

PROFESSZIONÁLIS ÚTMUTATÓ A MICE SEKTOR SZÁMÁRA



ÚTMUTATÓ HOGYAN ÁLLÍTSUNK ÖSSZE ESEMÉNYT INTERAKTÍV ÚRLAPOK HASZNÁLATÁVAL?



A projekt az Európai Unió Erasmus+ programjának társfinanszírozásával valósul meg. A platformon található anyagok csak a szerzők álláspontját tükrözik, érdemi tartalmáért az Európai Bizottság és az Erasmus+ Program Nemzeti Iroda nem vállal felelősséget.



BEVEZETÉS

Az útmutató „Hogyan állítsunk össze eseményt interaktív űrlapok használatával?” a „Hogyan készítsünk rendezvényajánlatot?” című útmutató folytatása. A kiadvány célja a MICE (Meeting, Incentive, Conference, Exhibition) szakmában dolgozók szakmai felkészültségének fejlesztése, munkájuk gazdagítása, képességeiknek a rendezvénypiac igényeihez való igazítása.

Az útmutató szakmai kézikönyvként használható a MICE szektorban dolgozók számára. A tartalmak és az ellenőrző listák sikeresen felhasználhatók a rendezvény szektor jelenlegi vagy jövőbeli munkatársainak képzésére is. Az útmutató ötvözi az elméleti ismereteket az üzleti gyakorlattal, amelyeket részletes magyarázatok és számos, a élmény-rendezvény segítségével

Az útmutató fejezetekre és alfejezetekre tagolódott, amelyek rendezett módon vezetnek be a címzettet az „élmények” részletes kérdéseibe az események kontextusában.

Infografikák szerepelnek a szövegben, hogy világosabbá tegyék jelekkel az anyagot, és jelezzék:

- **Meghatározás** 
- **Utasítások** 
- **Példák** 
- **Kontroll feladat** 

Ajánljuk Önnek, hogy használja ezt az útmutatót. Kitartást kívánunk minden jelenlegi és leendő MICE iparági szakembernek, és várjuk érdeklődését, kérdéseit, javaslatait. Ez a kézikönyv az olvasóknak köszönhetően is jobbá és érdekesebbé válhat.

TARTALOMJEGYZÉK

1.	ESEMÉNYEK INTERAKTÍV FORMÁI – MEGHATÁROZÁSA, SZEREPE, JELENTŐSÉGE	1
2.	VIRTUÁLIS ÉS HYBRID ESEMÉNY	3
2.1.	AZ ONLINE ESEMÉNYEK DEFEINICIÓI ÉS TÍPUSAI	4
2.2.	FŐBB KÜLÖNBBSÉGEK A HAGYOMÁNYOS ÉS A VIRTUÁLIS/HIBRID ESEMÉNYEK KÖZÖTT.	6
3.	VIRTUÁLIS ÉS HIBRID RENDEZVÉNYPEGVALÓSÍTÓ PLATFORMOK	8
3.1.	ONLINE PLATFORM	9
3.2.	2D PLATFORM	11
3.3.	3D PLATFORM	12
4.	FELKÉSZÜLÉS A VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSÁRA	13
4.1.	AZ ELŐADÓ ÉS AZ ELŐADÓK FELKÉSZÍTÉSE	14
4.2.	A TECHNIKAI CSAPAT FELADATAI	15
4.3.	STÚDIÓK RENDEZVÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSÁHOZ	16
4.4.	MULTIMÉDIÁS TARTALOM TERVEZÉS	19
4.5.	ADATBIZTONSÁG	21
4.6.	AZ INTERNET ÉS AZ ÁRAMELLÁTÁS STABILITÁSA	22
4.7.	SZEMÉLYES ADATOK KEZELÉSE, SZERZŐI JOGOK	23

TARTALOMJEGYZÉK

5.	VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSA – ESETTANULMÁNYOK	26
5.1.	ESETTANULMÁNY – MEETINGS WEEK 2021	27
5.2.	ESETTANULMÁNY – 67. NEMZETKÖZI HÚSTUDOMÁNYI ÉS TECHNOLOGIAI KONGRESSZUS	31
5.3.	ESETTANULMÁNY – MEETINGS WEEK 2020	35
6.	MULTIMÉDIÁS MEGOLDÁSOK A „SZEMTŐL SZEMBEN” ESEMÉNYEK SORÁN	42

ESEMÉNYEK INTERAKTÍV FORMÁI MEGHATÁROZÁSA, SZEREPE, JELENTŐSÉGE

1



ESEMÉNYEK INTERAKTÍV FORMÁI MEGHATÁROZÁSA, SZEREPE, JELENTŐSÉGE

2



Az Interaktivitás a kommunikációs terminológia, melyet sok módon határoztak már meg. Lényegében a kommunikáló felek azon képességét jelenti, hogy interakcióba léphessenek egymással. Mindenfajta esemény magával hozza a kommunikáció lehetőségét és igényét – az esemény előtt, alatt és után. Ezért fontos megérteni az interaktivitás természetét és fontosságát a kommunikációs folyamatban. Robert Blattberg és John Deighton szerint az interaktivitás az egyének vagy szervezetek azon kényelmét jelenti, hogy közvetlenül kommunikáljanak egymással, távolságtól és időtől függetlenül. Az interaktivitásnak két fő jellemzője van: egy személy megszólításának képessége és az a képesség, hogy összegyűjtse és emlékezzen az adott személy által adott válaszra. ¹ Jonathan Steuer ezzel szemben azt állítja, hogy az interaktivitás „az a szint, amennyire a felhasználók részt tudnak venni az összekapcsoló környezet formátumának és tartalmának valós időben történő módosításában”.²

Az interaktivitás alapvetően három típusra osztható: felhasználó-felhasználó, felhasználó-gép közötti és felhasználó-üzenet.³ A felhasználó-gép interakció például egy számítógépes rendszerrel, az internettel vagy más IKT-eszközökkel való interakció. A felhasználók közötti interakció nem más, mint interperszonális kommunikáció. A felhasználó-üzenet interakció az üzenetek vezérlésének és módosításának képessége, amely a modern IKT-technológiákhoz kapcsolódik.

Miért olyan fontos az interakció egy rendezvényen? Általánosságban elmondható, hogy rendezvényünket emlékezetessé tesszük. Egyre több cég értékeli a rendezvények fontosságát a jó imázs és a munkavállalók körében a motiváció kialakításában, ezért az incentive utazási rendezvények népszerűsége folyamatosan nő. Ha minél több az ilyen esemény, annál nehezebb kitűnni a versenytársakból. Mindeközben a kongresszusok, kiállítások és vásárok szervezői, akiknek le kell küzdeniük a MICE-piacon zajló erős versenyt, új eszközöket és eszközöket keresnek a szükséges számú résztvevő és vendég vonzására. Ma már nem csak az olyan elemek számítanak, mint a nem mindennapi helyszín, a vonzó program vagy a kivételes vendégek meghívása – másoknak is lehet ilyen. Node mivel lepjük meg az embereket, és mitől beszéljenek rólunk a rendezvényünk után?

Ez az **interaktív eszközök helye, amelyek lekötik az esemény résztvevőit és érzelmeket váltanak ki – lebilincselő, meglepő és emlékezetes.** Ezeket az eszközöket a cég termékeinek érdekes bemutatására, kiállítás irtmertetése vagy konferencia közbeni beszédekre is használhatjuk. Itt nemcsak online vagy hibrid eseményekről beszélünk, hanem a valós életben is, „szemtől szemben”.



1. **Magyarázza el az interaktivitás fogalmát.**
2. **Ismertesse az interaktív események szerepét és jelentését.**

¹ Blattberg R.C., Deighton J. (1991) Interactive Marketing: Exploiting the Age of Addressability, Magazine: Fall 1991

² Steuer J. (1992) Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. Journal of Communication, Journal of Communication, Autumn 1992, p. 84.

³ Yuping Liu, Shrum J.L. (2002) What is interactivity and is it always such a good thing? Implications of definition, person and situation for the influence of interactivity on advertising effectiveness, Journal of Advertising, Winter 2002, p. 54.

⁴ Steuer J. (1992) Defining ..., p. 84.

VIRTUÁLIS ÉS HYBRID ESEMÉNY

3



VIRTUÁLIS ÉS HYBRID ESEMÉNY

4

Az élő kapcsolatok kialakítása működésünk lényege. Szeretnénk személyesen, a való életben találkozni, nézeteket és érzelmeket cserélni, tudást és tapasztalatot megosztani, és ezen semmilyen technológiai forradalom nem fog változtatni. A COVID-19 világjárvány azonban megváltoztatta a hagyományos találkozókhoz és interperszonális kapcsolatokhoz való hozzáállásunkat, ami szükségessé tette kapcsolataink nagy részének online áthelyezését.

A világjárvány miatti korlátozások arra kényszerítették az egész globális konferencia-ipart, hogy fontolóra vegye a találkozók, események és találkozók tervezésének és megszervezésének új módjait. A rendezvényszervezőknek a COVID-19 kihívásokkal kell szembenéznük, különösen a résztvevők biztonsága, az emberek áramlása és az érintett pénzügyi vonatkozások tekintetében. Ezért a virtuális vagy hibrid megoldásokat választják.

Az online vagy hibrid események jelentik a MICE iparág jövőjét.

Miért?⁵ Egyrészt a virtuális platformok egyre több mutatóhoz és teljes elemzéshez biztosítanak hozzáférést – ez átfogó képet ad az esemény közönségének preferenciáiról. Hihetetlenül részletesen elemezheti a stratégia hatékonyságát, amely értékes tudás a jövőbeli események tervezése, de a tervezett marketing kampányok kontextusában is. A platformoknak köszönhetően ellenőrizhetjük: az ülések, témák vagy beszédek népszerűségét, az egyes résztvevők adott helyiségekben eltöltött idejét, illetve, hogy mely szponzorok hirdetései érték el a legmagasabb konverziót. Ami a legfontosabb: az online rendezvények elérhetőségének és közönségének növelése nem jár költségek és erőforrások növekedésével.

2.1. Az online események definiíciói és típusai

Virtuális meeting

Teljesen online módon szervezett találkozó; a résztvevők online interakcióba lépnek, és nem találkoznak fizikai helyen. A beszélők lehetnek élő stúdióban vagy távoli helyen.

Személyes, szemtől-szembeni találkozó

Személyes, szemtől-szembeni, fizikai, nem virtuális meeting.

Hybrid meeting

Meeting, amely a személyes találkozót egy virtuális online komponenssel ötvözi.

