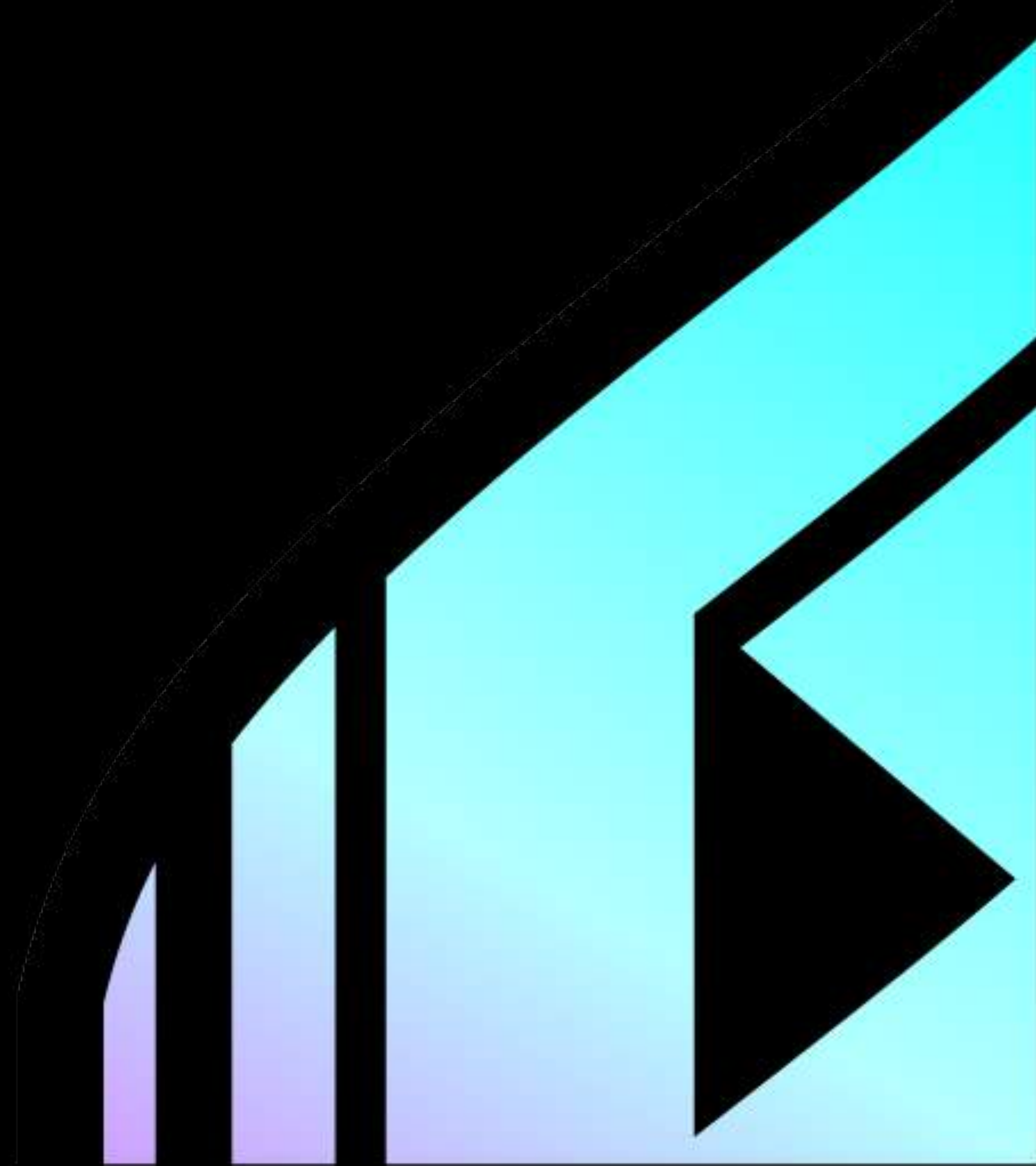


PHYGITAL

ИГРЫ БУДУЩЕГО

РУКОВОДСТВО
ПО УПРАВЛЕНИЮ
СТИЛЕМ

2023



1

ОСНОВЫ

БРЕНД

2

ОСНОВЫ

БАЗОВЫЕ ПРИНЦИПЫ PHYGITAL

4 БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА СТИЛЯ PHYGITAL

Для построения стиля Phygital и стилей, в основе которых он лежит, необходимо придерживаться пяти важных объединяющих правил.

1

Базовый цвет фона Phygital — чёрный. Использование белого допустимо лишь тогда, когда чёрный недоступен

2

В основе стиля - минимализм и акцентное использование элементов. Бренд разработан в качестве базового таким образом, чтобы быть максимально гибким и готовым к изменениям с течением времени

3

Базовые приёмы в стиле Phygital — вертикальные линии, градиенты в палитре Phygital и вертикальные глитчи

4

Типографика — важный элемент стиля Phygital. Используйте только рекомендуемые шрифты и в рекомендуемой иерархии

5

Используйте дуальный характер бренда во всех визуальных элементах — смешение реального цифрового миров

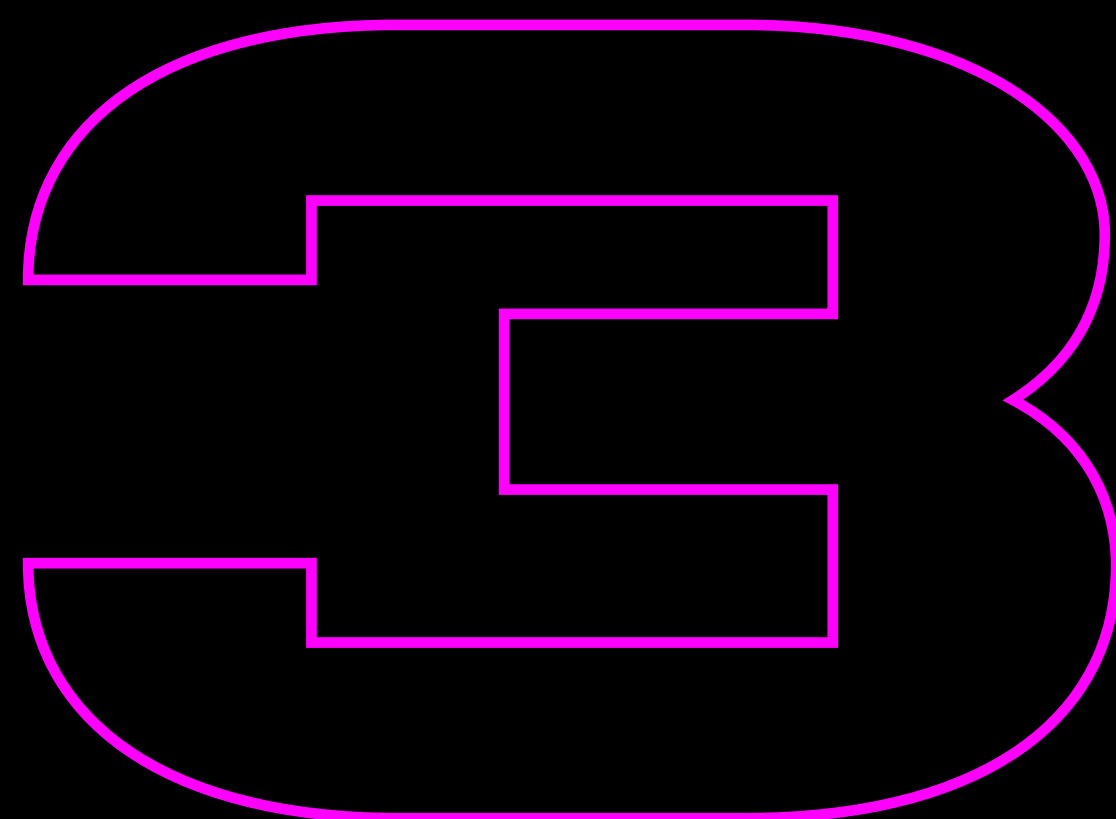
Основы. Базовые принципы

5 ПРИНЦИП ДУАЛЬНОСТИ

На данных примерах показано,
как может быть раскрыт принцип
дуальности в креативах.

РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО





Визуальная идентичность

ЦВЕТОВАЯ ПАЛИТРА

ЦВЕТОВАЯ
ПАЛИТРА
(БАЗОВАЯ)

Палитра выстроена в «чистых»
и ярких цветовых значениях,
насыщенных до предела.
Основной цвет фона и носителей
предполагается тёмный, в идеале
чёрный цвет.

ЭКРАН

ПЕЧАТЬ

ЭКРАН

ПЕЧАТЬ

GREEN
255:0:127
FF00FF

BLUE
0:255:255
00FFFF

GREEN
127:0:255
7F00FF

Pantone 807 C
Purple Neon

27:82:0:0

Pantone 0821 C
Purple Neon

50:05:0:0

Pantone 266

69:79:0:0

YELLOW
255:255:0
FFFF00

RED
255:80:82
FF5052

GREEN
0:255:127
00FF7F

Pantone 803 C
Yellow Neon

6:0:100:0

Pantone 1787 C

0:0:0:0

Pantone 802 C
Green Neon

27:82:0:0

8

ЦВЕТОВАЯ
ПАЛИРА
(ДОП)

Визуальная идентичность. Палитра

Палитра дополнительные цветов
сделана в оттенках базовой
палитры.

Дополнительные цвета
рекомендуется использовать,
чтобы

РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО

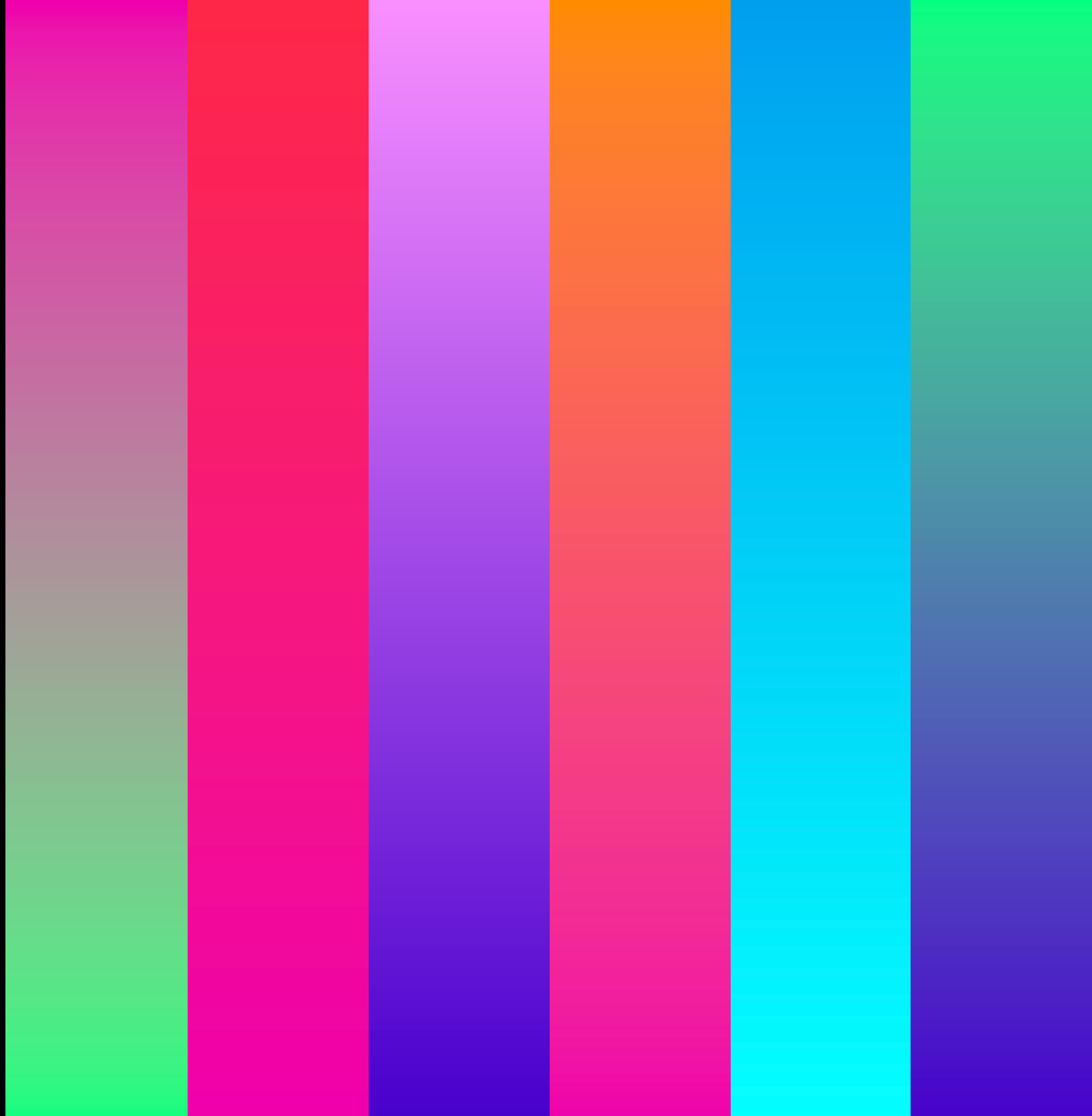
#ff00ff	#ff5052	#ffff00	#00ff7f	#00ffff	#7f00ff
#f98fff	#ffaeb6	#ffe8bb	#92ffac	#99f5ff	#cba6ff
#ef00ac	#ff2746	#ff8b00	#00c160	#00c9ff	#4600cc
#aa0076	#dd003a	#ff6700	#00704b	#009fef	#3100a8
#750057	#ad0032	#dd3e00	#003d33	#004584	#000975

9

ГРАДИЕНТЫ В ФИРМЕННЫХ ЦВЕТАХ

Цвета могут перемешиваться
между собой, образуя
градиентные сочетания.

Для создания градиентов
рекомендуется использовать
близкие по оттенкам цвета.



10

СЛОЖНЫЕ ГРАДИЕНТЫ

При смешении фирменных цветов может быть образован сложный градиент.

