

---

„A rendezvényszervezés jövője - design, gondolkodás és technológia a fókuszban”  
konferencia beszámoló

---



2019. február 26-án a Magyar Rendezvényszervezők és Szolgáltatók Szövetsége (MARESZ) immáron harmadik alkalommal szervezte meg az Event Touch rendezvényét, ahol a rendezvényszakma találkozik. A kétévente sorra kerülő esemény helyszíne és témája mindig más: idén Budapesten az Europa Congress Center adott otthont a rendezvénynek a téma pedig aktuális volt, azaz hogyan jelenik meg a rendezvényszervezésben a digitalizáció, milyen elemei vannak, amelyek élményt nyújthatnak a résztvevőknek.

Az eseményt a Maresz elnöke, egyben a Hungexpo vezérigazgatója, Ganczer Gábor nyitotta meg, akit két plenáris előadó és egy kerekasztal beszélgetés követte. Többek között aktuális statisztikai adatok, trendek és tendenciák hangzottak el a rendezvénypiacra vonatkozóan. A további előadásokban már hangsúlyos szerepet kapott a digitalizáció. Kurják Gábor (New Edge Kft. ügyvezető igazgató) kiemelte, hogy fontos a digitalizáció, de nem minden erről szól, lényeg az egyensúly. Számtalan jó példát hozott a rendezvények világából a digitális jelenléttel kapcsolatosan, mint például olyan buborékfújó eszközt hoztak létre, amelynek megfújása során a falra vetíti ki a buborékokat, vagy olyan virtuális valóságot teremtenek egy helyiségben, mintha ott lennének (pl. természet), illetve a gyűjtőmunkák segítségével irányíthatjuk az autókat egy versenypályán.

Vaskó Tünde a Visualpower Kft. marketing és kommunikációs igazgatója a digitalizáció és interaktivitás szerepét vizsgálta a rendezvénytechnológiában. A rendezvények esetében több területen is találkozhatunk ezek meglétével, akár már a beléptetés kapcsán, regisztrációnál, a rendezvény alatt és a visszacsatolásnál. Fontos kiemelni, hogy nem mindegy az adott rendezvény típusa, ugyanis más igények jelentkeznek egy vállalati rendezvény vagy éppen valamilyen kulturális rendezvény megszervezése kapcsán, illetve más azok digitalizációja vagy interaktivitása az esemény előtt, alatt és után. Olyan technológiai megoldásokat használhatunk, mint a drónok, videostreaming, különböző applikációk, érintőképernyők. Az egyes rendezvények esetében az úgynevezett mapping is megjelenik, ami egyfajta kivetítése egy elképzelt tartalomnak, például egy történet vagy esemény megjelenítése. Ezeknek a különleges vetítéseknek több fajtája is létezik: például kézmozdulatokkal vezérelt tartalom, generatív animáció, ami egy olyan vetített képet jelenthet, ami a zene ütemére mozog vagy a holotűl és generatív

animáció, ami valós időben kézmozdulatokkal alakított képet jelent. Ezeknek a megjelenítése komoly, összehangolt csapatmunkát, kreativitást, időbeni tervezést jelent, amellet fontos szerepe van a megrendelő anyagi helyzetének és nyitottságának is.

Sárosi Róbert a Duelbox alapítója, ügyvezető igazgatója a rendezvény alatti digitalizációt emelte ki, azon belül is, hogy milyen tipikus buktatói lehetnek. Nap, mint nap jelennek meg új applikációk, digitális szolgáltatások, amelyeket az élet számos területén használunk, így a rendezvényszervezésben is. Az ültéstervezés, regisztráció, visszajelzés, az icebreaking vagy a gamification is mind olyan területek, ahol elengedhetetlen valamilyen digitális eszköz, applikáció alkalmazása a rendezvényeken. A használatuk előtt, alatt felmerülhetnek olyan problémák, buktatók, amelyekre érdemes a rendezvény szervezése során is gondolni. Az egyik ilyen probléma lehet, ha túl sok elvárást támasztunk az applikációkkal szemben, például, hogy megold mindent, erre tapasztalatból tudjuk a választ, hogy ez nem lehetséges. A másik előforduló buktató, hogy azt gondolják a szervezők, hogy a rendezvényen résztvevők maguktól fogják tudni használni ezeket az appokat, ami nem így van, mert folyamatosan fel kell hívni a használatára a figyelmet az esemény előtt és alatt is. További probléma lehet, hogy nincs elég idő betanulni az applikáció használatát, vagy nem a célnak megfelelő appot használjuk. Az applikáció fejlesztése során nem tudjuk elképzelni miért annyiba kerül maga a fejlesztés, mert nem egy kézzelfogható termékről van szó. Az app tervezése és fejlesztése során, amennyiben más kontinensen készül, eltérő időzónából következően máskor válaszolnak a felmerülő kérdéseinkre, amely szintén megnehezíti a munkánkat.