Élő közvetítés (streaming)

Esemény közvetítése vagy élő (valós idejű) videó- és hangközvetítés fogadása az interneten keresztül, általában passzív formában, például YouTube, Facebook, Vimeo, Twitch vagy saját platformon. Csak élő közvetítést továbbít az alapvető beszélgetéssel a Q&A (kérdések és válaszok) céljából.



⁵ Zob. <https://e-event.org/czy-hybradowe-eventy-to-przyszlosc/> (dostęp 30.09.2021)

VIRTUÁLIS ÉS HYBRID ESEMÉNY

5

Videokonferencia

Interaktív multimédiás kommunikáció, amelyet általában számítógépek segítségével bonyolítanak le, és amely a találkozó résztvevői közötti valós idejű kép- és hangátvitelből áll. Ehhez olyan alkalmazásokat használnak, mint a Zoom, Teams, WebEx, Evenea.

Webinar

A webinar az angol „web” és „seminar” szavak kombinációja. Olyan szemináriumra vagy előadásra utal, amely az interneten keresztül zajlik. A téma bemutatása webcast technológián keresztül történik, amely lehetővé teszi az élő közvetítést és a közönséggel való interakciót. A webinarium garantálja a beszéd és multimédiás prezentáció lebonyolításának lehetőségét, valamint a világ bármely pontján tartózkodó emberek közötti kommunikációt. A hallgatónak lehetőségük van kérdéseket feltenni élő-hangon vagy chaten, szavazni, felméréseken keresztül értékelni. A videokonferenciához hasonlóan a Zoom, a Teams, a WebEx, az Evenea is használatos erre a célra.

Multi-hub meeting

Többközpontú találkozó, ahol egy várost választanak ki fő fogadóközpontnak (ahol a legtöbb küldött szemtől-szembe gyűlik össze), de rendelkezésre állnak más helyszínek is, ahol a küldöttek szintén összegyűjthetnek, hogy részt vegyenek a találkozón (pl. a fő találkozóközpont Varsó és a csomópontok pl. Krakkó, Lublin, Poznan, Katowice).

VOD – video igény szerint

Azok a prezentációk, amelyeket élőben vagy előre rögzítettek, majd bármikor letölthetők hozzáférés és áttekintés céljából (lejárati dátummal rendelkezhetnek).

Távoli prezentáció

Olyan előadás, amelyben az előadó fizikailag nincs jelen a találkozó fő helyszínén, hanem egy másik helyről tartja előadását.

Digitális poszter

Statikus vagy dinamikus digitális téma, amely egy adott témára fókuszál, és tudományos kutatások bemutatására szolgál. A tudományos poszter célja nem egy adott téma és kapcsolódó kutatás részletes bemutatása, hanem az elért eredmények rövid ismertetése, valamint a leginkább érdeklődő szakemberekkel való beszélgetés elősegítése.

Virtuális rendezvény platform

Interaktív digitális platform, amely eszközöket biztosít az eseményszervezőknek egy online esemény tervezéséhez, létrehozásához, népszerűsítéséhez, lebonyolításához és menedzseléséhez

Virtuális hálózati ülés

Hálózatépítő esemény, amelyen csak virtuális küldöttek vesznek részt.



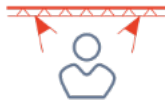
VIRTUÁLIS ÉS HYBRID ESEMÉNY



TÁVOLI STREAMELÉS
(A RÉSZTVEVŐK ÖSSZEKAPCSOLÁSA
TELEHÍDON KERESZTŪL, ÉS A
STREAM KÖZZÉTÉTELE A
PLATFORMUNKON)



**STREAMELÉS AZ
ŪGYFÉL IRODÁJÁBAN
VAGY MÁS
HELYISÉGBEN**



**STREAMELÉS EGY
VIRTUÁLIS STUDIÓBÓL**



**STREAMELÉS
MULTIMÉDIA
STUDIÓBÓL**



**STREAMELÉS XR
STUDIÓBÓL**

1. ábra Öt módszer az online közvetítés végrehajtására
Forrás: Berrylife

2.2.

Főbb különbségek a hagyományos és a virtuális/hibrid események között.

Miben különbözik egy hibrid esemény a fizikai eseménytől?

A fizikai esemény
(személyesen, élőben, szemtől szemben) olyan hagyományos formájú esemény, ahol a résztvevők egyazon az időben és ugyanazon a fizikai helyen találkoznak.

A virtuális esemény
teljes egészében online zajlik, nincs személyes elem, a résztvevők egy virtuális platformon keresztül kommunikálnak egymással, és nem találkoznak fizikai helyszínen.

A hibrid esemény
egyesíti a személyes és a virtuális esemény élményét – ez egy személyesen megtartott találkozó, amelyet élőben közvetítenek, így a résztvevők személyesen és távolról is részt vehetnek az eseményen.

Milyen előnyei vannak egy online rendezvénynek?

1. Könnyebbé válik több résztvevő és partner bevonása – a szervezők szélesebb és változatosabb résztvevői kört érhetnek el – az országok és kontinensek közötti utazással kapcsolatban nincsenek földrajzi, pénzügyi vagy formai korlátok.
2. Egy esemény online megszervezése időt takarít meg – még a legkidolgozottabb virtuális esemény sem olyan időigényes, mint egy élő találkozó megszervezése.
3. Az online rendezvények olcsóbbak és magasabb a befektetés megtérülése – a szervezők spórolnak a létszámon és a rendezvény lebonyolításán, nem költenek pénzt sem a helyszínre, sem a szállásra, sem az étkezésre, sem az utazásra.
4. Könnyebben méretezhetőek a virtuális események, ami elengedhetetlen a márkaismertség kialakításához, vezérelvek generálásához és a vásárlói hűség fenntartásához.
5. A virtuális rendezvény hibrid változattá bővíthető, növelve a résztvevők számát a személyes

VIRTUÁLIS ÉS HYBRID ESEMÉNY

7

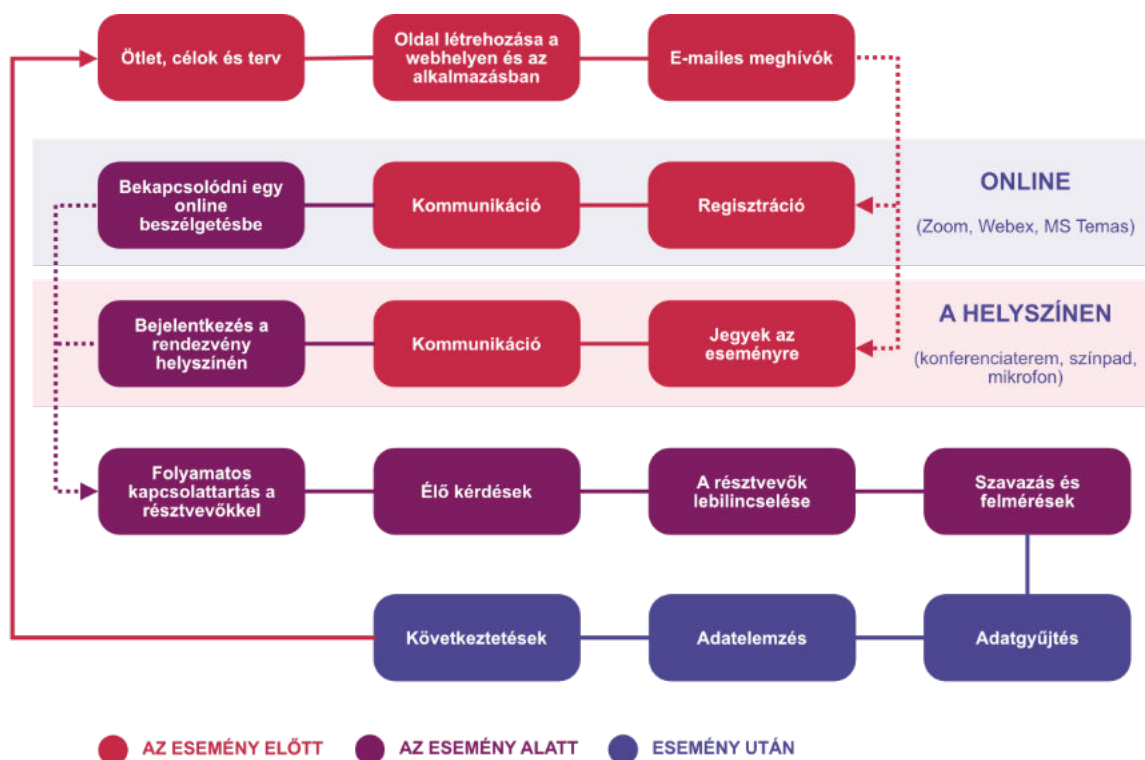
találkozást értékelők számára; előre nem látható körülményekre is biztonságos, hiszen lehetőséget kínál arra, hogy ha a helyzet úgy kívánja, az esemény teljes egészében a virtuális világba költözzön.

Ebből kifolyólag a COVID-19 okozta bizonytalanság miatt a rendezvényszervezők hibrid modellt választanak rendezvényükre. Ahogy nő a bizalom a személyes találkozások biztonságával kapcsolatban, egyesek szívesen utaznak újra és fizikai eseményeken vesznek részt, míg mások továbbra is óvatosak lehetnek, és a virtuális részvétel mellett döntenek. Egy hibrid rendezvény mindkét csoport igényeit kielégíti.

Az innovatív technológiai megoldások és a video streaming bevezetése gyakorlatilag korlátlan számú résztvevő részvételét teszi lehetővé. Az esemény valós időben zajlik, ami lehetővé teszi, hogy minden résztvevő aktívan részt vegyen – függetlenül attól, hogy hol van. Ezt megkönnyítik az interaktív eszközök, amelyek lehetővé teszik a kérdések feltevését és egy kijelölt chat-szoba használatát.

A hibrid események rendezésének további előnyei:

- online részvételi lehetőség kevésbé fejlett országokból érkezők számára,
- megnövekedett szponzorációs lehetőségek,
- kisebb környezetterhelés,
- megnő esemény profilja.



2. ábra ONSITE EVENTS VS. ONLINE EVENTS
 Forrás: eventory.cc/pl



1. Mutasson rá a stacioner és egy virtuális esemény közötti különbségekre!
2. Sorolja fel a virtuális események típusait és jellemezze azokat!
3. Mutassa be az online események szervezésének előnyeit.