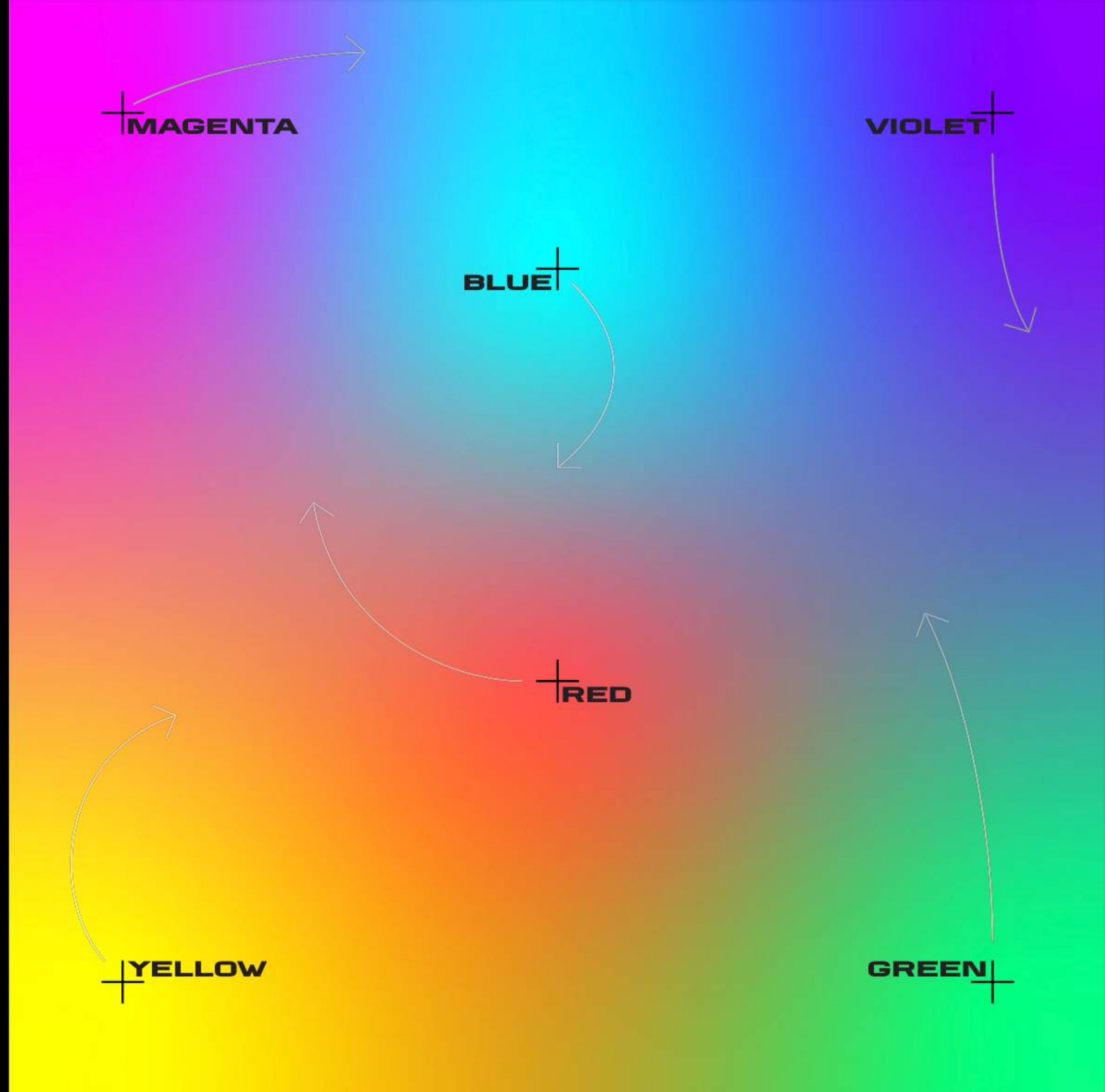
ВАЖНО (!)

Градиент динамически изменяемый и может быть любым в рамках фирменной палитры.

РЕКОМЕНДАЦИЯ (*)

Сложный градиент рекомендуется использовать для сочетания цветов из логотипа Игр Будущего.

РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО



11

ГРАДИЕНТ В ЭМБЛЕМЕ

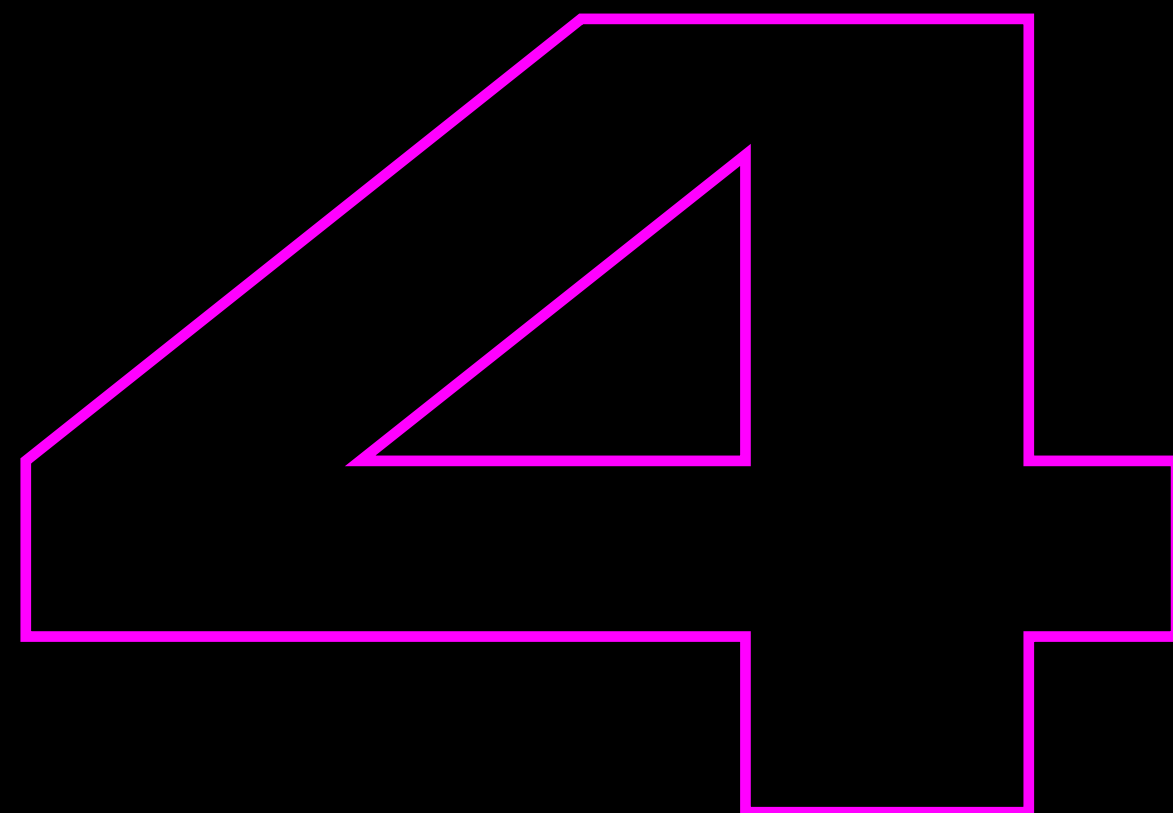
Является разновидностью
сложного градиента.

РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО



СТАТИЧНЫЕ И ДИНАМИЧНЫЕ
НОСИТЕЛИ

не более 2-3 основных цветов
в основании и вершине



Визуальная идентичность

ЛОГОТИП

13 ГЛАВНАЯ ЭМБЛЕМА

Знак объединяет в себе несколько образов: сочетание букв Р, G и F отсылают к словам Phygital / Future, а также Play и Game. В эмблеме спрятаны образы движения вверх, огня, флага, стремительной траектории, кнопки Play как обещания незабываемых зрелищ.

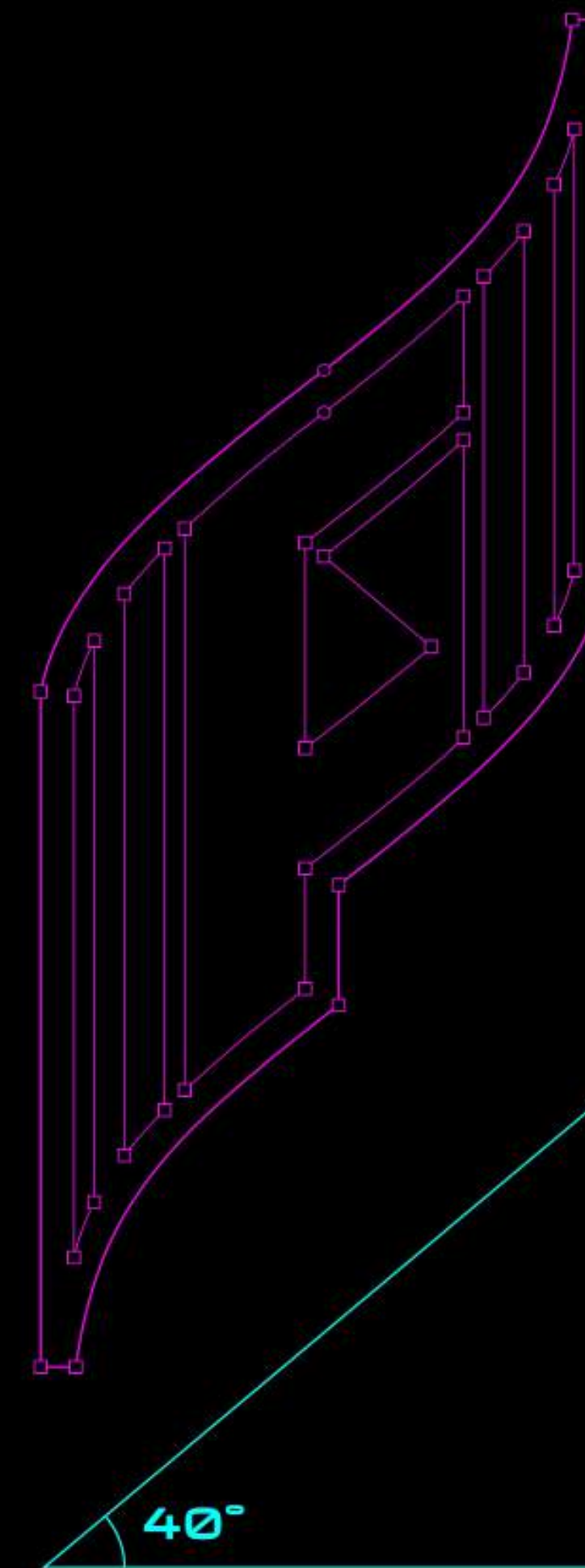
РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО



14 ГЕОМЕТРИЯ ЭМБЛЕМЫ

Эмблема вычерчена строго геометрически и имеет множественные рифы, сопряжения, аккуратно выверенные толщины и расстояния между элементами. Угол вектора составляет 40°

РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО



Кнопка PLAY

15
ТЕКСТОВЫЕ
БЛОКИ

Текстовые блоки могут использоваться отдельно от эмблемы в случае, если эмблема не может присутствовать или присутствует в качестве гиперлого.

Все символы, межбуквенные и межстрочные расстояния являются тщательно выверенными, поэтому в блоке запрещено что либо менять.

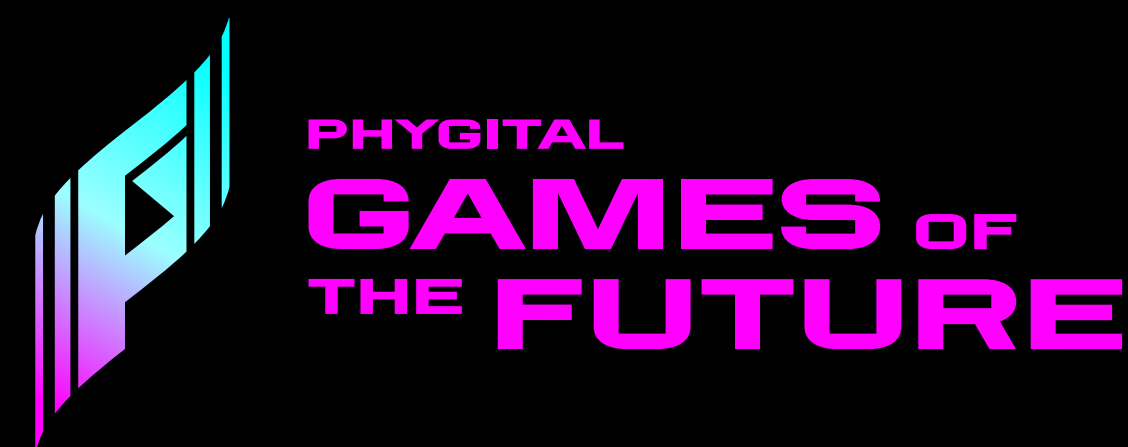


16 ЛОГОТИП ИГР БУДУЩЕГО

Текстовые блоки могут использоваться отдельно от эмблемы в случае, если эмблема не может присутствовать или присутствует в качестве гиперлого.

Все символы, межбуквенные и межстрочные расстояния являются тщательно выверенными, поэтому в блоке запрещено что либо менять.

РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО



17 МАСШТАБИ- РУЕМОСТЬ ЭМБЛЕМЫ – ЭКРАН

Для маленьких масштабов предусмотрена элементарная версия эмблемы – используйте соответствующие версии для наилучшего результата на экранах или при печати.

РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО



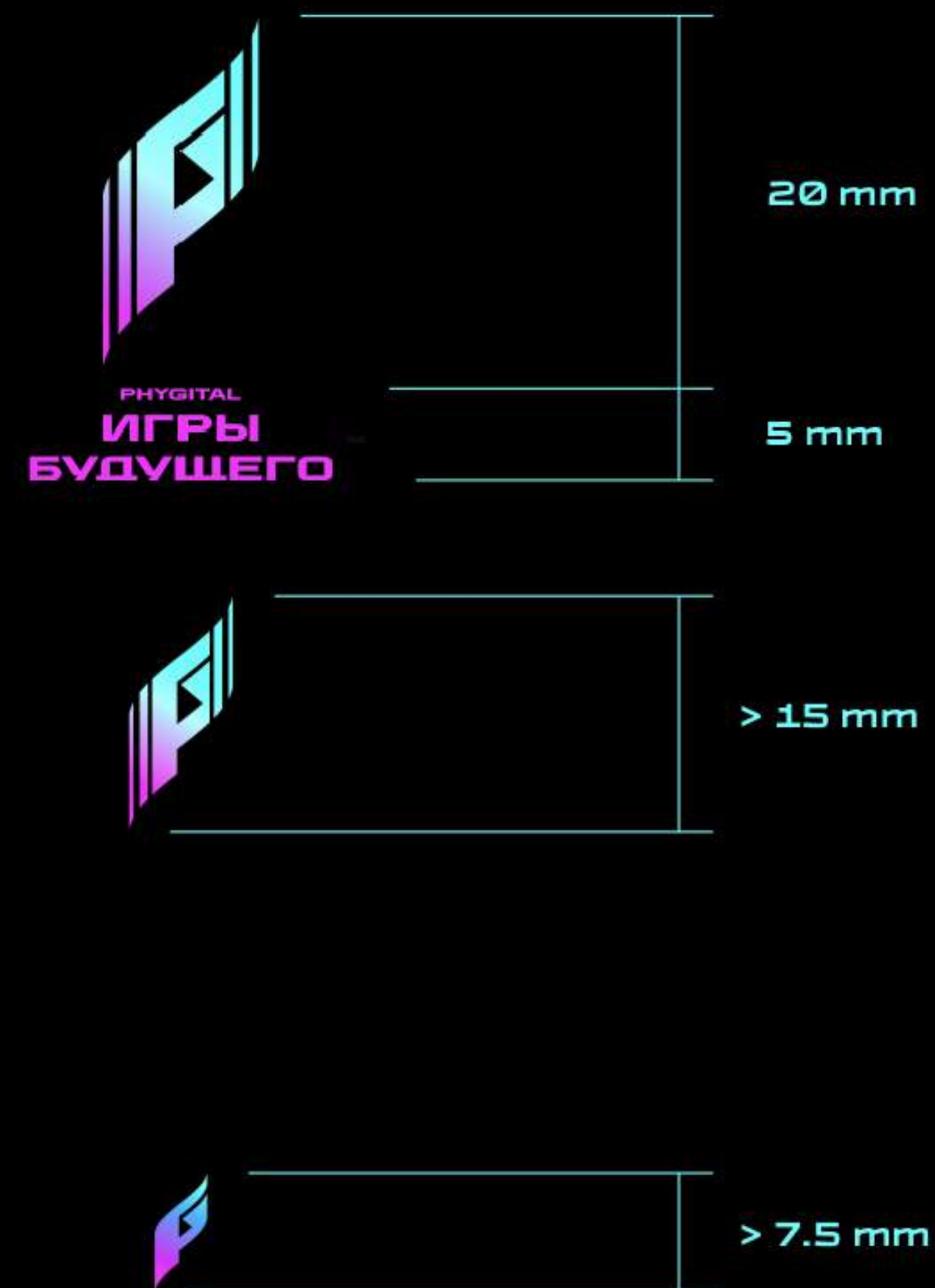
> h 100 px

> h 30 px

Элементарный
знак
< h 10 px

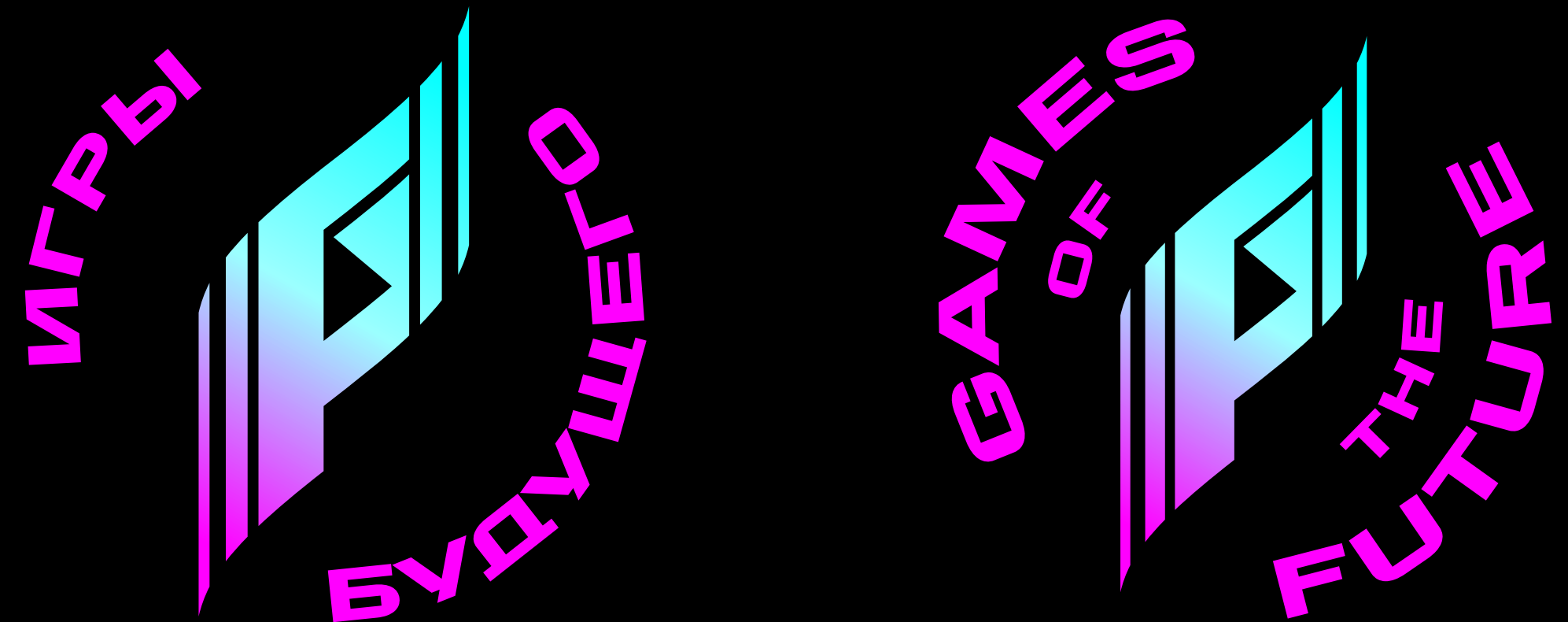
18 МАСШТАБИ- РУЕМОСТЬ ЭМБЛЕМЫ – ПЕЧАТЬ

При печати необходимо придерживаться рекомендуемых вариантов и не допускать использование ниже указанных размеров.



19 ЛОГОТИП ИГР БУДУЩЕГО

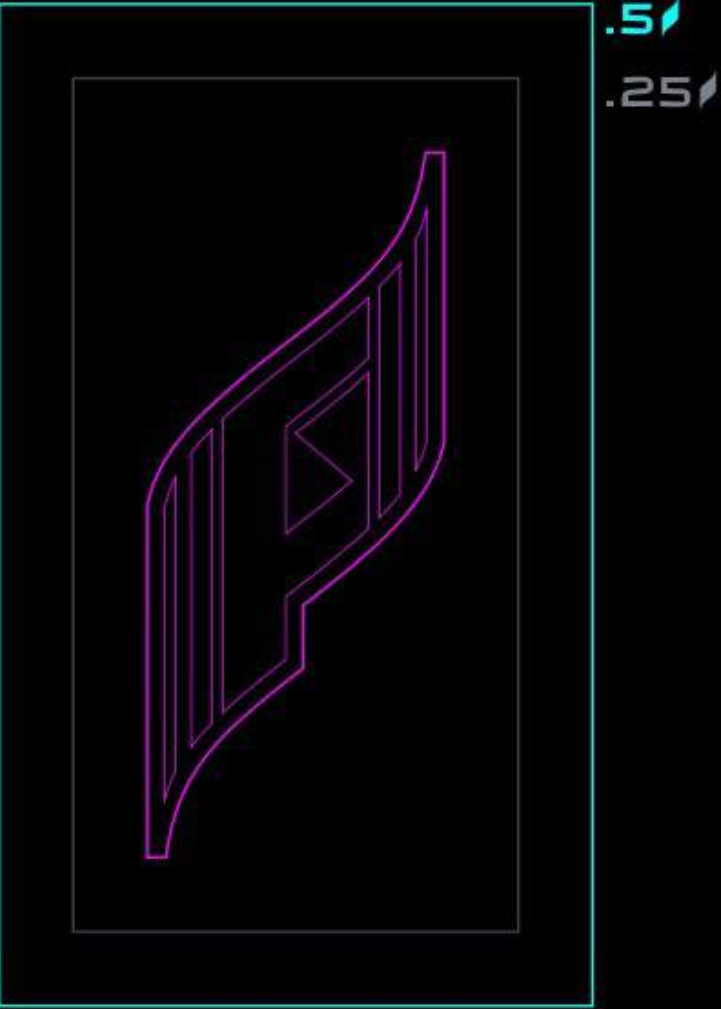
В качестве исключения для круглых форматов может быть использована версия логотипа, писанная в окружность.



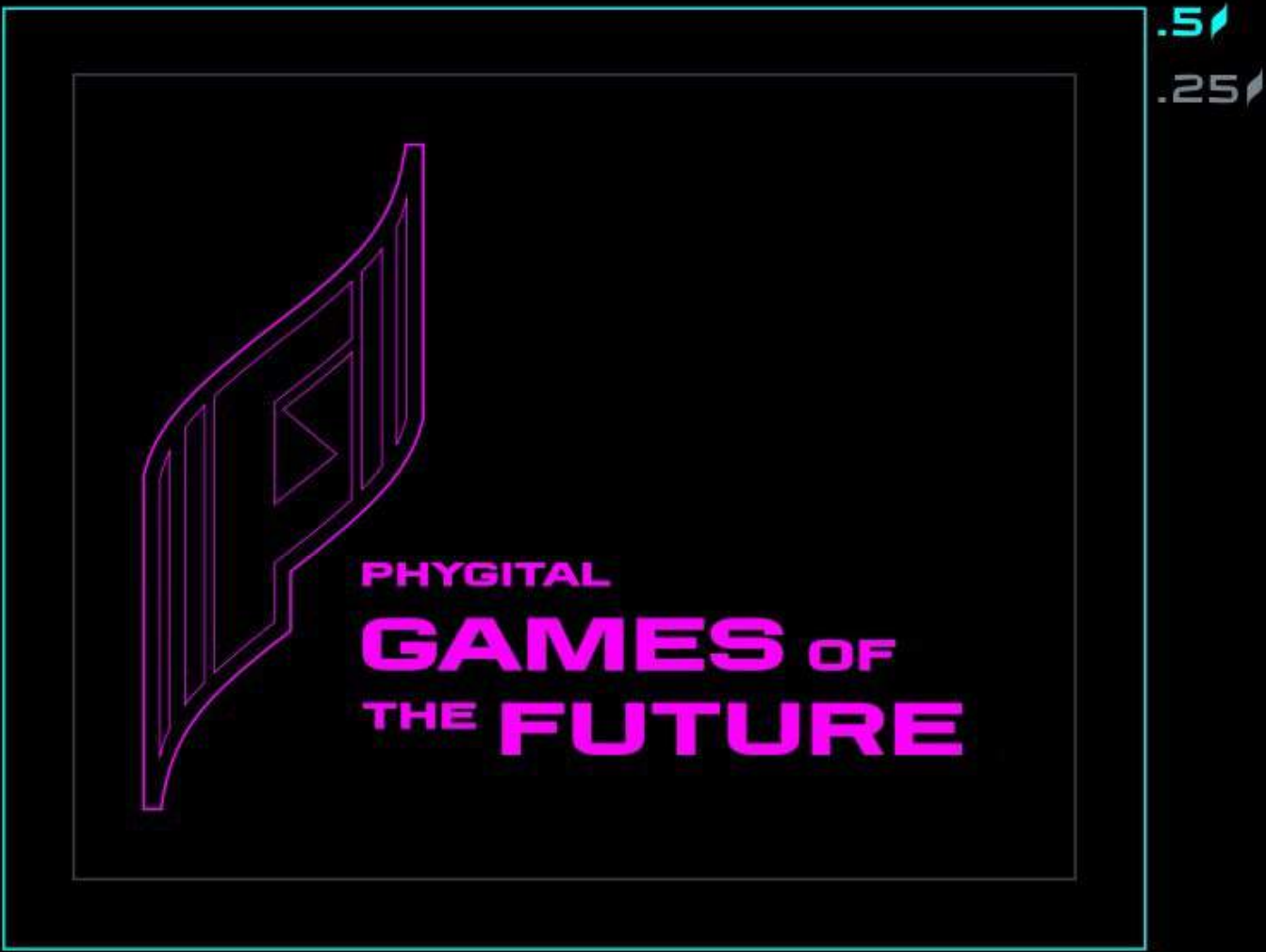
20 ОХРАННЫЕ ПОЛЯ

Комфортное расстояние от логотипа или фирменных блоков составляет половину ширины эмблемы, минимально допустимое - четверть. Правило является универсальным и распространяется на любые фирменные блоки.

Комфортное расстояние
от логотипа до других
изобразительных или
текстовых элементов

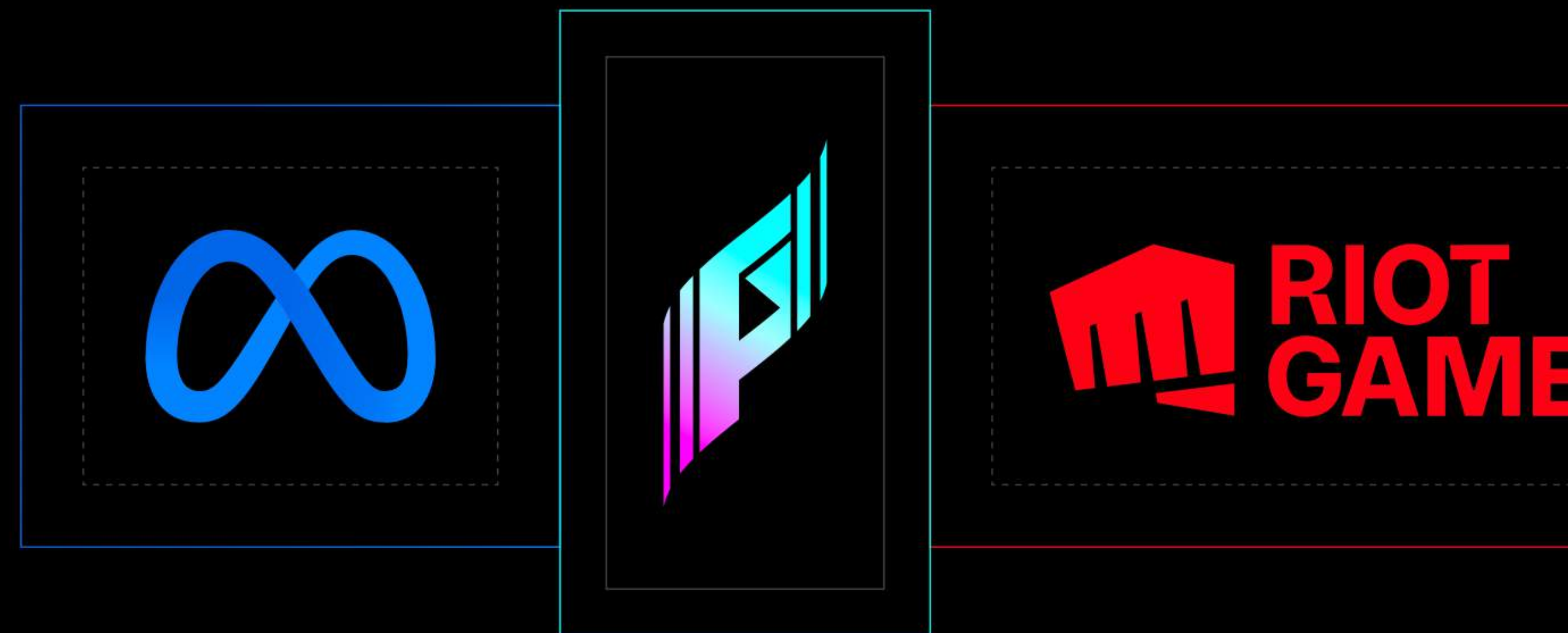


Минимально допустимое
охранное поле



21 ОХРАННЫЕ ПОЛЯ ПРИ КОБРЕНДИНГЕ

При размещении рядом с охранным полем более активных элементов — логотипов в ряду — суммируйте собственное охранное поле эмблемы Phygital с полем соседнего логотипа.

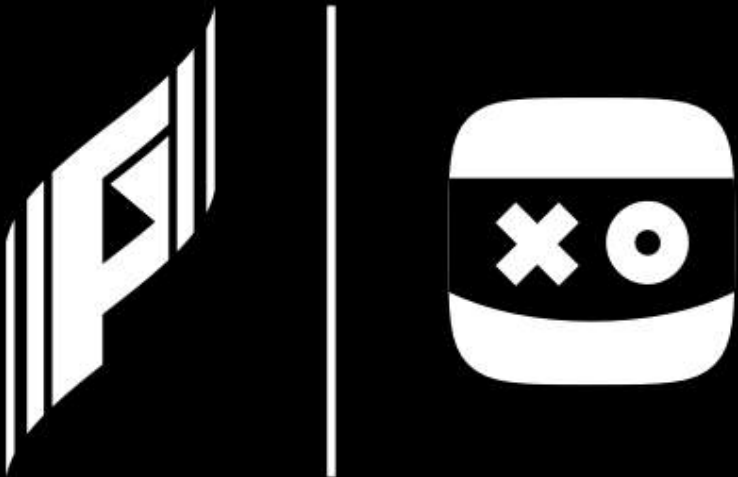


22 КОБРЕНДИНГ

В партнёрском варианте логотип Phygital всегда стоит первым, оптический вес обоих знаков одинаковый, логотипы разделены чертой.

Эмблемы разделены чертой. Линия по высоте равна логотипу, толщина – ширине самой тонкой чёрточки в логотипе Phygital

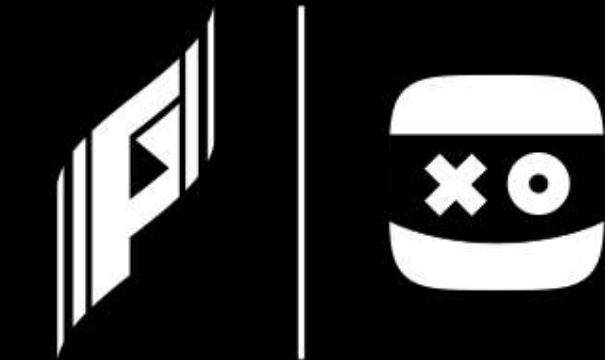
Эмблема Phygital всегда находится слева



Оптический вес обоих знаков одинаковый



Полноцветная версия



Версия с подписями



Вертикальная версия

23

ПРИМЕРЫ КОБРЕНДИНГА

Визуальная идентичность. Логотип

Эмблемы могут использоваться
как самостоятельно, так
и с названием организации.

РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО

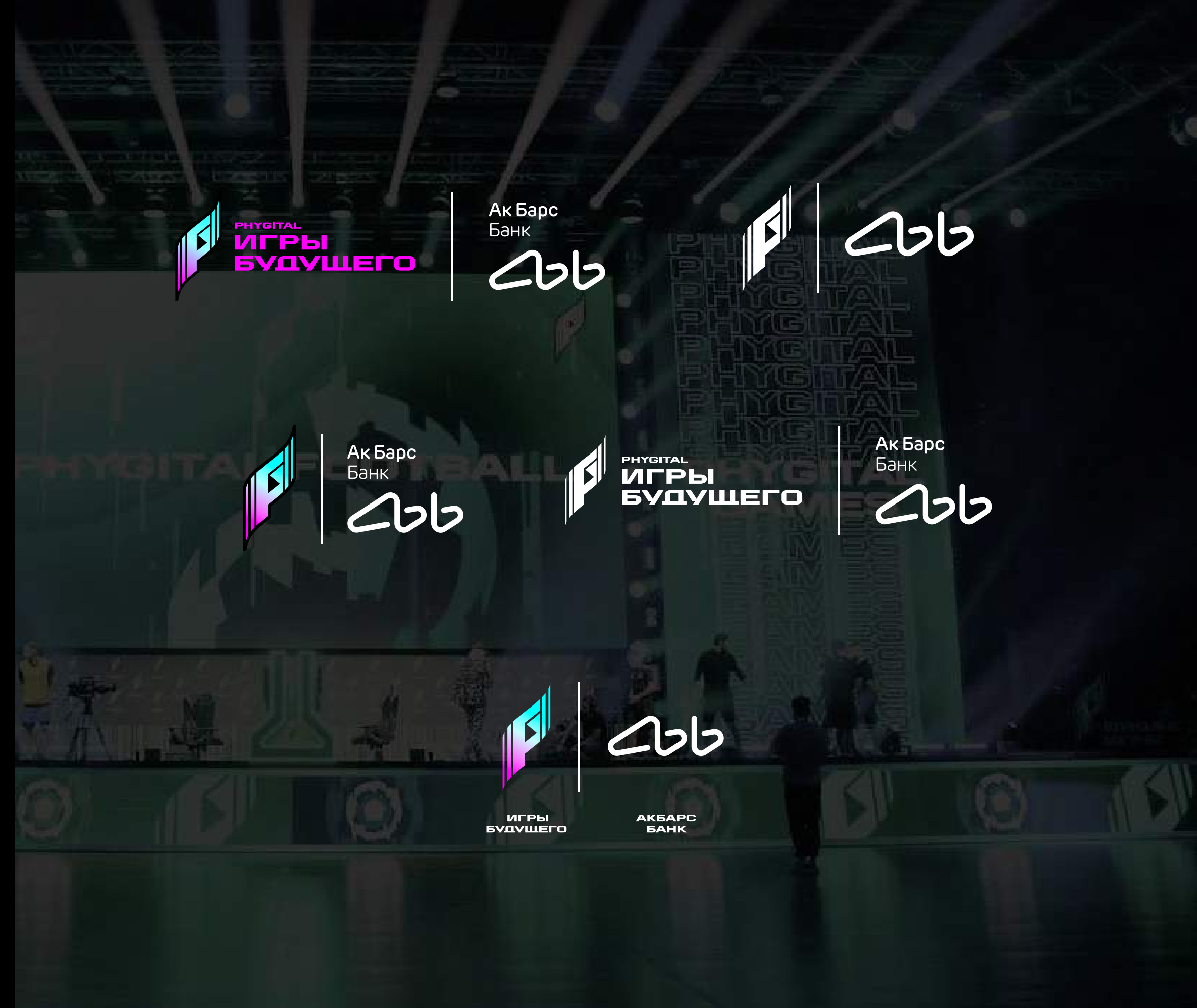


Визуальная идентичность. Логотип

24 ПРИМЕРЫ КОБРЕНДИНГА

Эмблемы могут использоваться
как самостоятельно, так и с
названием организации.

РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО



25 ЦЕНТРИРОВАНИЕ И КАДРИРОВАНИЕ ЗНАКА

При помещении знака в базовые интернет-фреймы — круг, суперэллипс и квадрат — нужно центрировать знак относительно фрейма по геометрическому центру. При кадрировании центр меняется так, чтобы треугольник



Фреймы без кадрирования



Фреймы с кадрированием
(масштаб может быть разным)



26 РАБОТА НА ФОНАХ – ФОТО И ВИДЕО

Визуальная идентичность. Логотип

Логотип необходимо использовать так, чтобы он не терялся на фоне — для этого выбираются свободные от деталей участки либо используется размытие.

РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО



Эмблема теряется
в массе деталей
на фотографии



Эмблема остается
в акценте за счёт
выбора чистых зон
фотографии



Логотип также
выделяется за счёт
эффекта боке

Визуальная идентичность. Логотип

27 РАБОТА НА ФОНАХ

Благодаря продуманной системе обводок логотип можно использовать на любом фоне. Желательным фоном для Игр Будущего являются черный или тёмные фоны.

РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО



На тёмном и чёрном фонах
обводка не нужна



Обводка на белом и светлом
полях обязательна



На белом фоне эмблема может
выворачиваться по градиенту



На сложном фоне

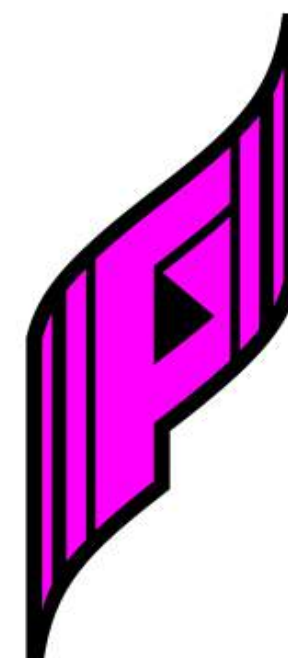
Визуальная идентичность. Логотип

28 РАБОТА НА БЕЛОМ ФОНЕ

Главное правило при использовании на белом фоне - внутренняя часть эмблемы всегда светлее обводки. Используйте знаки, учитывая приведённые рекомендации.

РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО

Предпочтительным вариантом является использование специального заполняющего узора



На белом фоне возможны только моноцветные варианты эмблемы

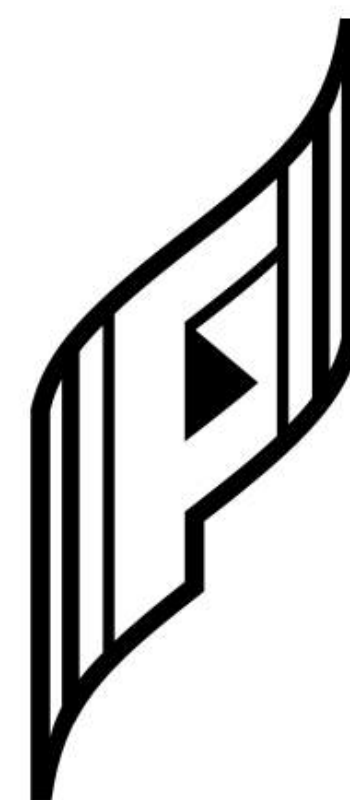
ИСКЛЮЧЕНИЕ
Если необходимо подчеркнуть именно главный департамент Phygital, используйте вывернутый по градиенту логотип



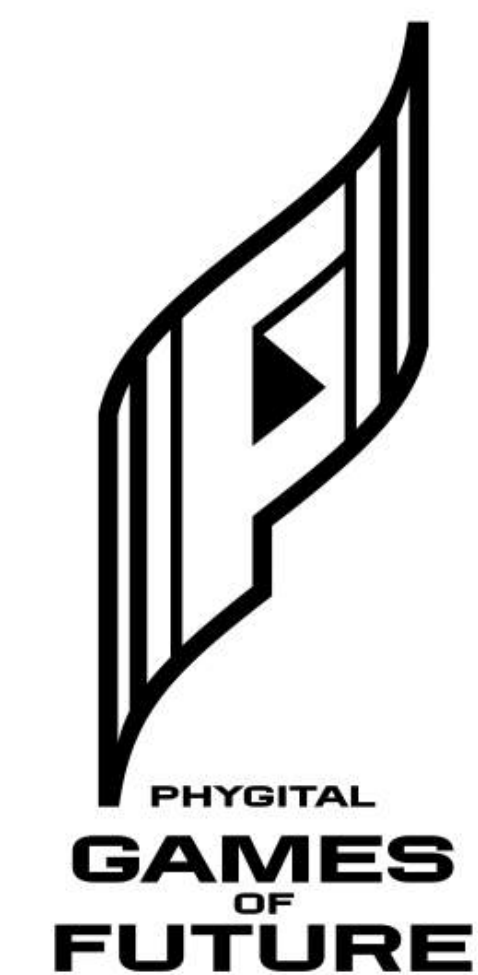
Визуальная идентичность. Логотип

29 МОНОХРОМНЫЙ ЛОГОТИП

Монохромные версии
используются в тех случаях, когда
цветная печать невозможна или
при специальных нанесениях -
гравировке, конгреве и прочих.



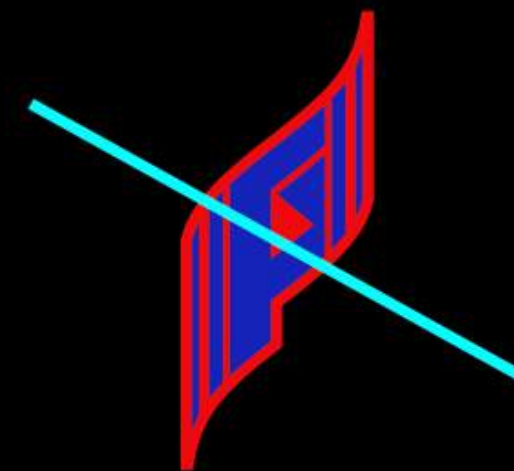
РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО



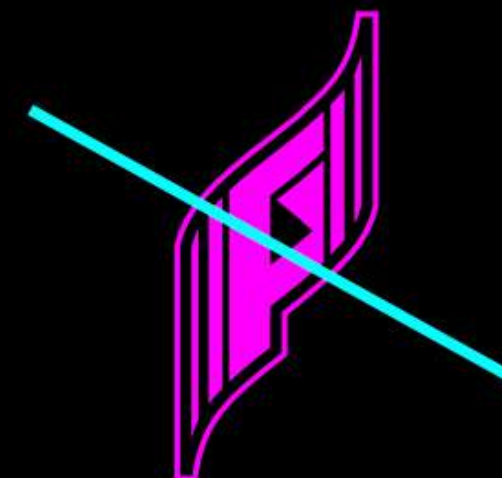
30 НЕДОПУСТИМЫЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Айдентику можно испортить некорректным использованием эмблемы. Краткое руководство позволит избежать подобных проблем.

РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО



Перекрашивать логотип
в произвольные цвета



Добавлять лишние
обводки



Изменять элементы



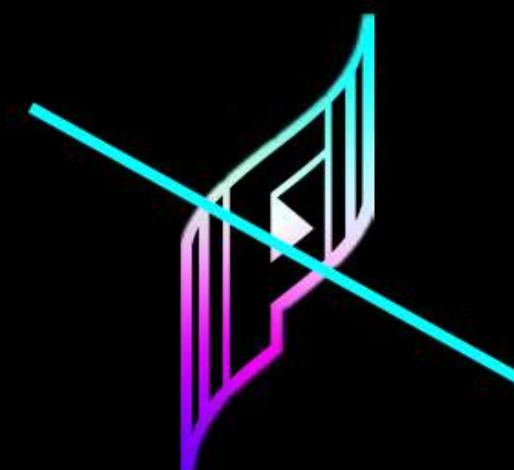
Применять к логотипу
спецэффекты, не огово-
ренные в брендбуке



Изменять угол наклона
логотипа



Деформировать логотип



Выворачивать знак
по градиенту, оставляя
внутреннюю часть тёмной



Использовать микровер-
сию в большом формате



Использовать произволь-
ные шрифты

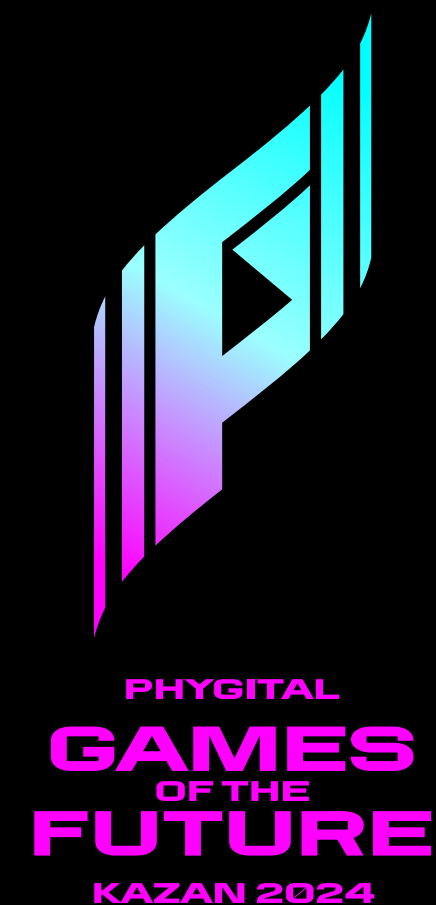


Визуальная идентичность

СОБЫТИЙНЫЙ ЛОГОТИП

32 ЭМБЛЕМЫ ПО УМОЛЧАНИЮ

Айдентику можно испортить некорректным использованием эмблемы. Краткое руководство позволит избежать подобных проблем.



Визуальная идентичность.
Событийный логотип

33 ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОСТРОЕНИЯ

Для построения знака Игр Будущего необходимо придерживаться семи важных правил, которые будут держать все последующие знаки в рамках общих графических и логических правил.

РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО

1

Эмблема Phygital располагается всегда наверху и занимает 15-30 % от общей площади эмблемы

2

Конструкция знака, как и акцентный каскад текстового блока, неизменны

3

В знаке заложены уникальные графические принципы (своя палитра, узоры, шрифты), которые отличаются от стиля Phygital и формируют свою особенную айдентичку

4

Фирменный стиль применяется только по отношению к конкретным Играм и никогда не выходит за рамки мероприятия

Визуальная идентичность.
Событийный логотип

34 ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОСТРОЕНИЯ

Знак Игр Будущего должен быть ярким и разнообразным, отвечать актуальным графическим и стилистическим трен-дам, а также обязательно учитывать традиции и колорит места проведения соревнова-ний.

РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО

5

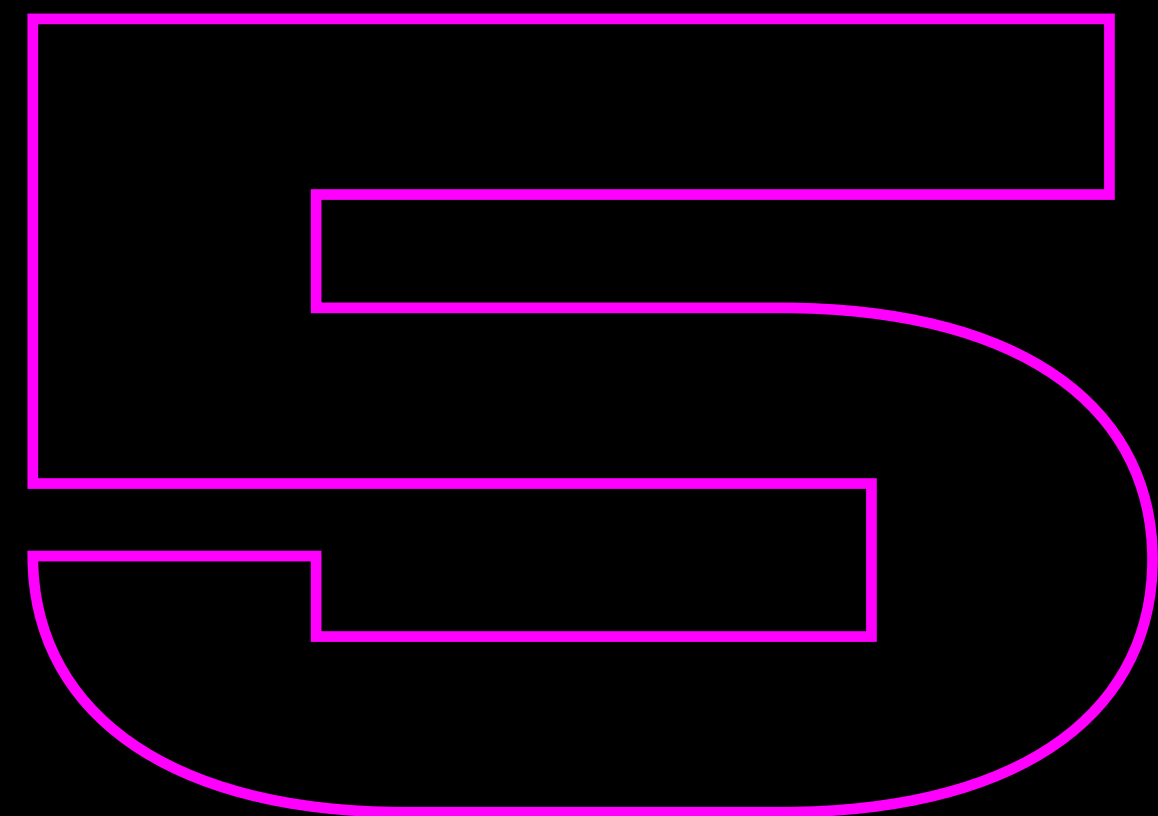
Эмблема Phygital может видоизменяться в соответствии с фирменным стилем соревнования, при условии строгой выдержки формы и сохранения узнаваемости бренда

6

Знак конструируется таким образом, чтобы каждый его блок мог использоваться самостоятельно

7

Знак рассчитан на использование на чёрном или тёмном фоне. Следует избегать лишних обводок и применять их только для светлых фонов



Визуальная идентичность

ТИПОГРАФИКА

Визуальная идентичность.
Типографика

36 ФИРМЕННЫЙ АКЦИДЕНТНЫЙ ШРИФТ PHGTL

Специально разработанный шрифт PHGTL имеет современные формы, при этом остается нейтральным — это важно, так как в Phygital большое разнообразие контекстов.

Предназначен для использования в наборе заголовков и акцентных текстов.

РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО

PHYGITAL
ИГРЫ
БУДУЩЕГО
КАЗАНЬ 2024

37 **ФИРМЕННЫЙ
АКЦИДЕНТНЫЙ
ШРИФТ RHGTL**

Набор включает в себя символы на латинице и кириллице, цифры, а также знаки пунктуации.

Латиница

**A B C D E F G I J K L M
N O A R S T U V W X Y Z**

Кириллица

**А Б В Г Д Е Ё Ж З И Й
К Л М Н О П Р С Т У С
Х И Ч Ш Щ Ъ Ы Ь Э Ю Я**

Цифры

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Пунктуация и специальные символы

**., ! ? « » () = + -
№ % : ; ! @ # \$ %**

38 ШРИФТЫ-СПУТНИКИ ДЛЯ ФИДЖИТАЛ

TT Autonomus предназначен для небольших заголовочных и подзаголовочных текстов. Шрифт гармонирует с акцидент-ным RHGTL по геометрии, толщинам и пропорциям. TT Forms используется для сплошного набора и больших массивов текста. Гарнитурa имеют множество начертаний, специальных символов и состояний. Подходят как для печати, так и для использования на экранах.

Заголовок
RHGTL

Заголовок /
подзаголовок
TT Autonomus
ReguLar

Наборный
текстовый массив
TT Fors Regular

Альтернативный
вариант в веб-
среде: Arial

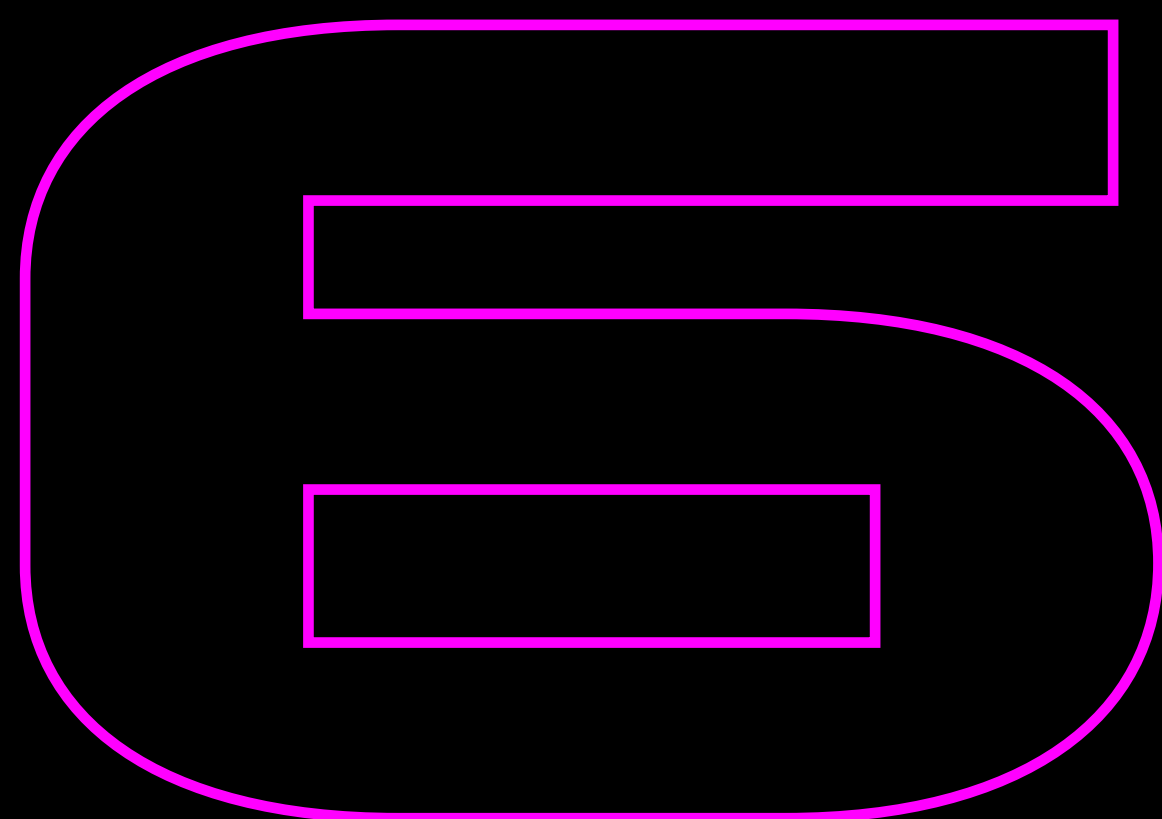
Цитаты TT
Autonomus Italic

ФИДЖИТАЛ

Игры Будущего – масштабное спортивное событие на стыке спорта, науки и технологий, синергия зрелищных классических и цифровых видов спорта.

Международные соревнования будут проводиться по совершенно новым дисциплинам с использованием технологий, цифровой среды и физической активности. Формат Игр Будущего подразумевает использование последних разработок в области киберспорта, робототехники, дополненной и виртуальной реальности, информационных технологий и искусственного интеллекта. Первые Игры Будущего пройдут в феврале 2024 в России — в Казани.

« Это будет удивительное зрелище. Уверены, что ничего подобного зрители ещё не видели



Визуальная идентичность

ТИПОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ: УЗОРЫ, ЗНАКИ И ПРИЁМЫ

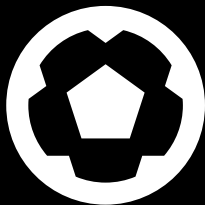
Визуальная идентичность. Компоненты.

40 ИКОНКИ
ДИСЦИПЛИН

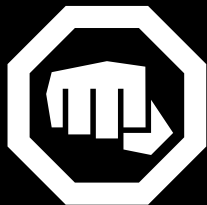
Иконки игровых дисциплин оформлены в едином масштабе, стиле и графической логике.

ВАЖНО!
При разработке иконок категорически запрещено использование логотипы игр или их орг-низаций.

РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО



FOOTBALL



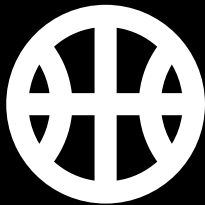
MMA



WARFACE



ARENA OF VALOR



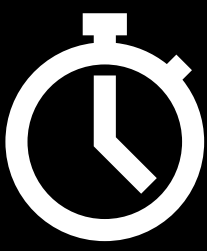
BASKETBALL



CS:GO



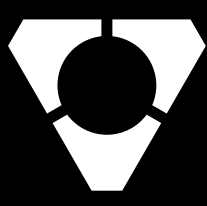
DOTA 2



SPEEDRUN



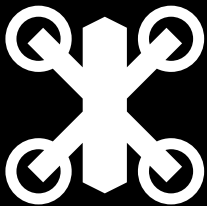
HOCKEY



VALORANT



LOL



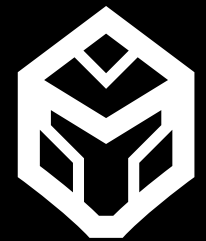
DRONE RACING



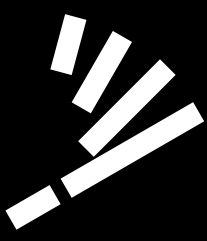
RACE



PUBG



MLBB



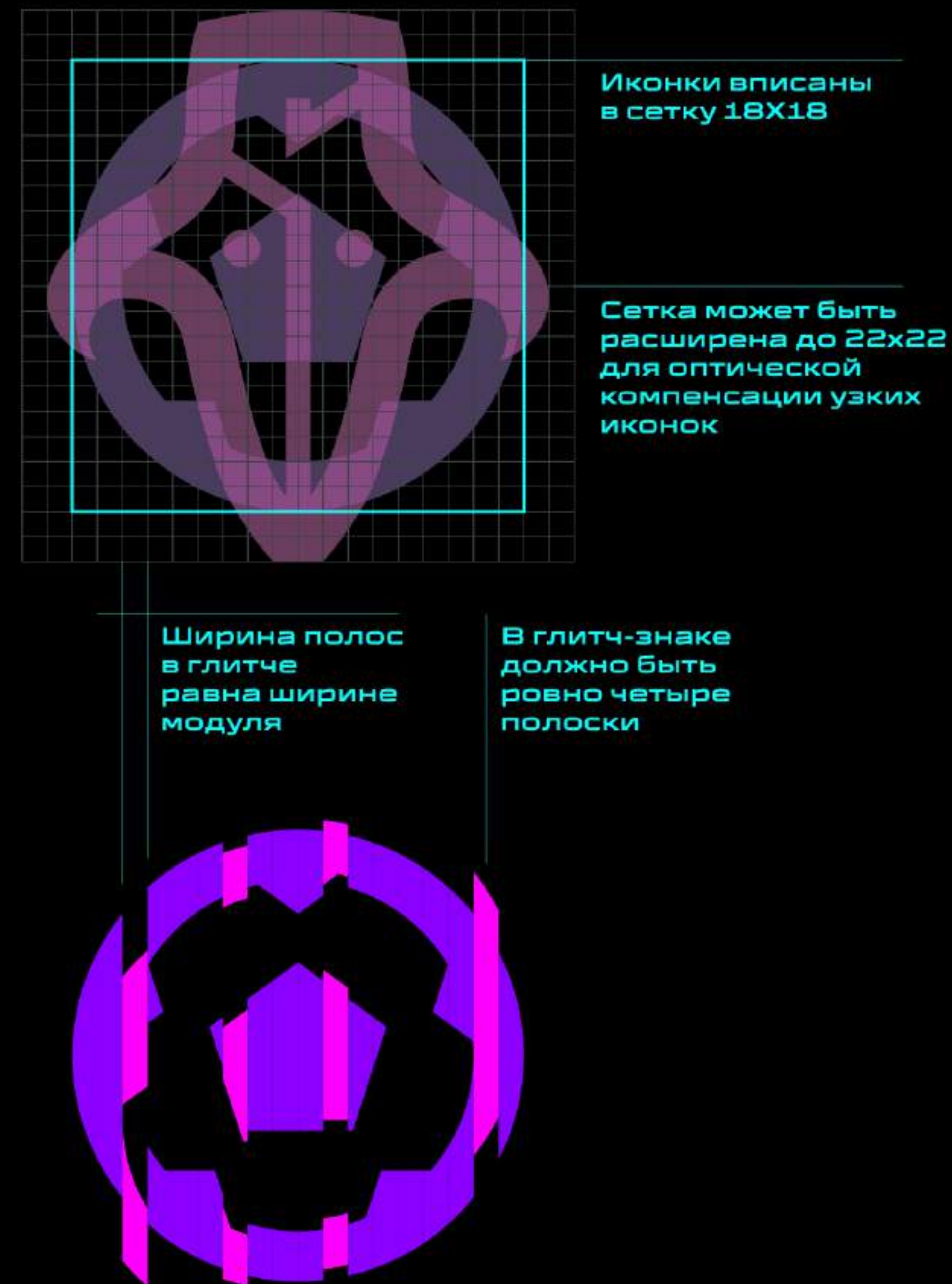
BEAT SABER

41 ИКОНКИ ДИСЦИПЛИН: СЕТКА

Все иконки подчинены модульной сетке, имеют единые толщины элементов и одинаковый оптический вес.

Все иконки могут иметь глитч-эффект как в видео, так и в статике. Ширина полосок в глитч-версиях знаков равна ширине модуля, число полосок в одной иконке ограничено четырьмя.

РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ
ИГР БУДУЩЕГО



42

ФИРМЕННЫЙ ПАТТЕРН

Фирменный паттерн составлен из иконок дисциплин.

При кадрировании важно учитывать, чтобы флейм внутри паттерна попадал в центральную часть композиции.

Паттерн может быть окрашен
в фирменные цвета.

