

Werbung vCommerce Präsenz eLearning **Grenzen**

Zuhören Conversion Collaboration CRM Nähe & Distanz

Möglichkeiten Conferencing Immersion

Eskapismus Personalisierung Communities Mensch-Maschine

Virtuelle Güter **Virtuelle Welten** Standardisierung

Usability Architektur Intranet Marketing Augmented Reality

Echtzeit Targeting

Werbung vCommerce Präsenz eLearning Grenzen

Zuhören Conversion Collaboration **CRM** Nähe & Distanz
Möglichkeiten Conferencing Immersion Eskapismus

Personalisierung **Communities** Mensch-Maschine

Virtuelle Güter Virtuelle Welten Standardisierung Usability

Architektur Intranet **Marketing** Augmented Reality
Echtzeit Targeting

Werbung **vCommerce** Präsenz eLearning Grenzen

Zuhören Conversion Collaboration CRM Nähe & Distanz

Möglichkeiten Conferencing Immersion Eskapismus

Personalisierung Communities Mensch-

Maschine **Virtuelle Güter** Virtuelle Welten

Standartisierung Usability Architektur Intranet Marketing

Augmented Reality Echtzeit **Targeting**

Werbung vCommerce Präsenz **eLearning** Grenzen

Zuhören Conversion **Collaboration** CRM Nähe &

Distanz Möglichkeiten **Conferencing** Immersion
Eskapismus Personalisierung Communities Mensch-Maschine

Virtuelle Güter Virtuelle Welten Standardisierung Usability

Architektur **Intranet** Marketing Augmented Reality Echtzeit
Targeting

Werbung vCommerce **Präsenz** eLearning Grenzen

Zuhören Conversion CRM **Nähe & Distanz**

Collaboration Möglichkeiten Conferencing **Immersion**

Eskapismus Communities **Mensch-Maschine**

Personalisierung Virtuelle Güter Virtuelle Welten

Standartisierung Usability Architektur Intranet

Marketing Augmented Reality Echtzeit Targeting

**Vielen Dank
vOv**