VIRTUÁLIS ÉS HIBRID RENDEZVÉNYPEGVALÓSÍTÓ PLATFORMOK



VIRTUÁLIS ÉS HIBRID RENDEZVÉNYMEGVALÓSÍTÓ PLATFORMOK

A virtuális rendezvényplatformok rendkívül népszerű eszközzé váltak a COVID-19 világjárvány kapcsán. 2020 a társadalmi távolságok, az utazási korlátozások, az irodák bezárása, a fizikai események lemondásának ideje volt. A virtuális események iránti érdeklődés rendkívül megnőtt. Az online események (konferenciák, vásárok, kiállítások, kulturális események stb.) a mindennapi élet alapvető részévé váltak, lehetővé téve, hogy mindenki, a világ minden tájáról érjen el embereket változatos tartalommal. Típusukban és programjukban eltérőek, és sok közülük ingyenes. Ezért van olyan nagy kereslet a virtuális eseménykezelő szoftverre. Az esemény céljától, méretétől vagy célcsoportjától függően a virtuális platformok típusa és száma eltérő lehet. A legkifinomultabbak lehetővé teszik a rendezvényszervezők számára a rendezvényszervezés minden aspektusának kezelését, beleértve az esemény reklámozására szolgáló oldalak létrehozását, előadók behozatalát, jegyek eladását, a szobákba való belépést és elhagyást (akárcsak egy személyes eseménynél), visszajelzések gyűjtését a résztvevőktől és végül az egész rendezvény lebonyolítása.

3.1. Online platform

Egy hibrid rendezvény nagy elköteleződést igényel az előkészítő személyzettől, és általában nagyon időigényes.

Ezért célszerű már az elején meghatározni az esemény céljait és a megfelelő funkcionalitást az online közvetítéshez a megfelelő platform kiválasztásához. A következő kérdésekre adott válaszok segítenek:

- A rendezvény mely elemei legyenek virtuálisak?
- Hogyan gyűjtsük össze a résztvevőket – a részvétel fizetős vagy ingyenes?
- Milyen kapacitással várják a résztvevőket, a tudás megosztás és a kapcsolatteremtés tekintetében?
- Hogyan lépnek kapcsolatba a szponzorok és a kiállítók a virtuális résztvevőkkel?
- Hogyan fognak hozzáadott értéket adni a virtuális elemek?
- Figyelembe kell-e venni a globális időzónákat a program összeállításakor?

A virtuális események minden esetben főként élő közvetítésen alapulnak, de különböznek a márkaépítési jellemzők, az interakció, a Q&A (kérdések és válaszok) és a közönségtanúsítás tekintetében.

A szoftvertípusokat kritériumként véve négyféle online platformot különböztethetünk meg.

1. **Streaming** – ezek olyan alapvető streamelési platformok, mint a YouTube, Facebook, Vimeo, Twitch stb.; csak élő közvetítést és alapvető chatelést biztosítanak a kérdésekre.
2. **Videokonferencia programok** – a résztvevők élő összeköttetésére szolgálnak, akik megoszthatják laptopjukat, fájlokat küldhetnek át vagy chatelhetnek az értekezlet során. Jelenleg számos ilyen típusú programhoz férünk hozzá: az általánosan használt programoktól, mint a Messenger és a Skype, a kifejezetten cégek és vállalatok igényeire tervezettekig, mint a Microsoft Teams, Zoom, WebEx, GoToMeeting, Google Hangouts.

VIRTUÁLIS ÉS HIBRID RENDEZVÉNYMEGVALÓSÍTÓ PLATFORMOK

10



3. 2D platform – alapvető streaming funkciókat, valamint további márkaépítési és szponzori eszközöket biztosít 2D-ben, mint például bannerek, logók, letölthető brosrák, interaktív csevegés.
4. 3D platform – eltérő virtuális élményt nyújt a résztvevők számára 3D jelenetek, multimédiás megoldások a kiállítók számára vagy elektronikus posztterek révén. A résztvevőnek úgy kell éreznie magát, mintha egy igazi élő eseményen lenne, például egy vásáron vagy kiállításon, valódi standokat láthat, mozoghat köztük, és kapcsolatba léphet a kiállítókkal. A platform további lehetőségeket is kínál, például ranglistát (folyamatban lévő versenyekhez) vagy jelenléti jelentéseket minden helyiséghez vagy üléshez.

Példa egy streaming platformra – Vimeo

A résztvevőknek biztosíthatunk egy linket közvetlenül a Vimeo platformra, ahol megtekinthetik a streaminget.

Forrás: Vimeo

A Vimeóból származó streamelést az esemény weboldalán is elhelyezhetjük. Ha a résztvevők számára ingyenes, akkor a kezdőlapra helyezük a streaming ablakot – így minden internetező online hozzáférést kap a találkozéhoz. Ha az esemény egy kiválasztott közönséget céloz meg, és fizetős, akkor gondoskodnunk kell arról, hogy az illetéktelen hozzáférést blokkoljuk. Ezután jelszóval védett aloldalakat hozunk létre a weboldalon, és a résztvevőknek saját fiókjuk van a weboldalon, és be kell jelentkezniük a fiókjukba, hogy nézhessék a streaminget.



VIRTUÁLIS ÉS HIBRID RENDEZVÉNYMEGVALÓSÍTÓ PLATFORMOK

3.2. 2D platform



A 2D platform egy olyan eseményalkalmazás, amely alapvető streaming funkciókkal és olyan képességekkel rendelkezik, mint az ülések napirendje, PUSH értesítések, aktív információ és kommunikációs csatorna (kapcsolat a közösségi médiával, pl. Facebook, Twitter, Instagram, YouTube), hálózatépítés, valamint térképek, logók vagy bannerek. A fejlett szoftver lehetővé teszi a jegyvásárlást, a regisztrációt, a résztvevők versenyeken keresztüli bevonását, a szavazást és az élő kérdéseket, valamint az események hatásainak elemzését és jelentését. A 2D platform sokkal olcsóbb megoldás, mint a 3D platform.

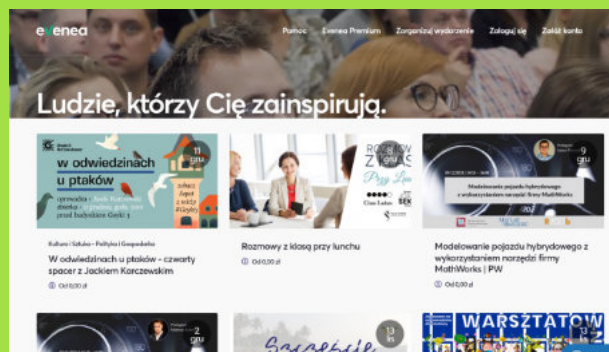
Számos online rendezvényplatformot hoztak létre Lengyelországban – némelyik mobilalkalmazáson alapul, például Meeting Application vagy Eventory:



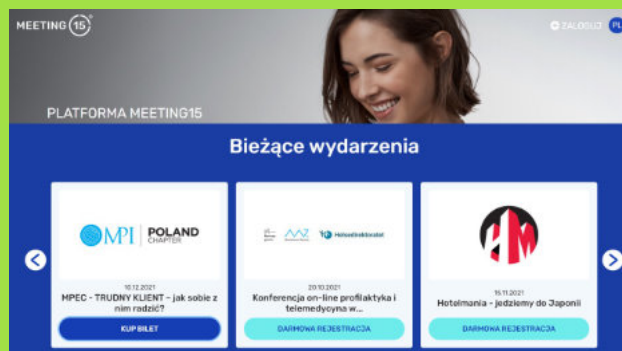
Másokat multimédiás cégek, például a BluPlatform vagy a berryLIVE hoztak létre.



Az Evenea és a Meeting15 olyan platformok, amelyek különféle funkciókat integrálnak, és a webhelyükön rendezvényekre jegyek viszonteladását is kínálják.



Forrás: <https://evenea.pl>



Forrás: <https://meeting15.pl>

VIRTUÁLIS ÉS HIBRID RENDEZVÉNYMEGVALÓSÍTÓ PLATFORMOK

12

3.3. 3D platform



A 3D platform egy fejlett eszköz a virtuális világ létrehozásához – egy számítógéppel szimulált környezetbe, amely azt az érzést kelti, mintha személyesen, másokkal közös térben vennék részt egy találkozón. A virtuális világok leginkább a számítógépes játékokból és filmekből ismertek, de manapság az online rendezvényplatformoknak köszönhetően sokkal szélesebb körű alkalmazásuk van. Itt a résztvevők kommunikálhatnak, együttműködhetnek, interakcióba léphetnek egymással, vagy mozoghatnak egy virtuális kiállítótérben. A 3D platformok a 3D grafika és a virtuális valóság legjobb megoldásait építik be a távoli megbeszélésekbe. A legnépszerűbbek közé tartozik a VirBELA vagy a 6CONNEX.



A Virbela segít lebilincselő virtuális világok felépítésében távmunkához, tanuláshoz és eseményekhez. A Virbela alapítói PhD-kutatásuk során felfedezték, hogy a jól teljesítő távoli csapatok kulcsa a szociális és érzelmi kapcsolatok. A virtuális világok mélyen közösségi tereket hoznak létre, amelyek hiányoznak az otthonról dolgozó, online tanuló vagy virtuális eseményeken résztvevő emberek számára. A Virbela 2012 óta tervez olyan 3D-s környezeteket, amelyek jelenléte és érzelmi kapcsolatot biztosítanak, mint például egy személyes találkozás. A Virbela virtuális világai több tízezer felhasználót tudnak fogadni, akik innovatív és szabadalmaztatott hangtechnológián keresztül kapcsolódnak egymáshoz, amely a kommunikációt és a csatlakozást olyan egyszerűvé teszi, mint a körülötte lévő emberekkel való beszélgetés. A Virbel platformja használható kongresszusok, szakmai kiállítások vagy B2B találkozók megrendezésére. A cég lengyelországi képviselője az Avatarland.



A 6Connex egy felhőalapú platform, amely segít a felhasználóknak növelni a közönség elérését. A 6Connex virtuális környezet élvonalbeli technológiát és szolgáltatásokat használ, hogy vonzó és innovatív programokat hozzon létre, amelyek növelik az elkötelezettséget, javítják a felhasználói élményt és javítják az események megtérülését. Lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy tetszőleges számú teret és projektet kombináljanak virtuális esemény létrehozásához. A rendelkezésre álló lehetőségek közé tartozik az előcsarnok, az előadóterem, a kiállítási terem és a stand, a hálózati társalgó, az erőforrásközpont, az osztályterem stb. A platform lehetővé teszi a felhasználók számára, hogy a közönségüknek, a tartalomnak és a céloknak megfelelően személyre szabják a látványelemeket jelzések, képek, színek és márkaépítés segítségével. A felhasználók webináriumokat, videókat, 1:1-es és csoportos csevegéseket, játékokat, tartalmak közösségi médiában való megosztását használhatják. A 6Connex lehetővé teszi a ROI kiszámítását is, részletes statisztikákkal a felhasználói viselkedésről és preferenciáikról a platformon.