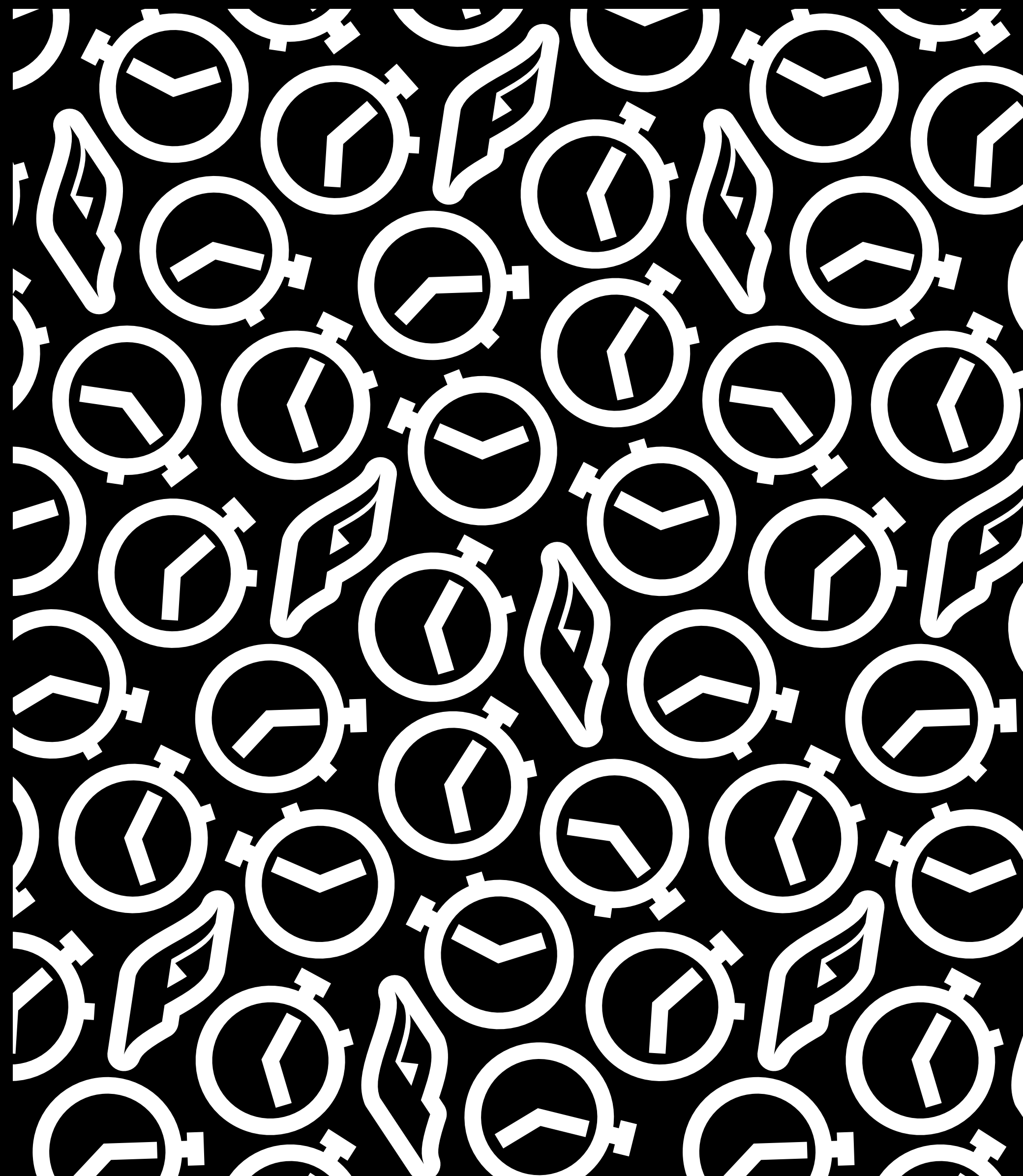
РУКОВОДСТВО ПО УПРАВЛЕНИЮ СТИЛЕМ ИГР БУДУЩЕГО



43 ПАТТЕРН SPEEDRUN CHALLENGE

Паттерн челленджа состоит из иконок дисциплин челленджа и Фиджитал Флейма.

Используется для брендирования элементов в рамках только этого челленджа.



44 ПАТТЕРН SPORT CHALLENGE

Паттерн челленджа состоит из иконок дисциплин челленджа и Фиджитал Флейма.

Используется для брендирования элементов в рамках только этого челленджа.



45 PATTERPH TACTICAL CHALLENGE

Паттерн челленджа состоит из иконок дисциплин челленджа и Фиджитал Флейма.

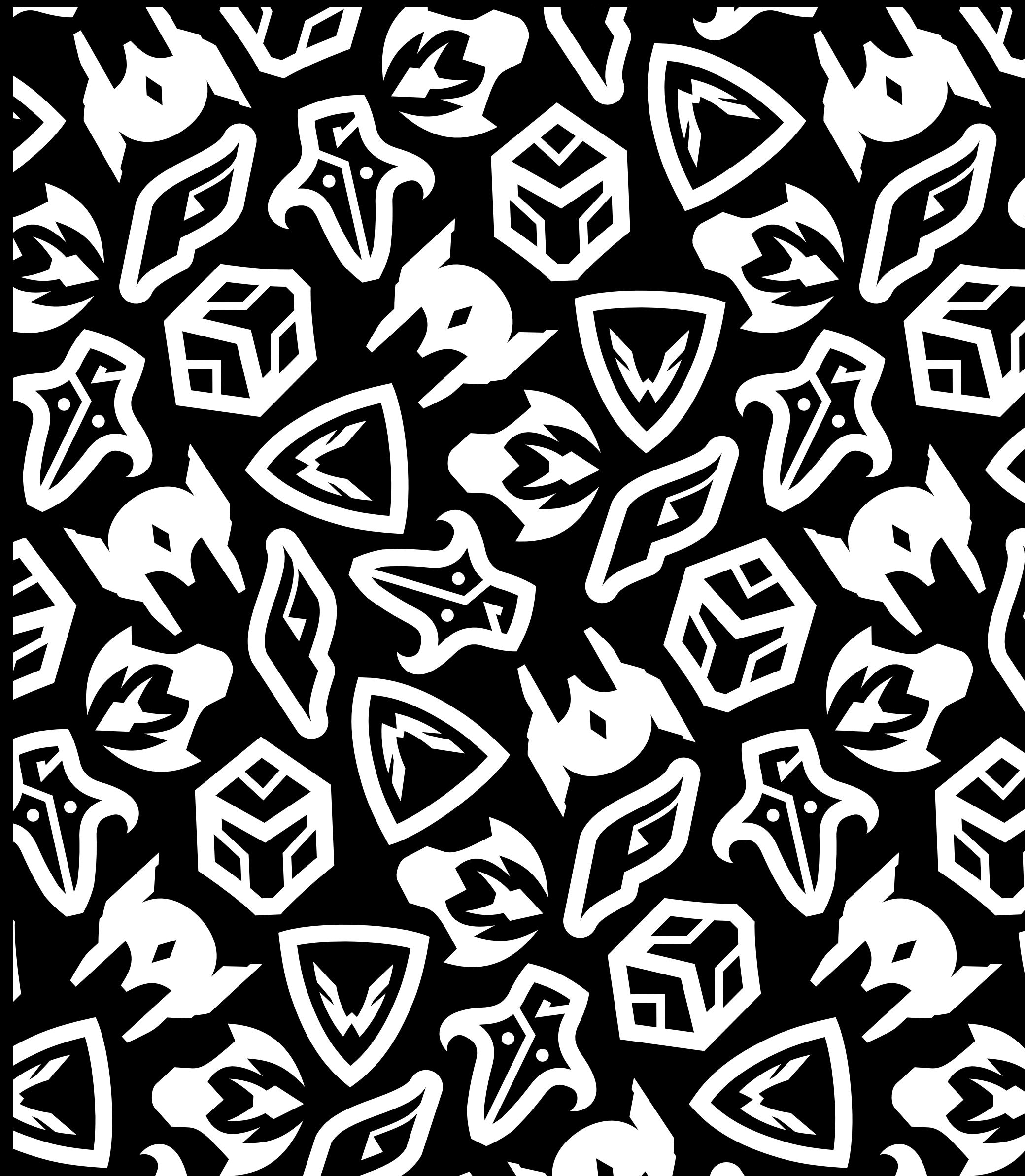
Используется для брендинга элементов в рамках только этого челленджа.



46 ПАТТЕРН BATTLE CHALLENGE

Паттерн челленджа состоит из иконок дисциплин челленджа и Фиджитал Флейма.

Используется для брендирования элементов в рамках только этого челленджа.



47

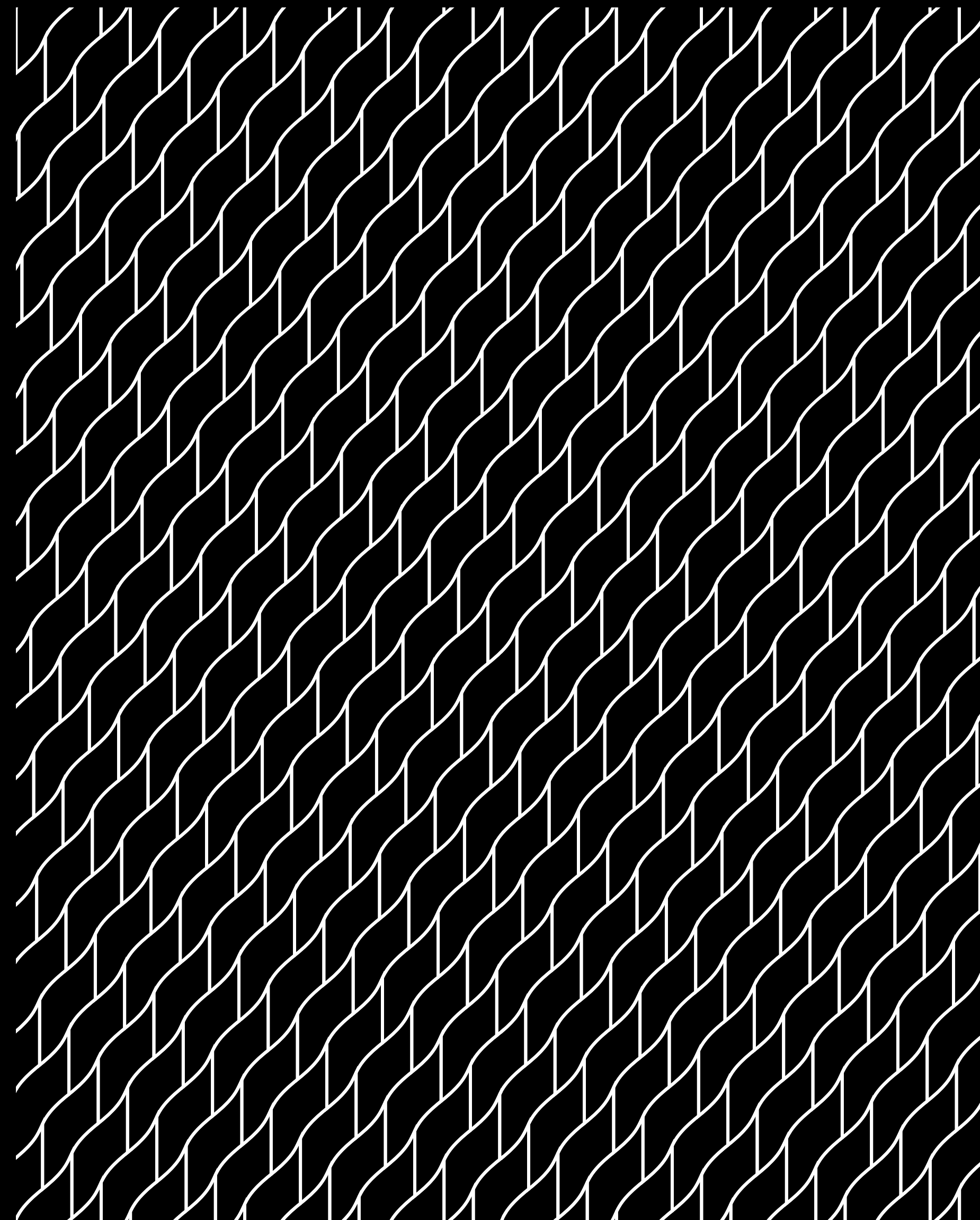
ПАТТЕРН TECHNICAL CHALLENGE

Паттерн челленджа состоит из иконок дисциплин челленджа и Фиджитал Флейма.

Используется для брендирования элементов в рамках только этого челленджа.



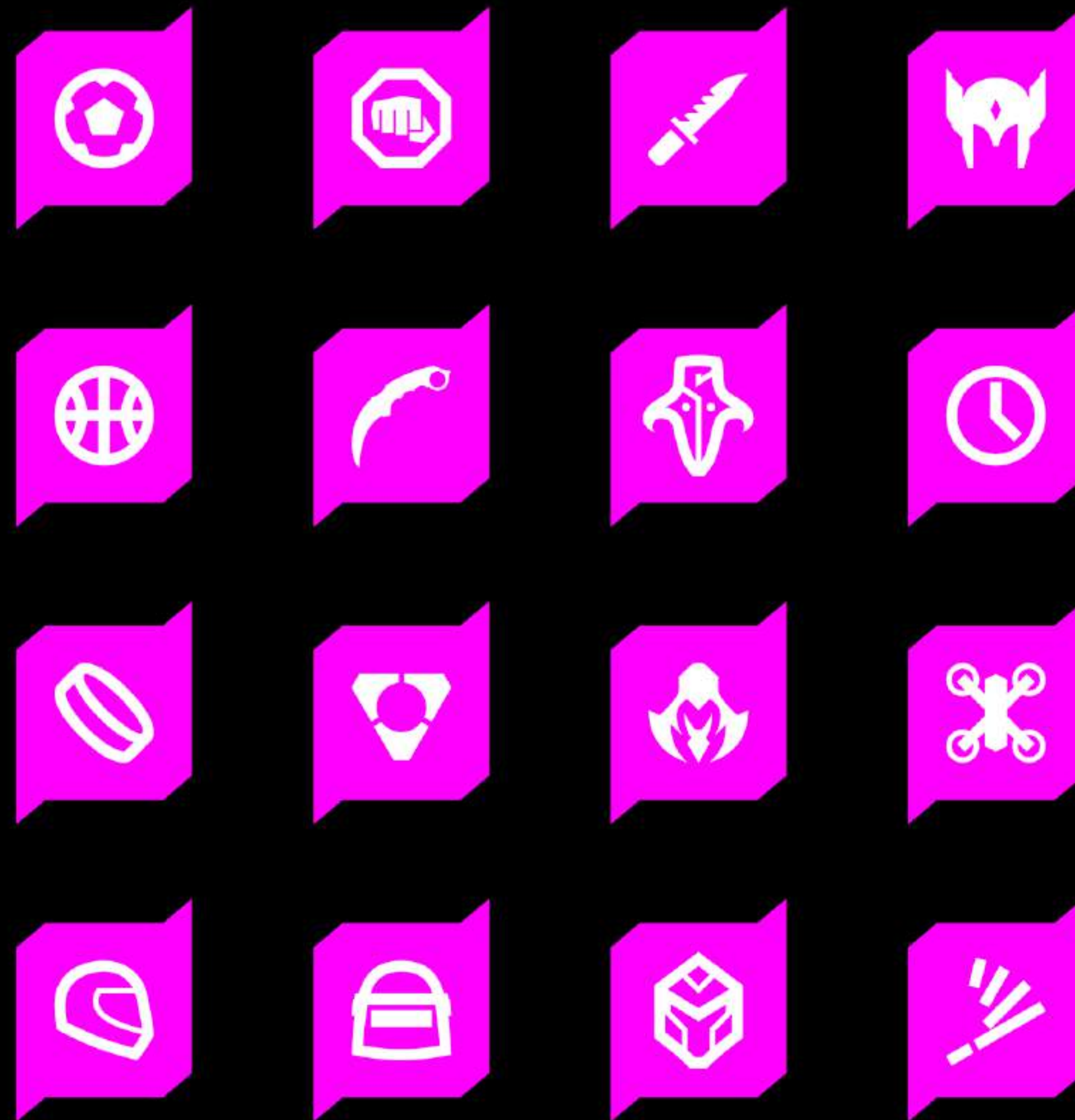
48 ПАТТЕРН АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ



49 ИКОНКИ ДИСЦИПЛИН: ФРЕЙМ №1

Предпочтительный вариант
использования иконок на едином
носителе-фрейме.

