

NEWS

Bencinska črpalka in polnilni park

Kako čakalni čas na polnilnem mestu postane dragocena pozornost

23. september 2026, Tobias Engl



Vtič klikne v priključek, stolpec na zaslonu začne rasti. Petindvajset minut postanka je pred gostom, ki zdaj zapusti vozilo. Na stebru se kaže stanje polnjenja in poleg ponudba, ki se natanko poda temu trenutku. ScreenWay ta premor razume kot priložnost. Čakalni čas ne postane izgubljen čas, temveč dragocena pozornost, ki nikogar ne pesti.

Bencinska črpalka in polnilni park sta kraja retail media. Kdor polni, podarja čas in pogled usmerja na zaslon. ScreenWay to površino spreminja v merjen oglasni in trgovski kanal: stanje polnjenja, vroča kava v trgovini, restavracija poleg, regionalna ponudba, napotek na avtopralnico. Krmili se prek anonimnih, agregiranih signalov, brez kamer in brez prepoznavanja oseb, tako da doseg ostaja dokazljiv in zaupanje raste.

Retail media nosi, ko se relevantnost in merljivost srečata. ScreenWay stanje polnjenja povezuje s trenutkom. Ob polnem času polnjenja se pojavi obisk restavracije, ob desetih minutah preostanka kavna ponudba za pot v trgovino, ob polni bateriji prijazen napotek za nadaljevanje vožnje. Rezervabilni sloti DOOH, pregledne številke stikov na ravni ekipe in ovrednotenje, ki je gostovano v Evropi in skladno z GDPR, kanal naredijo resen in načrtovljiv.

Pri klasični točilni napravi ista površina služi naprej. Zaslon na pilonu kaže pralni paket, program zvestobe in regionalni oglas, ne da bi motil točenje. ScreenWay to drži lokalno-najprej, rezervabilno, in upravljavcu s tem daje retail media kanal, ki pripada njemu samemu in ne odteka tuji platformi. Ustvarjanje vrednosti lastne površine ostane upravljavcu.

Tako čas postanka postane vrednost in polnilni park medijski kraj. ScreenWay iz čakanja naredi relevantnost in gostu podari ustrezen napotek, namesto da bi ga opazoval. Za upravljavce v regiji DACH nastaja suverena retail media površina, ki hkrati dviguje promet in kakovost bivanja ter znamko ob cesti dela vidno.