1. Az online események optimális platformjának kiválasztását meghatározó jelenlegi feltételek.
2. Sorolja fel az online platformok típusait szoftvertípusok szerint, és jellemezze azokat!
3. Mondjon példákat különböző típusú online platformokra.

FELKÉSZÜLÉS A VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSÁRA

13



FELKÉSZÜLÉS A VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSÁRA

14

Fontos megjegyezni, hogy az online és a hibrid események eltérő megközelítést igényelnek az idő tekintetében. A virtuális világban megváltozik az időfelfogás, és fel kell készülni arra, hogy az egyéni tevékenységek tovább tartanak. Figyelemre méltó, hogy a számítógép képernyője előtt eltöltött hosszabb idő fárasztó lesz a szervezők, előadók és előadók, valamint a résztvevők számára. Emiatt célszerű körültekintően megtervezni az előkészületeket, beleértve az aktív szüneteket is.

4.1. Az előadó és az előadók felkészítése

Jó gyakorlat az online találkozók és előadások lebonyolításába gyakorlattal rendelkező előadók és előadók bevonása. Azokat, akiknek nincs ilyen tapasztalatuk vagy bizonytalannak érzik magukat, gyakorolniuk kell, hogy minimalizálják annak kockázatát, hogy bármi rosszul süljön el. Fontos, hogy az előadókat tájékoztassuk minden olyan elem jelentőségéről, amelyek egy meggyőző üzenetet alkotnak.

A felkészítés a hangszóró helyes pozíciójával, illetve az előadó öltözkéssel kezdődik. A beszélőnek stabil testtartást, nyugodt tekintetet és mosolyt kell biztosítani. Fontos a megfelelően elhelyezett kamera – lehetőleg szemmagasságban. Nem szabad elfelejteni, hogy a fényképezőgép szereti az erős sminket, a sima haját, az erős színeket, a nem fényes, minták vagy csíkok nélküli ruhákat.⁷ A fekete, a fehér és a piros nem alkalmazkodik jól ilyen körülmények között, és a kék és a pasztell színek minden árnyalata azonban kívánatos. Nyilvános beszédre a klasszikus és formális öltözké megfelelő, mivel komoly hozzáállást sugall a beszélő részéről.⁸

Tudatosítani kell az előadóknak, hogy mi legyen a keretben – tisztának és rendezettnek kell lennie, ne legyen rendetlenség vagy felesleges kutyuk a háttérben. Az üres falak és a dekorációk hiánya unalmas és egysíkú lehet. A legjobb, ha a keret a rend és a béke benyomását kelti. A fény rendkívül fontos. Az előadó nem támaszkodhat háttal az ablaknak vagy más fényforrásnak – nappali vagy mesterséges szórt fény használható.⁹

A további zajokat meg kell szüntetni – az ablakokat be kell csukni, a telefont le kell némítani, és tájékoztatni kell a család többi tagját vagy személyzetét, hogy ne zavarják a hangszórót.

Elengedhetetlen annak ellenőrzése, hogy minden online hangszóró rendelkezik-e működő mikrofonnal, fejhallgatóval és kamerával. A hardver és szoftver konfigurációt néhány nappal a rendezvény előtt, majd a rendezvény napján ismételtel tesztelni kell. Különösen fontos, hogy a tesztek ugyanazon a hardveren, szoftveren és ugyanazon a helyen történjenek, mint a tényleges adás.

Fontos tudnivalók az előadónak: hogyan kerüljük el az előadás utáni gyakori, "nincs kérdés" szituációt. Az esemény előtt elkészíthet néhány saját kérdést, hogy pótolja a hiányosságokat és biztosítson hibahatárt. Ugyanakkor ösztönözze a résztvevőket, hogy a találkozó legelejétől tegyenek fel kérdéseket, és gyűjtsék össze azokat egy dokumentumban, amelyet aztán megoszthatnak az előadóval. Az online chatnek köszönhetően a résztvevők valós időben tehetnek fel kérdéseket, és nem zavarják az előadás menetét.¹⁰

⁷ See <https://ewabujak.com/czas-na-rozmowy-online-jak-przygotowac-sie-do-wystapienia-przed-kamera/> (access date 09/30/2021)

⁸ See <https://www.linkedin.com/pulse/wyst%C4%85pienia-w-mediach-oraz-online-jak-przygotowa%C4%87-si%C4%99-el-%C5%BCbieta-%C5%BCurek/?originalSubdomain=pl> (access date 09/30/2021)

⁹ <https://ewabujak.com/czas-na-rozmowy-online-jak-przygotowac-sie-do-wystapienia-przed-kamera/> (access date: 09/30/2021)

¹⁰ See <https://conrego.pl/blog/jak-zorganizowac-event-online> (access date 09/30/2021)

4.2. A technikai csapat feladatai

A hibrid vagy online rendezvény technikai csapatának feladatai közé tartozik:

1. A tételrendezés és a látványterv kialakítása, beleértve:

- a rendezvényterv scenográfiája, amelyet a szervező által biztosított tér technikai és szervezési feltételeihez kell igazítani;
- megfelelő számú résztvevő számára a tér kialakítása a rendezvény típusának és programjának megfelelő keretek között, pl. „kerekasztal”, színházi díszlet, elnökség stb.
- a tér berendezése a megjelölt létszámnak megfelelő bútorokkal (székek, fotelek, dohányzóasztalok, asztalok), a választott találkozási formától függően;
- a rendezvény jellegének (pl. üzleti, tudományos, kulturális) megfelelő karakterű, esztétikus és funkcionális, a rendezvény jellegét hangsúlyozó, a színpadi produkció korszerű elemeit és az online közvetítést (fény) tartalmazó tér professzionális elrendezése, hang, scenográfia, multimédia), teljes körű szolgáltatással együtt;
- virtuális platform, amely lehetővé teszi a tervezett funkciók megvalósítását, úgymint: az esemény közvetítése (streaming), a résztvevők a fordítás nyelvi változatának megválasztása, moderált chat a kérdezz-felelek formulában, a beszélgetésben való részvétel lehetősége az állomások és online résztvevők stb. számára
- átfogó vizuális beállítás:
 - grafikai tervezés,
 - a megvalósításhoz igazodó világítás,
 - multimédiás scenográfia,
 - vizuális effektusok kommunikációs csatornákon történő továbbításhoz,
 - látványelemek virtuális platformon történő bemutatáshoz.

2. A rendezvény műszaki megvalósítási koncepciójának kidolgozása – innovatív műszaki megoldások és eszközök kiválasztása a megvalósítás legmagasabb színvonalú megvalósítása érdekében, többek között:

- egyéni felszólalások és vitalehetőség;
- online közvetítés (streaming) különböző kommunikációs csatornákon (honlap, YouTube, Twitter, Facebook);
- szinkrontolmácsolás azzal a lehetőséggel, hogy a résztvevők a lengyel/angol nyelvi utat választják (opcionális);
- megfelelő számú résztvevő ingyenes online hozzáférése Lengyelországból és külföldről;
- az esemény rögzítése digitális formátumban.



3. Hangosítási eszközök – mikrofonok vagy mikrofonos szónoki emelvény biztosítása a rendezvény megvalósítási rendszerébe interálva a platformon keresztül.

4. A rendezvény átfogó megvalósítása:

- a rendezvény lebonyolítására szánt tér elrendezésének valamennyi elemének összeszerelése, szervezése, beszerelése;
- a rendezvény megvalósításához használt összes eszköz előkészítése, összeszerelése, kivitelezése, beszerelése az online képzetben;
- fény/multimédiás látványbeállítás megvalósítása a rendezvény megvalósítására szánt téren;
- technológia biztosítása és működtetése a fény/hang/multimédia területén;
- a rendezvény lebonyolításához szükséges összes építmény és felszerelés biztosítása és üzemeltetése;
- bútorok és egyéb díszletelemek biztosítása;
- az online platform használatára, a bejelentkezésre és a rendezvény alatti folyamatos használatára vonatkozó utasítások elkészítése;
- a résztvevők platformhoz való hozzáférésének biztosítása és az esetlegesen felmerülő problémák sürgős megoldása;
- technikai támogatás a szinkrontolmácsoláshoz (adott esetben);
- online közvetítés biztosítása (a résztvevők választható nyelvi változatával);
- videós közvetítés az eseményről (opcionális);
- fényképes közvetítés az eseményről (nem kötelező);
- a rendezvény átfogó műszaki felügyelete és azonnali reagálás technikai problémák esetén.



4.3. Stúdiók rendezvények megvalósításához

Egy virtuális vagy hibrid rendezvény megvalósításához stúdióra lehet szükség. Igényeitől és pénztárcájától függően különböző felszerelésekkel rendelkezhetnek ezek. Elhelyezhetők a berendezések számunkra a bérlő cég irodájában, vagy a megrendelő által meghatározott helyen megépíthető.

Stúdiók típusai:

- multimédiás stúdió,
- virtuális stúdió,
- XR stúdió (kiterjesztett valóság).

FELKÉSZÜLÉS A VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSÁRA

17

A multimédiás stúdió dekorációval rendelkezik LED képernyők formájában bármilyen elrendezésben, stúdió világítás, kamerakészlet, videó, hang, világítás és multimédiás keverők.



Multimédia stúdió Berrylife – Warsaw
 Forrás: https://bit.ly/studio_multimedialne



A virtuális stúdió zöld képernyődekorációval (egy képfeldolgozási technika, amely abból áll, hogy a viszonylag egyenletes zöld vagy kék színű hátteret bármilyen képpel helyettesíti) komplett technikai felszereléssel rendelkezik.



Virtuális stúdió Berrylife
 Forrás: https://bit.ly/studio_wirtualne

FELKÉSZÜLÉS A VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSÁRA

18

A kiterjesztett valósággal rendelkező multimédiás stúdió korlátlan lehetőségeket biztosít a téralkotásban és a 3D-s modellek megvalósításában, pl. adatok sávok, diagramok, termékmodellek, speciális effektusok formájában történő megjelenítésében.

A stúdió működtetéséhez profi csapatra van szükség, a következő résztvevőkkel:

- rendező, producer, projektmenedzser,
- tevékenység/zóna felügyelő,
- képproducer (kamera mix),
- tartalomgyártó (előadások, bárok, filmek),
- távoli kapcsolat és streaming megvalósító,
- hangmérnök,
- világítómérnök,
- kamerakezelők,
- színpadi gazdátó.