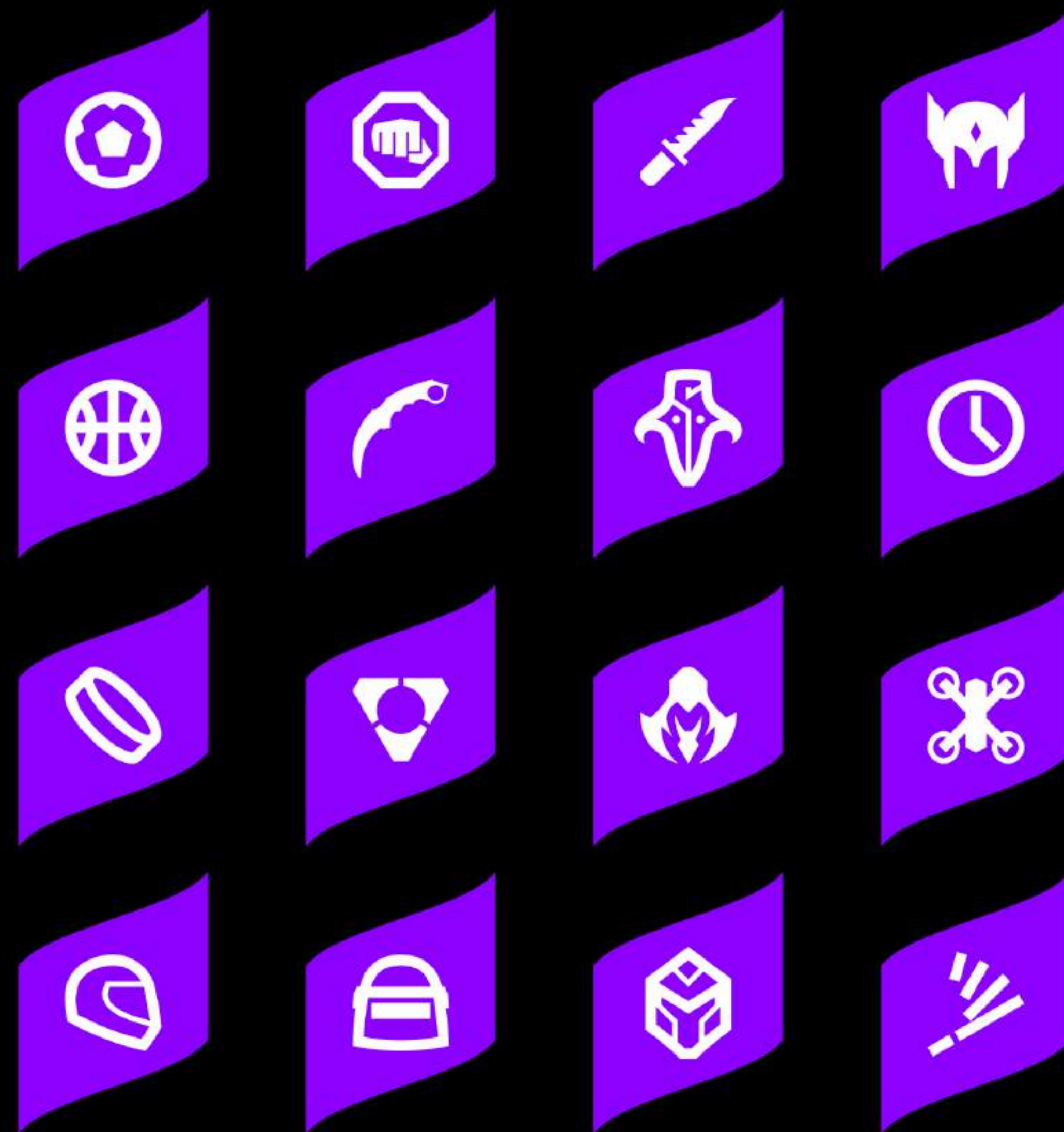
Цвет фрейма зависит от контекста
применения и может быть любым
из фирменной палитры Phygital.



50 ИКОНКИ ДИСЦИПЛИН: ФРЕЙМ №2

Дополнительный вариант
использования иконок на едином
носителе-фрейме.

Цвет фрейма зависит от контекста
применения и может быть любым
из фирменной палитры Phygital.

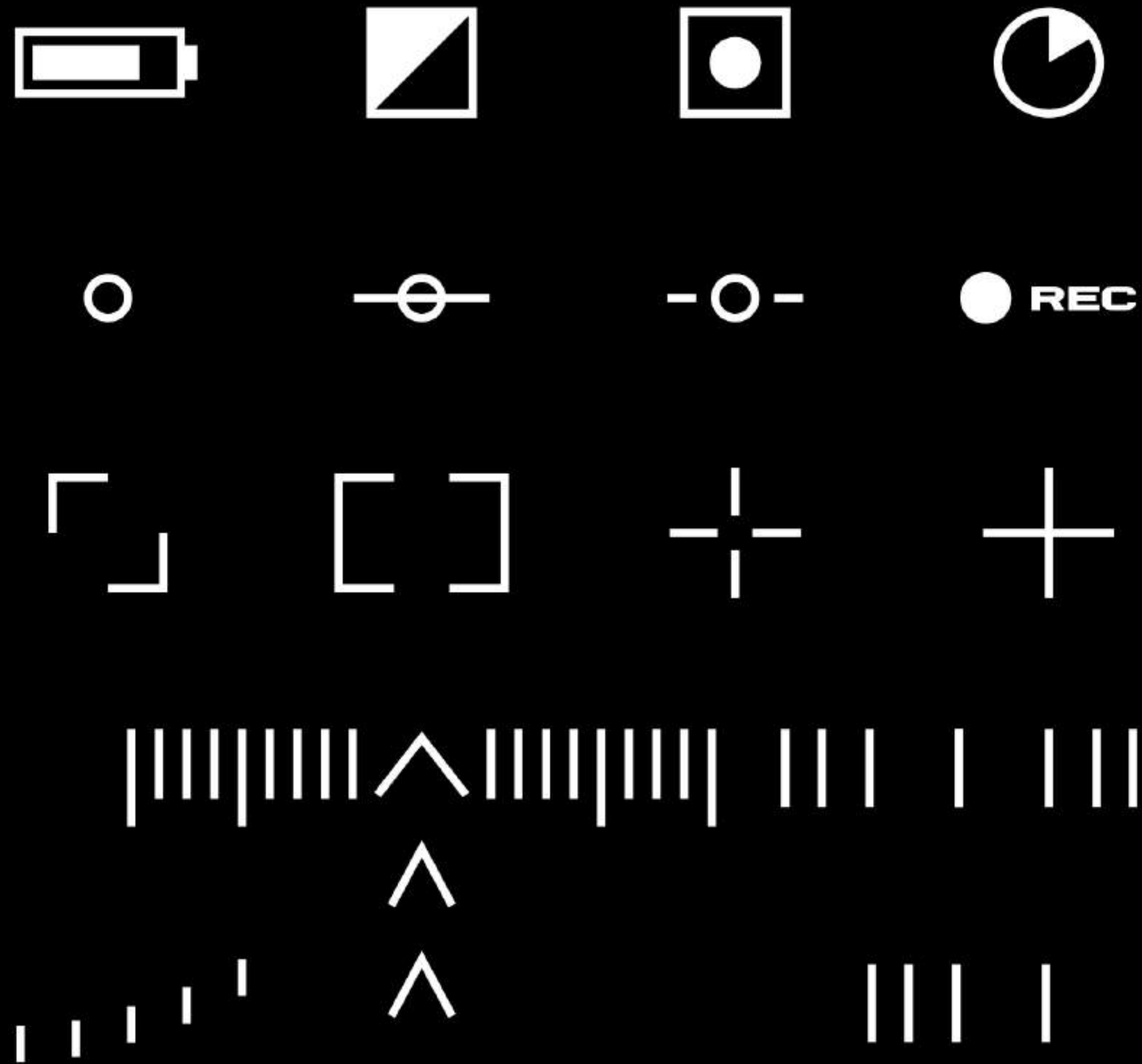


51 **МИКРОГРАФИКА:
ИГРОВЫЕ
ЭЛЕМЕНТЫ**

Микрографика всегда является вспомогательным элементом — запрещено использовать микрографику в крупном размере или как ключевой элемент носителя.

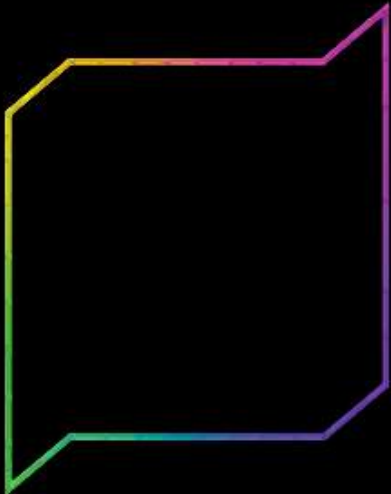
Запрещено использовать любые цвета для микрографики, кроме черного и белого.

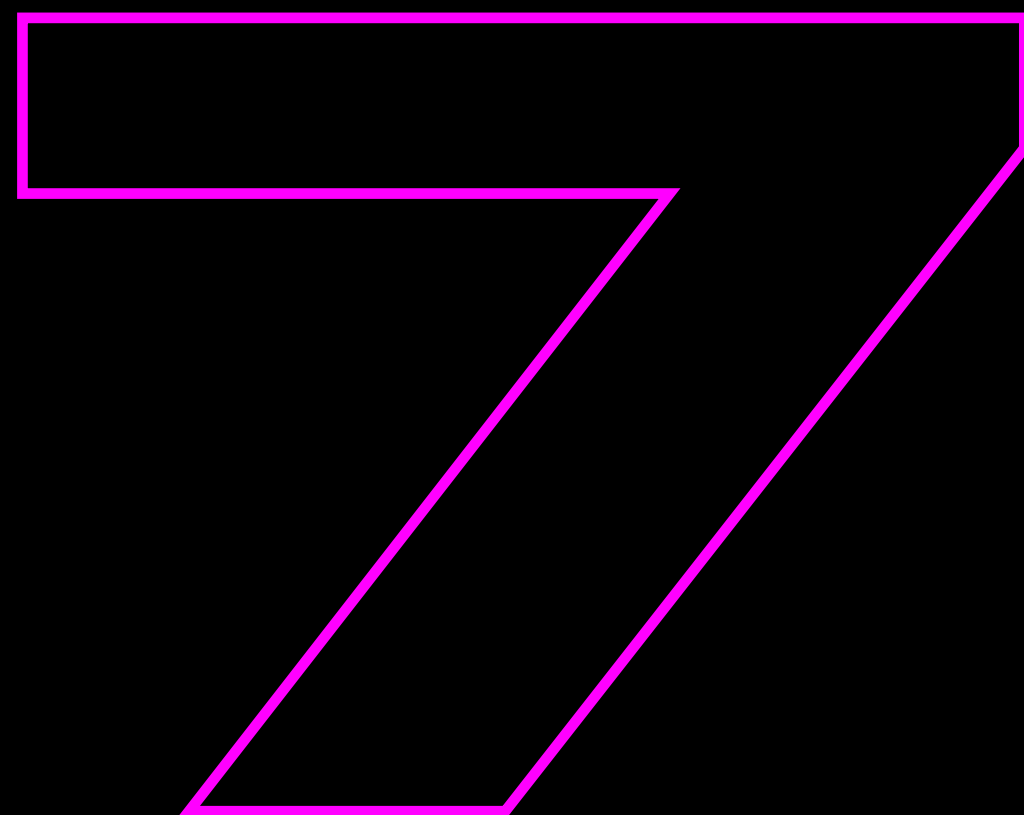
Запрещено создавать макеты состоящие исключительно из элементов микрографики.



52 ЭЛЕМЕНТЫ
ИНТЕРФЕЙСА

Используйте данные носители
в верстке сайтов, презентаций,
рекламных материалов.





