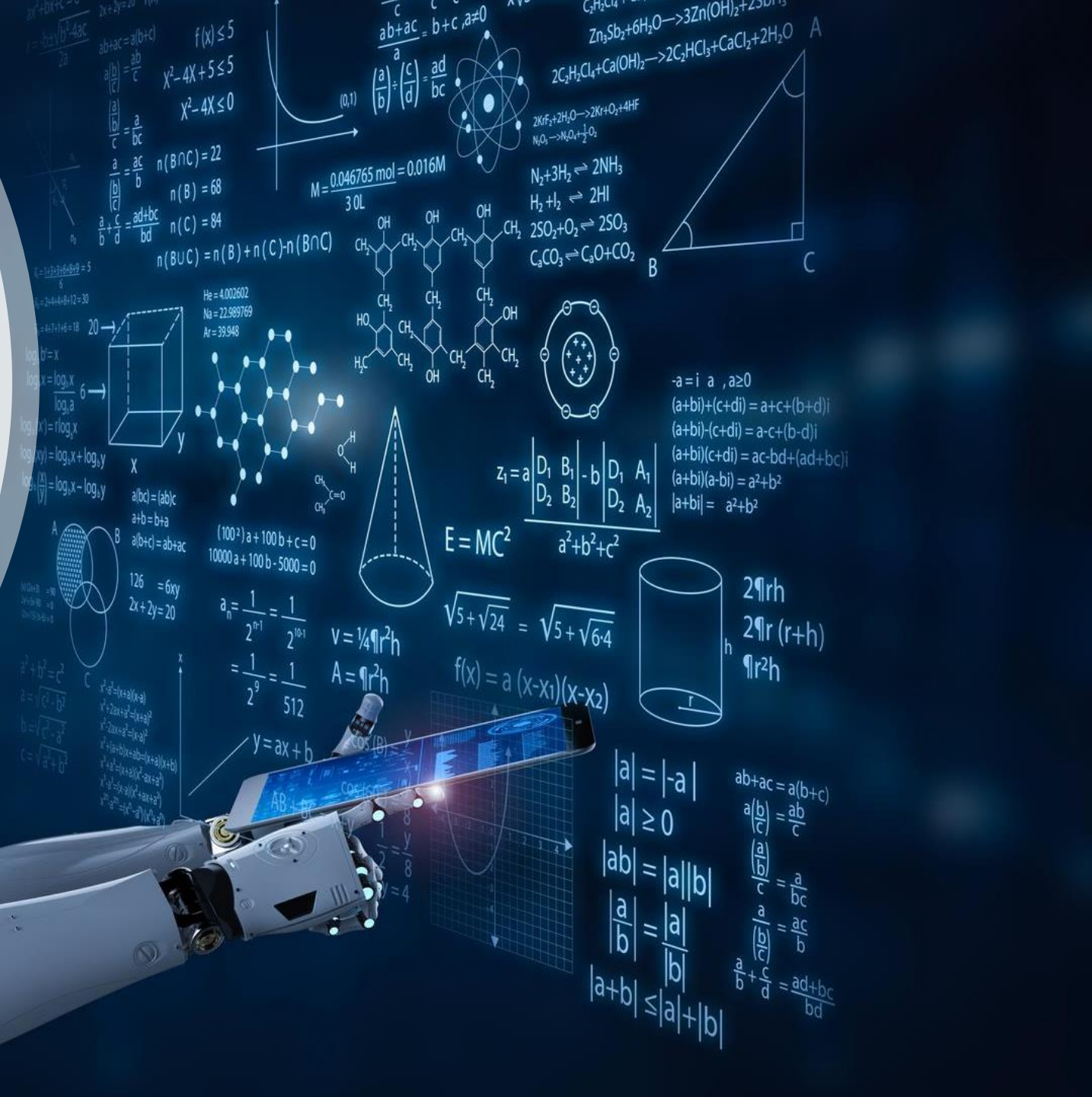


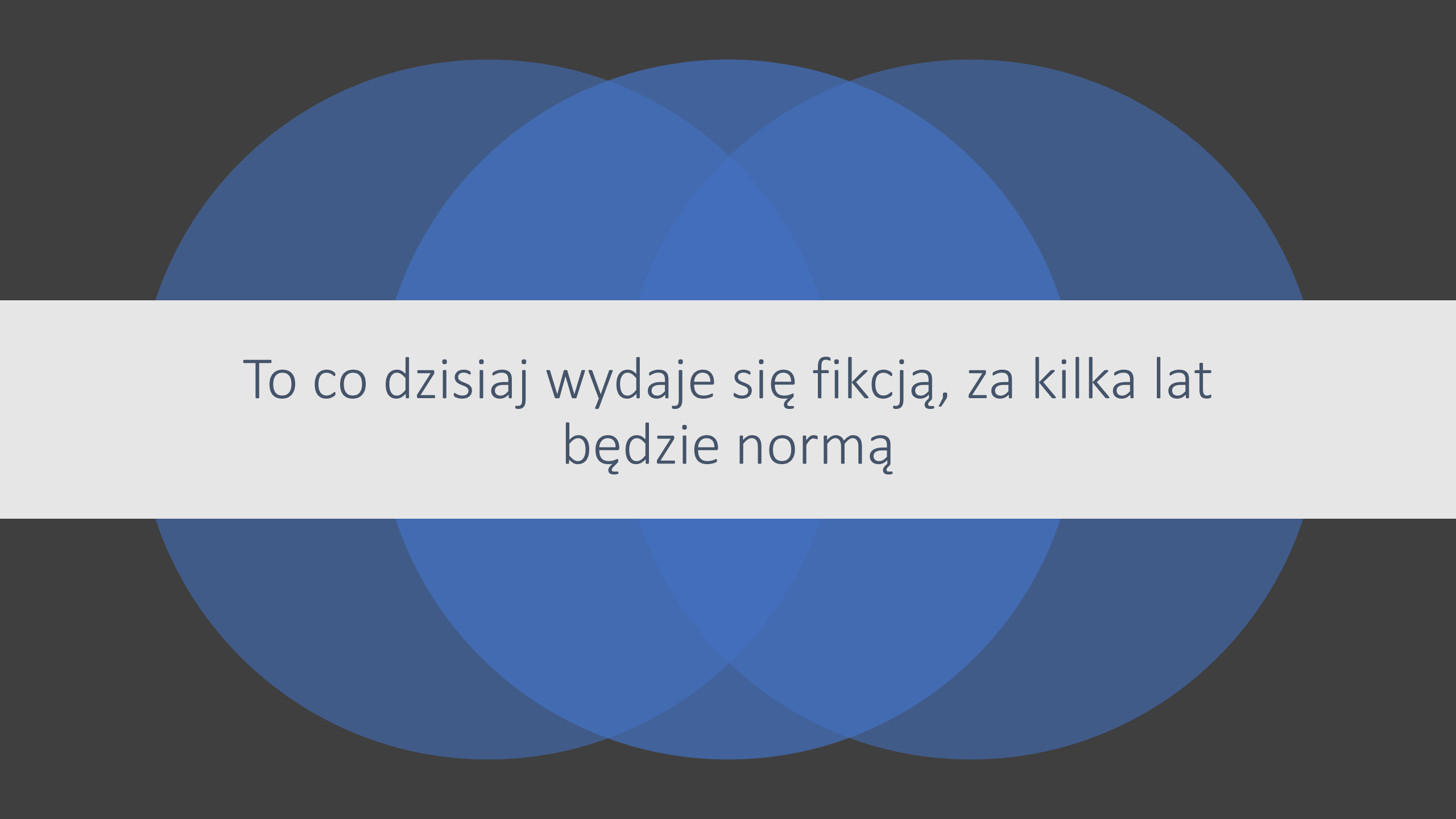
2029

Nasi bohaterowie biorą udział w targach. Zmiany pokoleniowe wymusiły ogromne zmiany. Targi to już nie tylko miejsce do tworzenia biznesu, lecz również do świetnej zabawy. Na targach mają miejsce różne atrakcje jak np. mecz piłkarskich legend avatarów, koncert avatarowy zespołu, możliwość wcielenia się w bohatera ulubionego filmu za pomocą VR. Dzięki tym atrakcjom nasi bohaterowie nawiązali głębokie relacje biznesowe i przyjacielskie z dobrze prosperującą firmą w Indiach.

2030

Targi przeszły kolejną przemianę. Wszystko opiera się na wirtualnym świecie, gdzie zadaniem wystawcy jest już nie tylko przedstawienie swojego stanowiska, ale także zaciekawienie poprzez zadania i gry, które pozostaną w pamięci osób uczestniczących w targach.





To co dzisiaj wydaje się fikcją, za kilka lat
będzie normą