Stúdió XR

Forrás: <http://bit.ly/StudioXR>

FELKÉSZÜLÉS A VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSÁRA

19

4.4. Multimédiás tartalom tervezés

A tartalomfejlesztés egy rendkívül fontos, szilárd megközelítést igénylő szakasz, hiszen ettől függ a rendezvény színvonala.

Ez a **szakasz magában foglalja a forrásanyagok felkutatását**, a szövegek elkészítését és szerkesztését. Jó gyakorlat lehet szakértőkkel együttműködni, akik tartalmilag, majd nyelviileg ellenőrzik a szövegeket. Ha szükséges, ebben a szakaszban a szövegeket is lefordítják.

Az értékes információkat tartalmazó, de megfelelő beállítás nélküli multimédiás tartalom előkészítése azzal a kockázattal jár, hogy nem éri el a kívánt hatást. Az érdekes információk mellett a prezentáció formája is számít. A multimédiás prezentáció legértékesebb diája sem kelt megfelelő benyomást, ha nincs ötletesen elrendezve.

Hogyan készítsünk vizuálisan érdekes és professzionális prezentációt? ¹¹

1. Az előadás legyen koherens – legyen meghatározott stílusa. Kerülje a színek és betűtípusok, valamint a különböző grafikai stílusok és témák keverését az egyes diákon; legyen egy központi téma. Az egyes elemeknek rögzített térközöt és arányokat, valamint margókat és szegélyeket kell tartaniuk.
2. Válasszon ki 2-3 színt, és használja őket az előadás során. Alkalmazható a 60/30/10 szabály, amely egy vezető szín kiválasztását jelzi, amely az anyag 60%-át fogja elfoglalni. A másik kettőnek 30% és 10% arányban kell kiegészítenie. A színek legyenek jól megkomponáltak, egymással kellően kontrasztosak, harmonizálva a vizuális arculat színeivel (logó, márkaszínek).
3. Válassza ki a megfelelő betűtípust. Elég, ha két betűtípus van, vagy csak egy több változatban (pl. félkövér és szabályos). Ha 2 betűtípus van, emlékezni kell a megfelelő kontrasztra. A betűtípus karakterét lehetőség szerint célszerű az előadás témájához igazítani. Az alapvető szövegelemeknél (fejlécek, szövegek és képaláírások) következetesen a méretet (betűtípust) kell használni.
4. A szöveg mennyisége ne legyen túl terjedelmes. A diának a szóbeli prezentáció háttérének kell lennie. Minél kevesebb szöveg, annál jobb (természetesen az üzenet lényegének megőrzése mellett). Az előadások nem szeretik a hosszú mondatokat. Rövidítse le őket, vagy cserélje ki képre.
5. Használjon képeket és ikonokat, ne csak szöveget és háttérrel. Az agy sokkal gyorsabban dekódolja a képeket, mint a szöveget. Ez megkönnyíti az érzelmek felkeltését és a kíváncsiság felkeltését. Minden diát jó mini infografikaként kezelni.
6. Az előadás eredeti, szerzői anyag legyen. Kerülje a giccses fotómotívumokat és a banális megfogalmazást. Grafikusan a témához kell igazodnia, és a szöveggel együtt mesélni kell.



¹¹ See <https://klosinski.net/prezentacja-jak-zrobic-dobrze/> (access date 09/30/2021).

FELKÉSZÜLÉS A VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSÁRA

20

7. Interaktív elemek (átmenetek, hangok, animációk) indokolt helyzetekben használhatók. Hangsúlyozhatják az előadás legfontosabb momentumait, de ezeknek észrevehetőnek és érthetőnek kell lenniük a címzett számára.
8. Az előadásnak világos szerkezetűnek kell lennie. Címdiát kell tervezni, kompozíciós keret kell létrehozni, azaz üdvözlő- és záródiát. A narratívának jól átgondoltnak kell lennie, és gondosan megtervezett szakaszokból vagy tematikus blokkokból kell állnia. Az egyes részeket címdiák választják el egymástól.
9. Gondoskodni kell az előadás kontrasztjának és tisztaságának biztosítására. Az előadás során figyelembe kell venni a közönség igényeit és a fogadás feltételeit (pl. a terem mérete)). Ezért fontos a betűk mérete, a szöveg és a háttér egyértelmű kontrasztja, valamint a megfelelő megfogalmazás, amely növeli a szövegek olvashatóságát.
10. A prezentációban szereplő grafikonoknak könnyen érthetőnek, megfelelő léptékűnek és egyértelmű jelmagyarázatnak kell lenniük. A vizualizációt az információ típusához kell igazítani. Érdekes ikonokat és infografikákat használni. Az ábrák és diagramok mellé felirat és információ szükséges az adatforrásról.

Egy virtuális esemény korlátlan lehetőséget ad az alkotásra. A témával kapcsolatos felszólalások mellett érdemes a rendezvény előtt olyan anyagokat is készíteni, amelyek változatosabbá teszik a multimédiás üzenetet, és lehetővé teszik a szervezők, partnerek, szponzorok megfelelő bemutatását. Ezek tartalmazzák:

- **Intro** – multimédiás bemutató az esemény elején
- **Bumper** – rövid reklámformátum – akár 15 másodperces animáció
- **Aláírási sáv** – az adott pillanatban megjelenő személy neve és beosztása
- **Hírsáv** – aktuális rövid információkkal, amelyeket minden résztvevőhöz szeretnénk eljuttatni
- **Előre felvett tartalom** – előre rögzített videó, például egy előadás vagy interjú.



Forrás: <https://meetingsweek.pl>

FELKÉSZÜLÉS A VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSÁRA

21

4.5. Adatbiztonság

Az online események nagyon hatékonyak lehetnek, de biztonságosnak is kell lenniük. Mit tehetünk, hogy elkerüljük, hogy kiberbűnözők áldozatává váljunk? A résztvevők adatainak biztonságát kiemelten kell hogy kezeljék a rendezvényszervezők, ahogy a cégtitkok, a növekedési stratégiák vagy az üzleti tervek is érdeklik a versenytársakat.

A kiberbűnöző nemcsak az esemény során, hanem az arra való felkészülés során is információhoz juthat. Ha hozzáférnek elektronikus eszközeinkhez és az általunk feldolgozott adatokhoz, betekintést nyerhetnek minden adatba, beleértve a vállalati pénzügyi adatokat vagy a találkozó résztvevőinek hitelkártyáit.¹²

Milyen kockázatokkal járhat az online találkozó résztvevői és a szervezői oldal számára?¹³

1. **Hívatlan vendégek** – ezek lehetnek bűnözők, akik ellopott bejelentkezési adatokat használnak, vagy olyan felhasználók, akik azért csatlakoznak a megbeszéléshez, ha nem fordítunk megfelelő figyelmet a vendégek meghívására, azaz lehetővé teszi a résztvevők számára, hogy másokat hívjanak meg, vagy nyilvánosan elérhető linkeket tesz közzé az értekezletre online.
2. **Érzékeny információk továbbítása képernyőmegosztás közben** – a kamera megmutatja a képernyőjüket a résztvevőknek, és ha nem kapcsol ki más alkalmazásokat, akkor a nézők látni fogják a képernyőn megjelenő értesítéseket, a bejövő e-mailek töredékeit, Facebook üzeneteket stb.
3. **Fertőzött fájlok megosztása** – ha lehetővé tesszük egy online értekezlet résztvevői számára, hogy megosszák az eszközeiken lévő fájljaikat platformunk többi felhasználójával, akkor rosszindulatú programokat tartalmazó anyagokat kaphatunk.
4. **Bizalmas adatok kiszivárgása a résztvevők között kicserélt fájlokban** – a fájlok, dokumentumok, képernyők megosztása adatszivárgást eredményezhet.

Hogyan védheti meg magát ezen kockázatoktól egy online esemény során?

- Ellenőrzött platformot kell választania, ügyelve arra, hogyan védik a felhasználókat.¹⁴
- Konferenciák, rendezvények lebonyolítására, személyes adatok gyűjtésére a választott platformra tervezett operációs rendszereket kell használnunk.
- A résztvevők számítógépei és a szerver közötti kommunikációt SSL (Secure Socket Layer) protokoll használatával kell titkosítani.
- A távoli hozzáférést a szükséges minimumra kell korlátozni (rendszerkarbantartás), és tűzfalakon és VPN-en keresztül kell megvalósulnia.
- A rendszerkörnyezetet snapshot-mechanizmussal további védeni kell az esetleges szoftverhibák ellen.

¹² Grochala M., Bezpieczeństwo podczas eventów hybrydowych oraz online <https://www.konferencje.pl/art/bezpieczenstwo-podczas-eventow-hybrydowych-oraz-online.html> (access date 09/30/2021)

¹³ Ibidem

¹⁴ Ibidem



- A választott platformot biztonságos adatközpontban kell karbantartani, garantált ISO 9001:2009 és ISO 27001:2005 (információbiztonsági menedzsment rendszer) tanúsítvánnyal.
- Figyelnünk kell a szerverek elhelyezkedésére is az érzékeny személyes adatok Európai Unión kívüli továbbítása miatt.

Hogyan kerüljük el a kiberbűnözők által felállított csapdákat, amikor egy eseményre készülünk?¹⁵

1. Használja a korlátozott bizalom elvét.
2. Legyen óvatos az e-mailekkel.
3. Ellenőrizze még egyszer a kifizetéseket.
4. Ne használjon nyílt wi-fi hálózatokat.
5. Biztosítsa rendezvényének webhelyét és a konferencia utáni anyagait.
6. Kerülje a nyilvánosan elérhető eszközök használatát.

4.6.

Az internet és az áramellátás stabilitása

Az élő online rendezvény megköveteli a szervezőtől, hogy biztosítsa a stabil, nagy sávszélességű internetkapcsolatot, valamint a használt eszközöknek megfelelő folyamatos áramellátást. Érdemes odafigyelni a rendezvényt támogató technikai csapat kompetenciájára is, például a szervizreakció gyorsaságára.

A megfelelő sávszélesség meghatározása számos tényezőtől függ, többek között a szervező által megrendelt videó és hang streaming minőségétől, az átvitelben használt eszközök támogatásához szükséges link minimális paramétereitől, valamint a streaming szerverek paramétereitől. A videó átvitel streamelésével adatokat küldenek, amelyek a szerveren keresztül jutnak el a címzettekhez (nézőkhöz). Annak érdekében, hogy az átvitel zökkenőmentesen, késések és megszakítások nélkül menjen végbe, a kapcsolatnak megfelelő feltöltési sebességet kell biztosítani. Általában a hivatkozás szolgáltatója csak letöltési paramétereket ad meg. A stabil átvitelhez szükséges minimális sávszélességgel kapcsolatos információk elemzése és összegyűjtése után a paramétereket el kell küldeni a szervezőnek. Az internetes kapcsolat meghibásodásának kiküszöbölése érdekében a szervezőnek biztosítani kell egy független, azonos paraméterű biztonsági mentési hivatkozást. Mindkét hivatkozást konfigurálni kell, és egy olyan útválasztóhoz kell csatlakoztatni, amely képes kezelni a feladatátvételi biztonsági mentési módot.