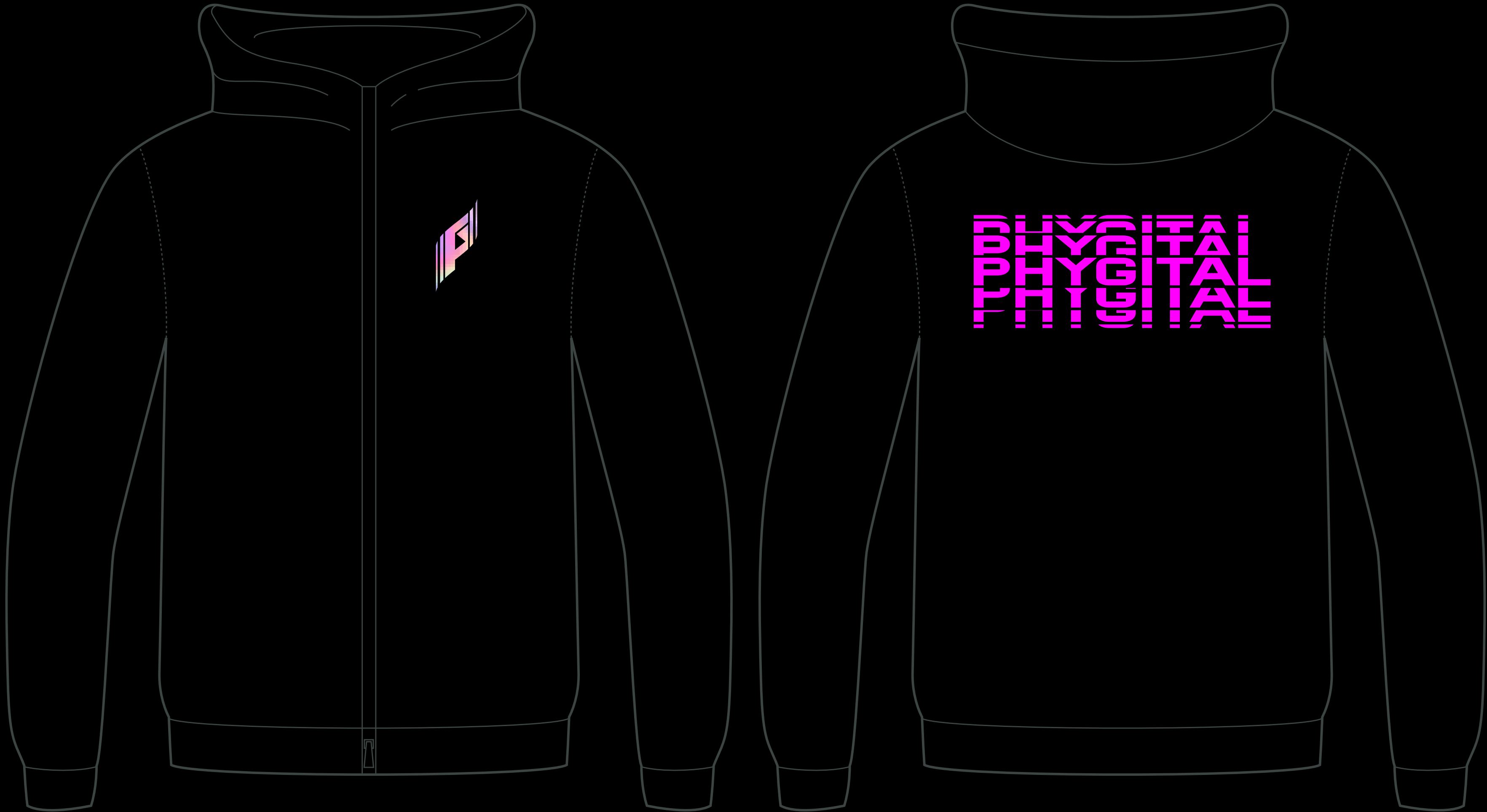
Визуальная идентичность

ПРИМЕРЫ

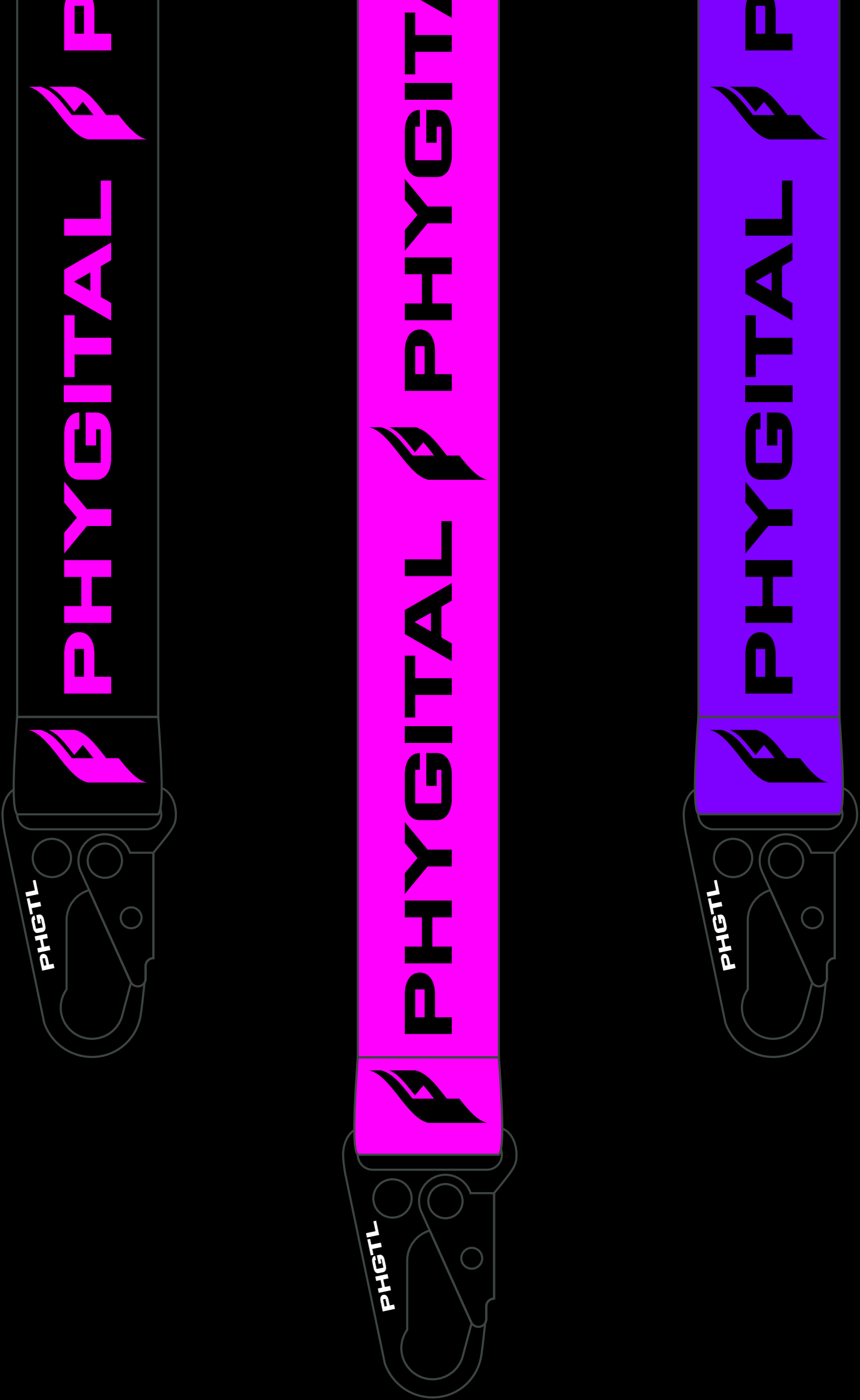
54 ФУТБОЛКА



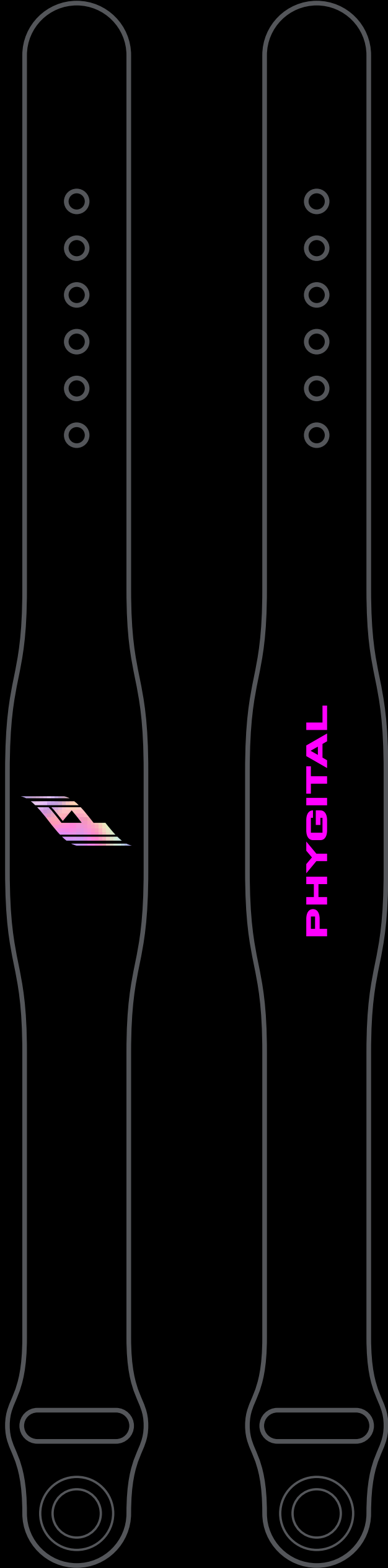
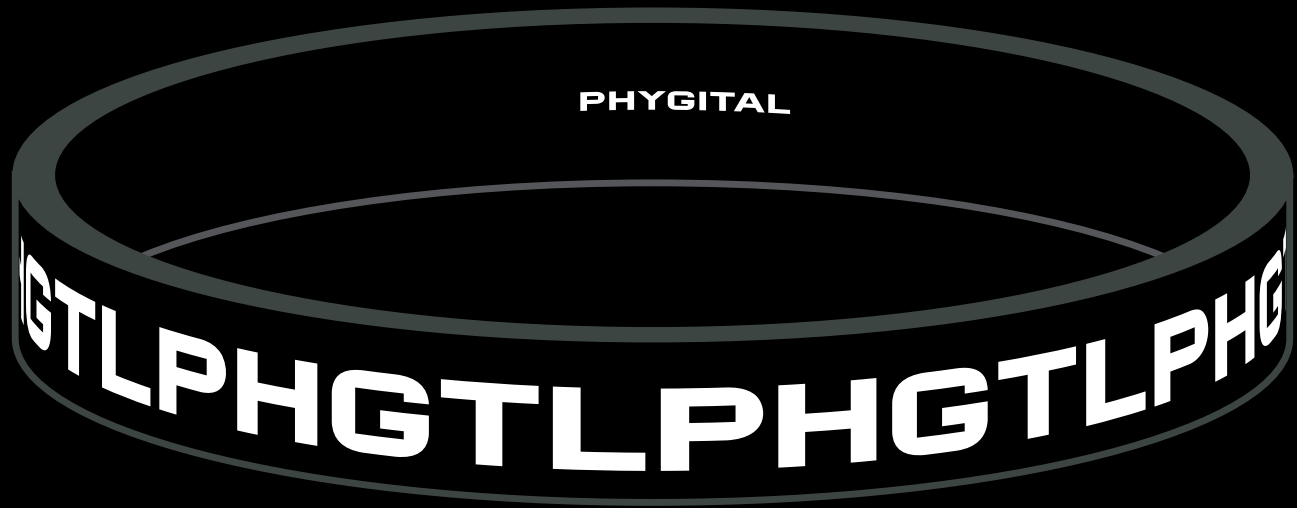
55 ХУДИ



56 ЛАНЪЯРД



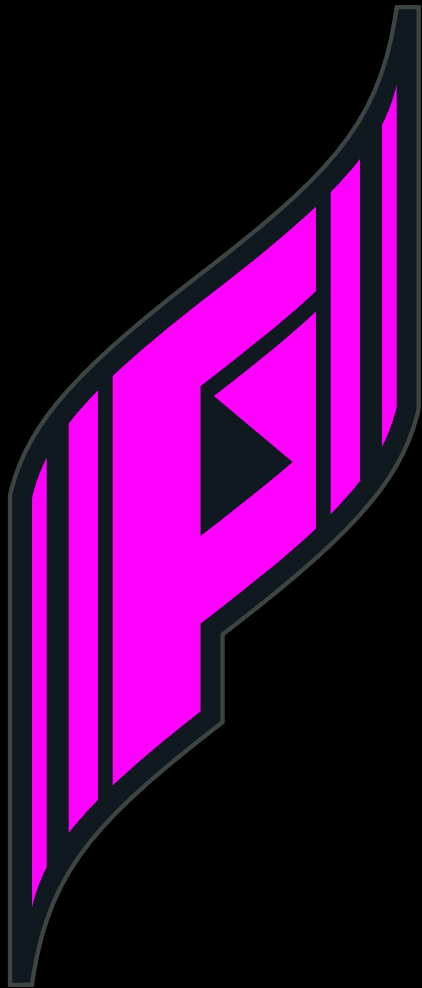
57 БРАСЛЕТ



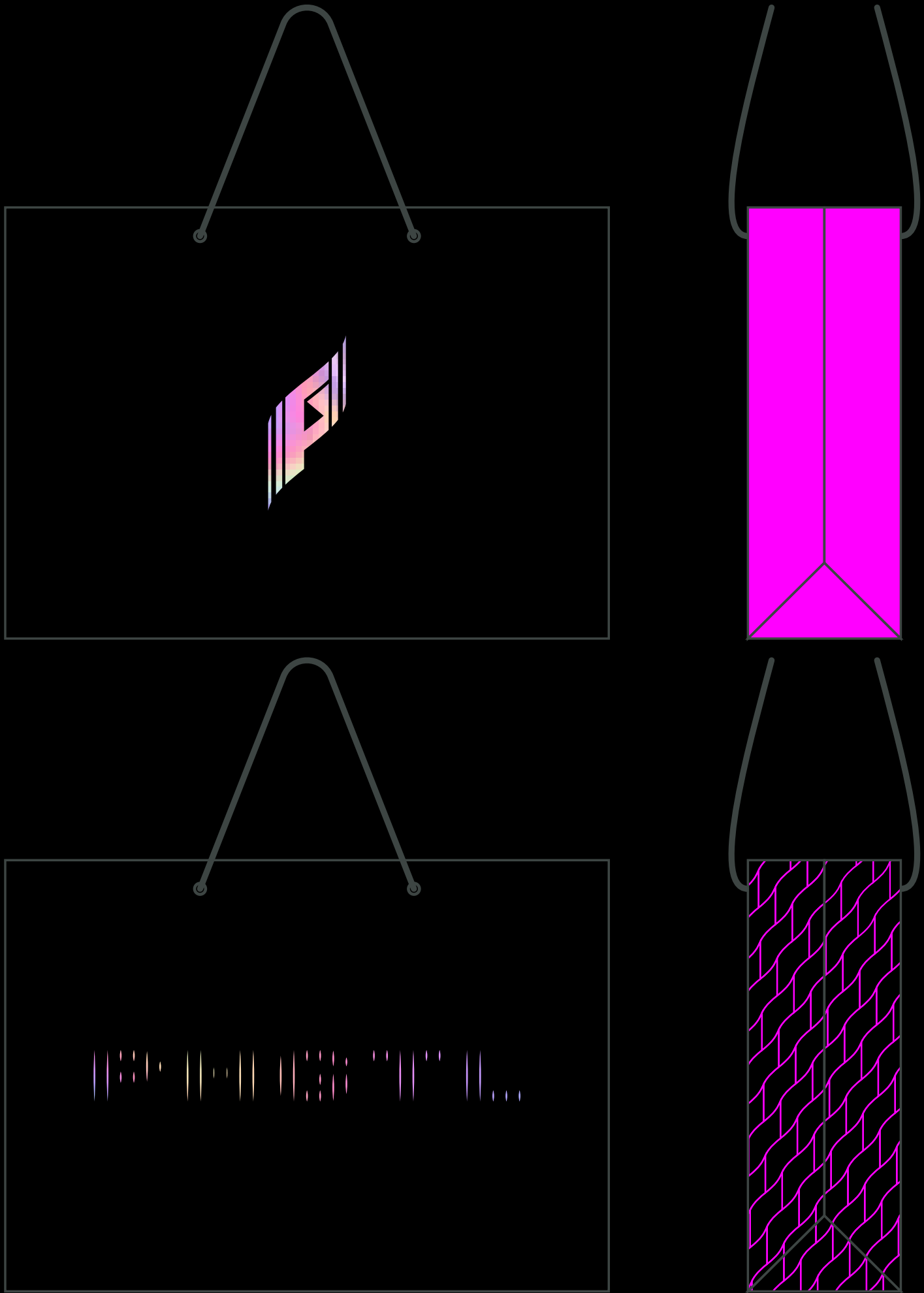
58 ПОПСОКЕТ




59 **ЗНАЧОК**



60 БУМАЖНЫЙ
ПАКЕТ



Б1 БЛАНК



Автоматическая некоммерческая
организация «Агентство развития
компьютерного и иных видов спорта»
107370, г. Москва, муниципальный округ
Богородское вн. тер. г. Б-р Маршала
Рокоссовского 641, офис/этаж 37/07/4

Корреспонденция: 123112, г. Москва,
Пресненская наб. 8с1, эт. 16
ИНН 770385001 КПП 770401001 ОГРН
1227700175560, ОКПО 76671398
info@gamesofuture.com

Исх. №

от

1 из 1

Уважаемые коллеги!

В узком значении фиджитал — это уникальный технологический инструмент, раскрывающий новые возможности в коммуникационном пространстве благодаря объединению физических объектов и виртуальных. Такой прикладной подход в первую очередь раскрывает себя в различных маркетинговых активностях. Например, компания Nintendo имеет отдельную компанию Amiibo, которая занимается производством кросс-реальных игрушек к своим играм.


В более широком значении под фиджитал понимают философию нового устройства мира, тот сущностный цивилизационный контент фантастичного будущего, который предполагает тесную интеграцию виртуальной среды в реальную человеческую жизнь. Здесь понимание вышеописанной физико-виртуальной интеграции простираются далеко за технические возможности нынешнего времени. Примером, может служить книга «Звезда Пандоры» Питера Гамильтона, в которой описывается технология ОС-татуировок и Эль-дворецкого, как неотъемлемых частей будущей человеческой цивилизации.

Фиджитал-маркетинг

Цифровой мир трансформирует способы общения людей, обмена информацией, а, следовательно, и методы рекламного дела. Цифровой маркетинг может быть интегрирован во все традиционные технологии рекламы и PR, превращая их в объединённый rhygital-маркетинг. На данный момент на рынке появляются определённые тренды, связанные с этой технологией.

1. Монополия традиционных медиавещателей разрушается.
2. Классические маркетинговые технологии работы с аудиториями уходят в прошлое
3. Возвращение коммуникаторов в то место, где потребители информации физически находятся
4. Управление поисковыми системами

Генеральный директор,
А.Н. Кара



АНО «Агентство развития компьютерного спорта»
Москва-Сити, Город Столиц, Пресненская набережная 8с1, Москва, 123112

gamesofuture.com
info@gamesofuture.com

Исх. №

от

1 из 1

Уважаемые коллеги!

В узком значении фиджитал — это уникальный технологический инструмент, раскрывающий новые возможности в коммуникационном пространстве благодаря объединению физических объектов и виртуальных. Такой прикладной подход в первую очередь раскрывает себя в различных маркетинговых активностях. Например, компания Nintendo имеет отдельную компанию Amiibo, которая занимается производством кросс-реальных игрушек к своим играм.

В более широком значении под фиджитал понимают философию нового устройства мира, тот сущностный цивилизационный контент фантастичного будущего, который предполагает тесную интеграцию виртуальной среды в реальную человеческую жизнь. Здесь понимание вышеописанной физико-виртуальной интеграции простираются далеко за технические возможности нынешнего времени. Примером, может служить книга «Звезда Пандоры» Питера Гамильтона, в которой описывается технология ОС-татуировок и Эль-дворецкого, как неотъемлемых частей будущей человеческой цивилизации.

Фиджитал-маркетинг

Цифровой мир трансформирует способы общения людей, обмена информацией, а, следовательно, и методы рекламного дела. Цифровой маркетинг может быть интегрирован во все традиционные технологии рекламы и PR, превращая их в объединённый rhygital-маркетинг. На данный момент на рынке появляются определённые тренды, связанные с этой технологией.

1. Монополия традиционных медиавещателей разрушается.
2. Классические маркетинговые технологии работы с аудиториями уходят в прошлое
3. Возвращение коммуникаторов в то место, где потребители информации физически находятся
4. Управление поисковыми системами

Генеральный директор,
А.Н. Кара

62 БЛАГОДАРНОСТЬ