Csánk László (Special Effects Intl Zrt. és Kraftwerk Design and Production, Dubai, kreatív vezetője) előadásában a vizuális élményekre helyezte a hangsúlyt és több, Dubai-jal kapcsolatos példát is hozott. Az egyik ilyen volt, hogy egy ismert autómárka új gépkocsijának promóciója kapcsán bele lehetett ülni az autóba, melléjük vetítették az utat, mintha vezetnének és közben mindezt kamerára vették. A „tesztelés” végén pedig, egy összevágott pár másodperces reklámvideót kaptak meg okostelefonukra a résztvevők, akik a főszereplői voltak ennek a videónak. További vizuális élménnyel kapcsolatos Dubai példákat is hozott, mint a 10 éves bevásárlóközpont születésnapja alkalmából készített vizuális effektus megjelenésről (a látogatók kézmozdulatukkal irányíthatták mi jelenjen meg a 10 éves feliratban), vagy éppen díjátadó ünnepség kapcsán megtervezett látványelem, egy focilabda megjelenítése, illetve további elemek szerepeltetése a háttérben.

A felsorolt meglévő fejlesztések, technikák, alkalmazások mind olyan elemek, amelyek élményeket nyújtanak és emlékezetesebbé tehetnek egy rendezvényt is, ehhez viszont olyan megrendelői felfogásra is szükség van, akik felismerik a technikában rejlő élménynyújtási lehetőségeket. A fentiekén túl előadást hallhattunk az Y és Z generáció munkaerőpiaci jelenlétéről, munkatársak ösztönzési lehetőségeiről, fenntarthatóságról, kommunikáció fontosságáról.

A rendezvényen közel 60 kiállító vett részt, akik között rendezvényszervezők, rendezvényhelyszínek, catering és rendezvénytechnikai cégek szerepeltek. Nagyon jó lehetőséget nyújt a rendezvényszakmának az, hogy egész napon keresztül egy helyen szerepelnek a rendezvényszervezésben érintett szolgáltatók, így nyújtva számukra megjelenési és üzleti lehetőséget.

Az egész rendezvény során találkozhattunk a digitalizáció különböző formáival. A regisztráció és részvételi díj befizetése után több e-mailt kaptak a résztvevők arra vonatkozóan, hogyan érdemes letölteni az eseményre készített applikációt, ugyanis sok információt tartalmaz (pl. előadók, programok), és ezzel játékban is részt lehetett venni. A kiállítói standokon elhelyezett QR kódok közül kellett minél többet begyűjteni. A rendezvény alatt folyamatosan találkozhattak a résztvevők két robottal, amelyek értékelést kértek a rendezvényről (smile-k közül kellett választani) és utána ölelést is adtak.

Elhangzott az a jó tanács is, hogy merjünk kreatívak lenni és ezeket az elképzeléseket megmutatni a megrendelőknek, mert sokan nincsenek is tisztában azzal milyen lehetőségek állnak rendelkezésre a rendezvény piacán, amivel még jobb hangulatot, élményt lehet elérni. A rendezvényen debütált egy látványshow (falra, plafonra vetítve egy történetet jelenítettek meg), amely szintén sikert aratott, további rendezvényeken biztos találkozunk még ezzel a megoldással.

Összességében nagyon hasznos volt szakmabeliként részt venni az eseményen, mert több a rendezvényszervezésben érdekelt cég, vállalat települt ki és mutatta meg azt, hogy miért érdemes őket választani egy-egy esemény szervezése kapcsán. Az esemény sikerességét mutatja az is, hogy 2019-ben közel 500 fő vett részt a rendezvényen. Fontos, hogy mindegyik rendezvény valami újat, mást nyújtson az előtte lévőhöz képest, amit idén is megoldottak a szervezők a két robot folyamatos jelenlétével, QR kódok vadászatával, használható applikáció létrehozásával, látványshow bemutatásával, így egyértelműen a design és technológia volt a fókuszban.

# BESZÁMOLÓ