Fontos a stabil tápellátás (230V). A véletlen áramkimaradások kiküszöbölése érdekében érdemes odafigyelni olyan elemekre, mint a megfelelően rögzített kábelek (az összegabalyodott vezetékek könnyen megfoghatók), a megfelelően rögzített sínek/aljzatok kapcsolóval (védtelenül minden készüléket le tudnak választani), hatékony hosszabbítás vezetékek stb. Az áramellátást UPS rendszerekkel érdemes biztosítani, amelyek feszültséget tartanak fenn.

Nagyon fontos a rendezvényt támogató technikai csapat kiválasztása és hozzáértése, ami gyors szolgálati reagálásban és vészhelyzetekben történő cselekvésben nyilvánul meg.

¹⁵ Ibidem

4.7. Személyes adatok kezelése, szerzői jogok

Az online térben történő rendezvények lebonyolítása során a szervező, mint adatkezelő sokkal több adatot dolgoz fel, mint a fizikai események esetében. Ezért a személyes adatok és képek feldolgozásához szükséges jogokat előre meg kell szerezni, különösen az esemény előadói és résztvevői esetében.

Az előadókkal kötött szerződésekben a következő kikötéseket kell tartalmazni.

A szerzői jogok átruházása a Szervezőre:

A munka átvétele egyenértékű azzal, hogy a Vállalkozó a műre (szellemi termékre) vonatkozó szerzői jogokat a Megrendelőre ruházza át. A Megrendelő a munka elfogadásával vagyoni szerzői jogokat szerez a művekre, valamint a Vállalkozó által a munka befejezésével összefüggésben létrejött, más alkotások önálló részét képező művekre vonatkozó vagyoni értékű és szerzői vagyoni jogokat. Munkavégzés a következő hasznosítási területeken:

- a. a mű felvétele és sokszorosítása körében – a műről bármilyen ismert technikával bármilyen ismert hordozóra másolat készítése, ideértve a nyomtatást, a reprográfiát, a mágneses rögzítést és a digitális technikát, valamint a mű formátumához igazításának jogát. mobil eszközökön és bármely más módon, amely a jelen Szerződésből eredő jogok gyakorlásához és a mű számítógépes, mobil és multimédiás hálózatokban való elérhetővé tételéhez szükséges;
- b. annak az eredetinek vagy másolatainak forgalmi körén belül, amelyen a mű rögzítve van – az eredeti vagy a másolatok marketingje, kölcsönzése vagy bérbeadása;
- c. a mű b) pontban meghatározottaktól eltérő módon történő terjesztése körében – nyilvános előadás, kiállítás, bemutatás, sokszorosítás, sugárzás és újrasugárzás, valamint a mű nyilvánosságra hozatala oly módon, hogy mindenki a saját maga által kiválasztott helyen és időpontban hozzáférhet, a mű bármilyen fejlesztését a megfelelő bemutatáshoz és hatékony terjesztéshez szükséges minden intézkedés elvégzésével, a mű egészének vagy részleges módosításával, a mű másokkal kombinálásával részben vagy egészben működik, ideértve oly módon is, hogy azt mindenki az általa választott helyről és időpontban elérhesse, különösen interneten, mobil- és multimédiás hálózatokon keresztül.
- d. Területi vagy időbeli korlátozások nélkül.

Személyes adatok feldolgozása:

1. A személyes adatok kezelő Szervezet:, székhelye, cégjegyzékszám adószám – továbbiakban "Adatkezelő".
2. A Szervezet adatai, e-mail:, postai cím:, telefonszám
3. Az Ön személyes adatait a Szervezet a következők érdekében kezeli:



FELKÉSZÜLÉS A VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSÁRA



1. a Szerződés teljesítése – pl. számlák, jelentések, megállapodások, jegyzőkönyvek aláírása, díjfizetés – a feldolgozás alapja a Rendelet 6. cikk (1) bekezdés b) pontja; a személyes adatok megadása e tekintetben önkéntes, bár a Szerződés teljesítéséhez szükséges,
2. a Szervezetet általánosan kötelező jogszabályokból eredő kötelezettségek teljesítése – pl. az állami/kormányzati hatóságokkal/hivatalokkal szembeni kötelezettségek teljesítése (pl. társadalombiztosítási ellenőrzések, adóhivatali ellenőrzések, rendőrségi és egyéb rendészeti szervek megkeresései, személyes adatok kérésére törvényben jogosult személyek leveleire/igényeire válaszok elkészítése), kötelezettségek teljesítése számvitel és pénzügyi beszámolóval kapcsolatos - a feldolgozás alapja a Rendelet 6. cikk (1) bekezdés c) pontja; e tekintetben a személyes adatok megadása jogszabályból eredő kötelezettség,
3. a Szervezet jogilag indokolt érdekéből fakadó – pl. a Szerződéssel kapcsolatos esetleges követelések igazolása a Társaság vagyonának védelme, a Társaság vállalkozása és bizalmas információi titkának védelme, a biztonság biztosítása érdekében – az adatkezelés alapja a Rendelet 6. cikk (1) bekezdés f) pontja; az erre vonatkozó személyes adatok megadása önkéntes, azonban a Szerződés teljesítéséhez szükséges.
4. Az Ön személyes adatait az Szervezet megbízásából személyes adatokat feldolgozó jogalanyok részére a vonatkozó megállapodások alapján és csak az Szervezet útmutatásai szerint adhatók ki, így különösen az informatikai szolgáltatók, a rendszerek és az infrastruktúra karbantartásáért felelős jogalanyok, a tőkével kapcsolatos jogalanyok és a felhatalmazott állami hatóságok vagy a törvény által felhatalmazott egyéb szervezetek.
5. A személyes adatokat a Szerződés megszűnéséig és/vagy az Ön által felhozott kifogásig, majd azt követően a törvény által megkövetelt célokra és ideig, illetve az esetleges követelések védelme érdekében kezeljük.
6. Önnek joga van a személyes adataihoz hozzáférni, valamint joga van helyesbíteni, törölni vagy korlátozni azok kezelését, joga van adatainak továbbítására és tiltakozni azok kezelése ellen, valamint panaszt tenni a felügyeleti hatóság.
7. Személyes adataira nem vonatkozik automatizált döntéshozatal, ideértve a profilalkotást is.

Hozzájárulás az előadó/panelista képének terjesztéséhez:

Vállalkozó a szerzői jogokról és kapcsolódó jogokról szóló 1994. február 4-i törvény (2018. évi Közlöny, 1191. sz., módosított) 81. cikk (1) bekezdése alapján kijelenti, hogy hozzájárul a felvételhez és az ingyenes a Vállalkozó arculatának ismételt terjesztése a Vállalkozó rendezvényen elhangzott beszédének videófelvételén keresztül
 továbbá

Ez közös akarattal:

- időben korlátozott:, kizárólag a rendezvény regisztrált résztvevői számára és

FELKÉSZÜLÉS A VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSÁRA

25



- minden olyan hang- és képanyagra vonatkozik, amelyen a Vállalkozó a rendezvényen készült és az előadás használati jogát.

A kép felhasználható különféle elektronikus képfeldolgozási, keretezési és kompozíciós célokra, a végtermék átvételi kötelezettsége nélkül, de nem sértő vagy általában etikátlannak tartott formában.



1. Ismertesse, mi szükséges az előadók és előadók felkészítéséhez az online eseményekre.
2. Beszéljétek meg az online vagy hibrid eseményeket támogató technikai csapat feladatait.
3. Jellemezze a virtuális események stúdióit.
4. Adja meg egy professzionális csapat tagjait, akik kiterjesztett valósággal rendelkező multimédiás stúdiót működtetnek.
5. Magyarázza el, miből áll a multimédiás tartalom elkészítése!
6. Sorolja fel a vizuálisan professzionális multimédiás prezentáció elkészítésének szabályait!
7. Beszélje meg az adatbiztonságot fenyegető veszélyeket virtuális események szervezése során.
8. Beszéljétek meg a virtuális események szervezésével kapcsolatos kibertámadások és egyéb fenyegetések elleni védekezés elveit.
9. Ismertesse azokat az intézkedéseket, amelyek biztosítják az internet és az áramellátás stabilitását az online események során.
10. Beszélje meg azokat a személyes adatok kezelésére és a szerzői jogokra vonatkozó rendelkezéseket, amelyeket az online események előadóival kötött szerződésekben szerepeltetni kell.

VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSA – ESETTANULMÁNYOK

26



VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSA – ESETTANULMÁNYOK

27

Ez a fejezet példákat mutat be különböző típusú események online vagy hibrid formában történő megvalósítására

5.1. Esettanulmány – Meetings Week 2021

A Meetings Week Poland a Lengyelországban működő iparági szövetségek és intézmények, egyetemek és média által szervezett esemény. Egyrészt arra szolgál, hogy építse a tárgyalóipar pozícióját az ügyfelek körében, másrészt az iparág oktatási és integratív találkozója.

A kilencedik kiadás programja nyolc ülésből állt. A konferenciaipar működésével kapcsolatos kérdésekkel foglalkoztak az új társadalmi, gazdasági és kommunikációs valóságban. Az online találkozón 20 előadó és 44 paneltag vett részt, és több mint 750 résztvevő regisztrált azon a platformon, ahol az eseményt tartották.

A Meetings Week Poland 2021 a Lengyel Turisztikai Szervezet elnöke és a Gazdaságfejlesztési, Munkaügyi és Technológiai Minisztérium tiszteletbeli védnöksége alatt zajlott. Az iparági partner a Találkozók és Rendezvényipar Tanácsa volt. Az esemény április 22. és 23. között zajlott, a varsói Brill AV Media stúdiójában készült, a Vimeon keresztül streamelve az esemény weboldalára a Syskonf kongresszusi platformon.



