

HANSAB 30

EESMÄRK

Hansab on Eesti tehnoloogiaettevõtete turul tegutsenud juba 30 aastat, kuid niivõrd kiiresti arenevas valdkonnas on oluline oma klientidele igal võimalusel meelde tuletada, kui innovaatilist, kiiret ning kvaliteetset tööd tehakse.

Oma 30. sünnipäeva puhul oli Hansabil soov pakkuda nii enda klientidele kui koostööpartneritele enneolematut kogemust – viia nad endaga koos tulevikku, mille loomise kallal nad iga päev töötavad.

Sündis Hansab 30 sünnipäevapidu, mis äratas üles mõtted uuendusmeelsest ja julgust tulevikust.



ÜRITUS

Ürituse nimeks sai **Challenging the Impossible**, mis on ühtlasi ka Hansabi moto. Meie eesmärk oli antud moto üritusel ellu äratada, külalised päriselt Hansabiga tulevikku viia ning üheskoos pealtnäha võimatuid väljakutseid ületada.

Ürituse nurgakivideks said **salapära, võimatud väljakutsed ja tuleviku paralleelid**. Nendest lähtuvalt valisime üritusele ka toimumiskoha ja ehtasime üles kogu kommunikatsiooniplaani ja programmi. Infot ürituse kohta kandis spetsiaalne koduleht, mis kogu kommunikatsiooni külaliste jaoks võimalikult mugavaks ja põnevaks tegi.

Programmi põhifookust sai kandma **“Hansab 2051”** film, kus näitlejatena astusid üles Hansabi enda töötajad. Kokku filmiti üles 10 minutit pikk tulevikumaailm, mis koosnes neljast eraldi šket-sist. Film, mis meenutas oma stiililt ja tehnilistelt lahendustelt nublu muusikavideot, näitas läbi meelelahutusliku paralleeli, et just need inimesed viivad oma kliendid tulevikku, isegi kui see tundub pealtnäha võimatu. Ürituse lõppedes saadeti kõikidele inimestele meilile salakood, mille abil sai avada kodulehel uue vaate tulevikku. Koodi all olid kavalalt peidus Hansab 2051 film, ürituse galerii ning aftermovie.

TULEMUS

Innovaatilise, kvaliteetse ning meeleoluka ürituse kaudu tõestas Hansab oma koostööpartneritele ja klientidele, et nende moto ei ole lihtsalt lause reklaammaterjalil, vaid nemad ongi partneriks, kes kannavad oma kliente tulevikku, mille loojaks nad ise on.

Tulevik, kus hooldatakse robotitest presidente, luuakse lõbustuspark analoogmaailma kogemiseks või pakutakse automatiseeritud abilisi, kes ilmuvad kohale hetkel, kui keegi lausub sõna “võimatu”.