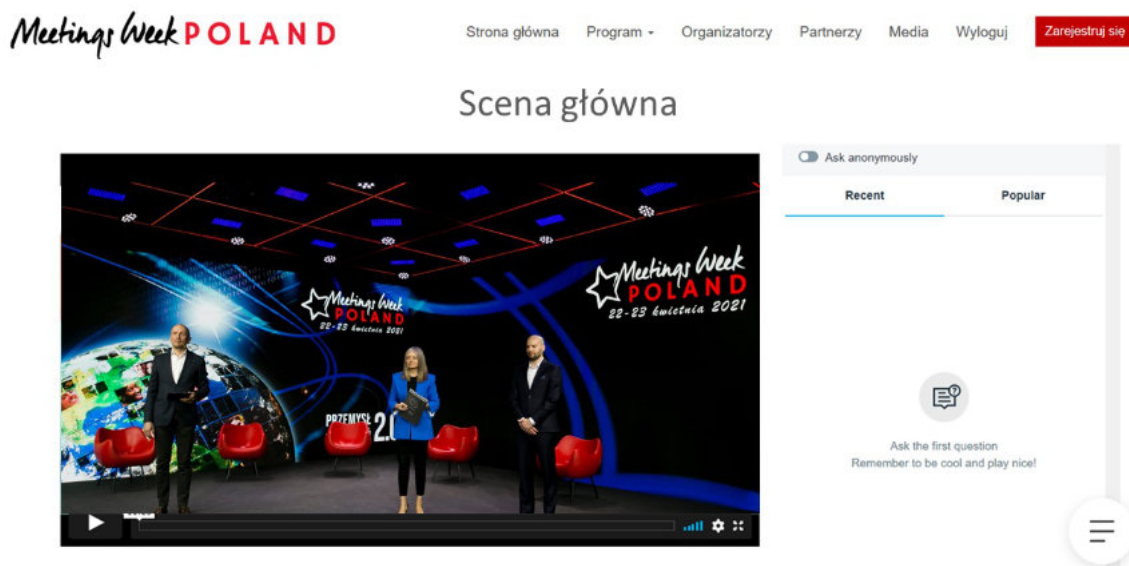
Forrás: <https://meetingsweek.pl>

A honlapon csak egy munkamenet felvétele érhető el, a YouTube felvételt bármely felhasználó megtekintheti, az esemény után is. A regisztrált résztvevők a „Belépés” menüpontban található gombra kattintva bejelentkezhetnek fiókjukba, és megtekinthették a partnerek élő közvetítését és egyszerű virtuális standjait.

VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSA – ESETTANULMÁNYOK

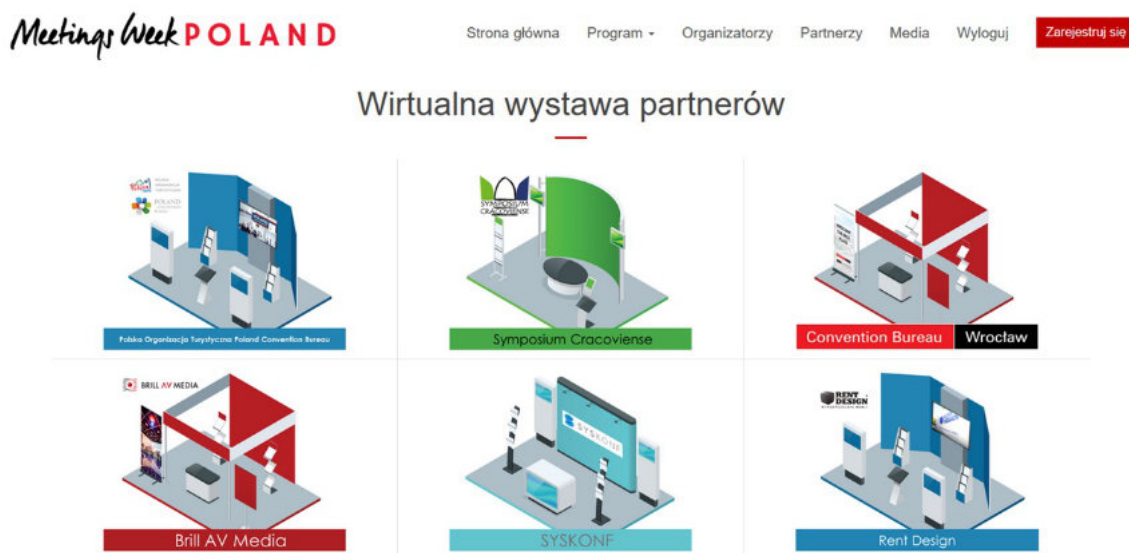
28

Főszínpad – élő közvetítés és chat



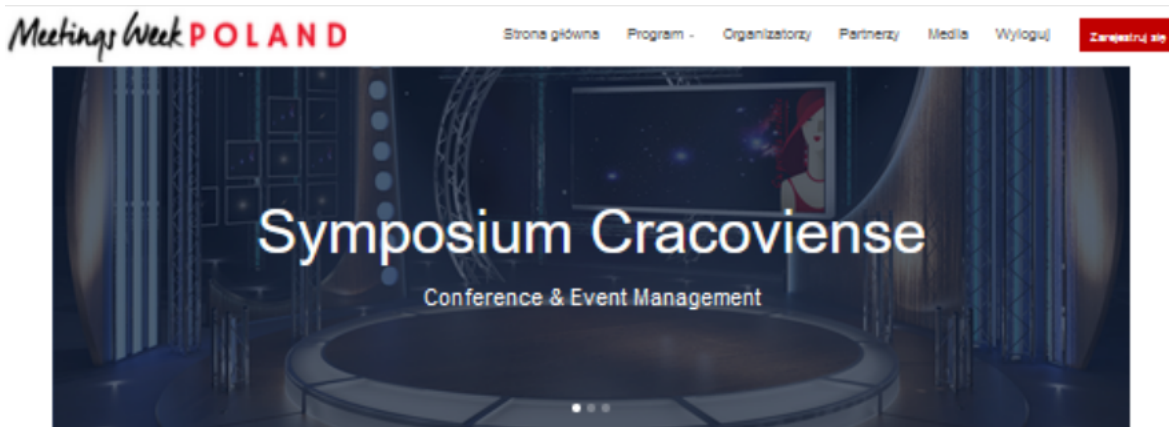
Forrás: <https://meetingsweek.pl>

Virtuáli kiállítás



Forrás: <https://meetingsweek.pl>

Példák a partnerek standjára



Wymiana poglądów to podstawa działalności gospodarczej, dlatego konferencja jest idealnym sposobem, aby rozpowszechnić informacje. Dla przedstawicieli świata nauki konferencja – to świetna okazja do dyskusji i wymiany doświadczeń. Jeżeli nie możecie się teraz spotkać osobiście, a potrzebujecie Państwo zrealizować określony cel, my pomożemy go osiągnąć. Zrealizujemy spotkanie w formie wirtualnej lub łączonej – hybrydowej.

Poinformujcie czego oczekujecie, a my przygotujemy wszystko w oparciu o Państwa wytyczne i życzenia, z dbałością o każdy szczegół. Rozumiemy, że każdy klient ma inne potrzeby, dlatego nasz entuzjazm i zaangażowanie gwarantuje niezawodność przedsięwzięcia.

Nasi pracownicy posiadają duże doświadczenie w planowaniu, przygotowaniu i realizacji konferencji czy kongresów, w tym wszystkich dodatkowych działań, zarówno w i poza miejscem wydarzenia.

Zapewniamy profesjonalną obsługę całej imprezy, aby pozostawić u każdego uczestnika niezapomniane wspomnienia.

Co nas wyróżnia ?

- Jakość w każdym aspekcie naszego serwisu. Ta bezcenna wiedza, jest owocem wieloletnich doświadczeń, analiz, kontroli, dlatego jesteśmy wiarygodnym partnerem w biznesie.
- Młodość do detali. W harmonijny sposób realizujemy nasze pomysły, a każdy szczegół doprowadzamy do absolutnej perfekcji.
- Profesjonalizm i wysoka jakość usług doceniona poprzez członkostwo w prestiżowych stowarzyszeniach międzynarodowych i krajowych (International Congress & Convention Association, Stowarzyszenie Konferencje i Kongresy w Polsce, Krakowska Izba Turystyki), jak i rekomendacje Poland Convention Bureau i Krakow Convention Bureau.
- Indywidualne podejście do klienta. Nasi goście widzą więcej, dlatego też oczekują najwyższej jakości, a my wiemy jak to sprawić. Expertis crede
- Osobiste zaangażowanie. Dedykowana obsługa na każdym etapie działań, począwszy od stworzenia koncepcji programu, do ostatecznej realizacji zadania.
- Nowoczesne narzędzia dopasowane do projektu.
- CSR nasze działania są energooszczędne i przyjazne środowisku.

Czwartek, 22.04.2021

W czasie trwania Meetings Week Poland czekamy na was w naszym pokoju spotkań w godzinach od 12.00 do 14.00.

[Przejdź do pokoju](#)

Osoba do kontaktu: **Anna Jędrocha**

Symposium Cracoviense
31-123 Kraków, ul. Krupnicza 3
Tel 48 12 4227600
e-mail: anna.jedrocha@symposium.pl
www.symposium.pl

Do pobrania

[Virtual Conference](#)
[Security protocol](#)

Symposium Cracoviense

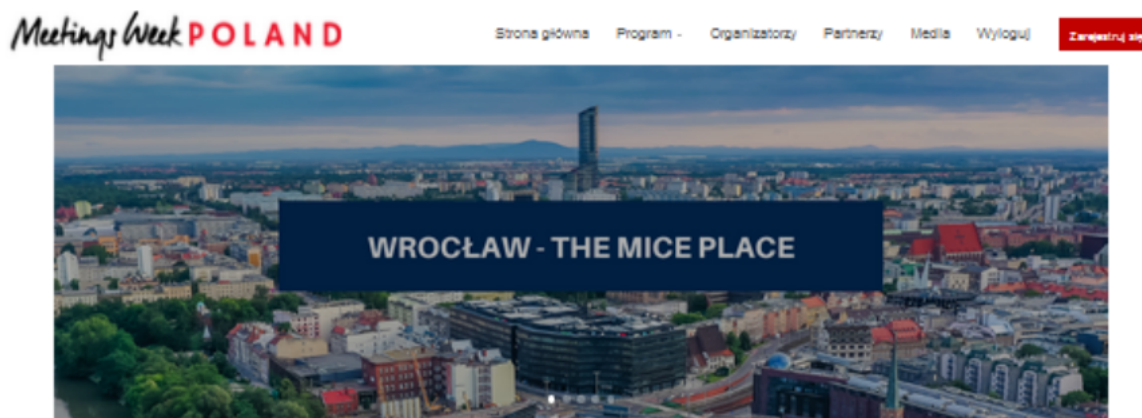
[f](#) [in](#) [v](#)

Krakow Symposium Cracovi...
Do obejrza... Udziałogę!

Obejrzyj w [YouTube](#)

[Powróć](#)

Példák a partnerek standjára



Fundacja Promocji Turystyki Kongresowej Convention Bureau – Wrocław istnieje od 2002 roku i została powołana w celu promocji Wrocławia na rynkach międzynarodowych oraz wspierania wydarzeń z zakresu branży MICE pod kątem logistycznym i organizacyjnym. Na co dzień udzielamy również profesjonalnego wsparcia wielu instytucjom organizującym wydarzenia we Wrocławiu. W bazie Convention – Bureau Wrocław znajdują się liczne zdjęcia i filmy dotyczące Wrocławia, którymi chętnie się dzielimy. Nasz zespół to osoby doświadczone w kompleksowej organizacji konferencji i kongresów o zróżnicowanej tematyce. Ponadto, prowadzimy także szereg innych działań, takich jak pomoc w konstruowaniu BID-ów, Program rekomendowania Profesjonalnych Organizatorów Kongresów (POK) czy Program Ambasadorów Kongresów Wrocławia, a informacje o nich znajdują Państwo w naszych plikach do pobrania na wirtualnym stoisku. Wszystkich zainteresowanych zapraszamy do kontaktu z nami !

Czwartek, 22.04.2021

W czasie trwania Meetings Week Poland czekamy na was w naszym pokoju spotkań w godzinach od 09.00 do 17.15.

Przejdź do pokoju

Osoba do kontaktu: Agnieszka Szymerowska, Prezes Zarządu

Convention Bureau – Wrocław
ul. Wystawowa 1 (budynek IASE p.201), 51-618 Wrocław
Tel +48 71 347 51 87
e-mail: info@convention.wroclaw.pl
www.convention.wroclaw.pl

Do pobrania

Convention Bureau Wrocław - Prowadzone działania
Bezpieczny Wrocław
Wrocław - Incentive Ideas_1
Wrocław - Incentive Ideas_2
Wrocław - Informacje Turystyczne

Convention Bureau - Wrocław

WROCLAW - THE MICE PLACE

Pobierz

VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSA – ESETTANULMÁNYOK

31

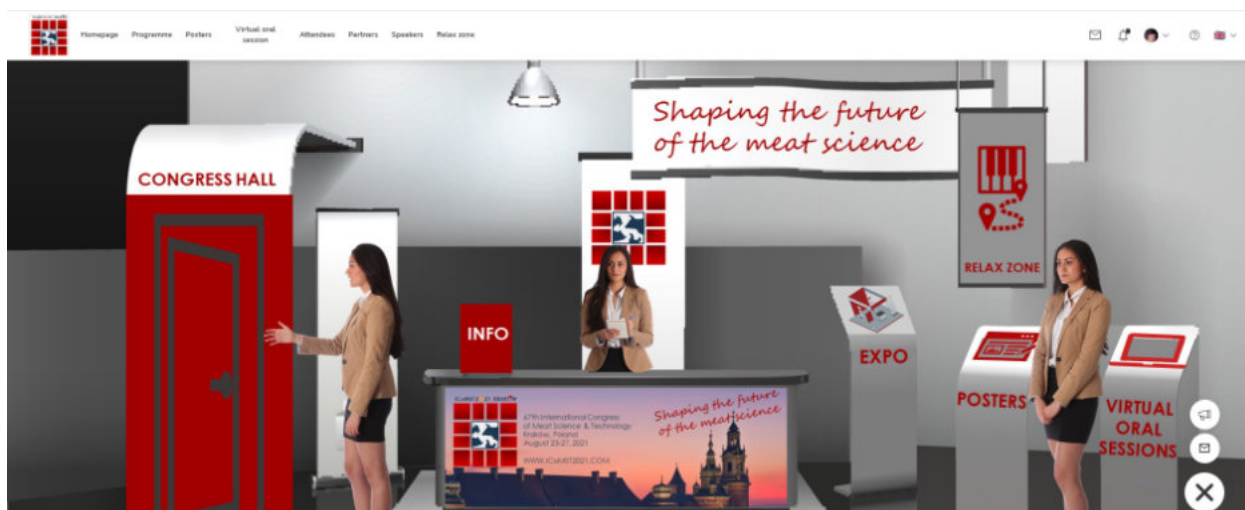
5.2. Esettanulmány – 67. Nemzetközi Hústudományi és Technológiai Kongresszus

A kongresszus hibrid formulában valósult meg Krakkóban 2021. augusztus 23. és 27. között – a helyszínen a Metropolo Hotelben (120 résztvevő) és virtuálisan a Meeting Application platformon (270 résztvevő).

A virtuális platform és a mobil Meeting Application innovatív funkciók széles skáláját kínálta a közönség vonzására és bevonására.

A nyújtott szolgáltatások:

- integrált webcast platform prezentációkhoz – élő közvetítés vagy igény szerinti videó; nagyszínpad vagy párhuzamos helyiségek;
- élő chat, felmérések, kérdések és válaszok, visszajelzések;
- program: előadói bios, absztraktok, VOD/webinárium, letöltések, aktív hiperhivatkozások;
- kiállítói terület – 3 prioritási szint, virtuális standok élő videó streameléssel, promóciós videó a YouTube-on, dedikált fotó, céglogó, kapcsolattartó, közösségi média, letöltések
- jogosultságok és felhasználói csoportok – differenciált hozzáférés a különböző helyiségekhez és funkciókhoz;
- közösségi hálózatok és interakciók – ütemezett személyes beszélgetések, élő chat, videotalálkozók;
- jelentéskészítés – felhasználói tevékenységi jelentések.



Forrás: Symposium Cracoviense

A platform a kongresszus előtt és után is nyitva állt a résztvevők előtt. A kongresszus ideje alatt a Krakkóban a Metropolo Hotelben elhangzott beszédek élő közvetítését biztosítottuk. A kongresszus alatt nyílt chat és Q&A panel zajlott. A virtuális kongresszus résztvevői lehetőséget kaptak az előadókkal való interakcióra. A chat segítségével kérdéseket lehetett feltenni az előadónak, akik Krakkóban élőben mutatták be beszédüket. Megnyílt egy helpdesk is, ahol a házigazdák válaszoltak a virtuális résztvevők kérdéseire.

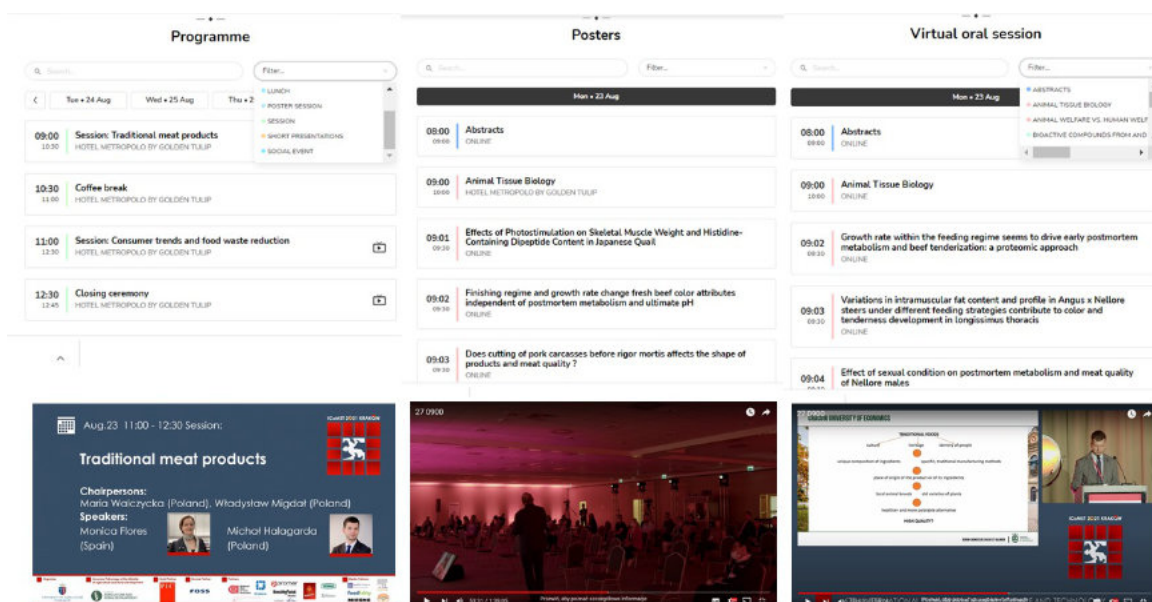
VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSA – ESETTANULMÁNYOK

32

A tartalmi programot tekintve a napirenden élő előadások (fizikai és online), valamint poszterek és előre rögzített szóbeli előadások szerepeltek – mindez előre meghatározott tematikus útvonalak szerint strukturálva. például foglalkozások, e-poszterek, VOD-ok.

Minden poszter és előre felvett szóbeli előadás elérhető volt az online platformon. Az előadások tematikus felosztásra kerültek, és a kongresszus előtt megtekinthetőek voltak. A kongresszusról készült felvételek a rendezvény honlapján is elérhetőek.

A virtuális kongresszus résztvevői lehetőséget kaptak az előadókkal való interakcióra. Kérdéseket tehettek fel az előadóknak, akik a chaten élőben mutatták be beszédüket. A chat moderált volt, és az előadók élőben válaszoltak a kiválasztott kérdésekre. A többi kérdésre a chaten válaszoltak. A kérdéseket anonim módon lehetett feltenni, és lehetőség volt a név megadására is a kérdés feladása előtt.



Forrás: Symposium Cracoviense

Virtuális standokat kínáltak a kiállítók és partnerek számára, amelyek funkciói a megvásárolt csomagtól függtek. Első helyen a platina- és aranypartnerek standjai szerepeltek, ezt követték az ezüst- és bronzpartnerek és más kiállítók.

Minden virtuális stand tartalmazott: promóciós videót, letölthető dokumentumokat, linkeket külső weboldalakra és közösségi média csatornákra. A kongresszusi partnerek más lehetőségeket is kínáltak termékeik népszerűsítésére szatellit üléseken vagy workshopokon, a résztvevőkkel folytatott élő chaten és virtuális tárgyalótermekben a kongresszus alatt.

Az alábbiakban egy virtuális standra mutatunk be példát. Ez egy alapállvány, amely promóciós videót, letölthető dokumentumokat és aktív hivatkozásokat tartalmaz. A korábban elhelyezett virtuális standok példái az alapfunkciók mellett privát tárgyalótermetet is kínáltak beszélgetésekhez és workshopokhoz, chat- és képernyőmegosztási lehetőséggel.

VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSA – ESETTANULMÁNYOK

33



Forrás: Symposium Cracoviense



Forrás: Symposium Cracoviense

VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSA – ESETTANULMÁNYOK

34

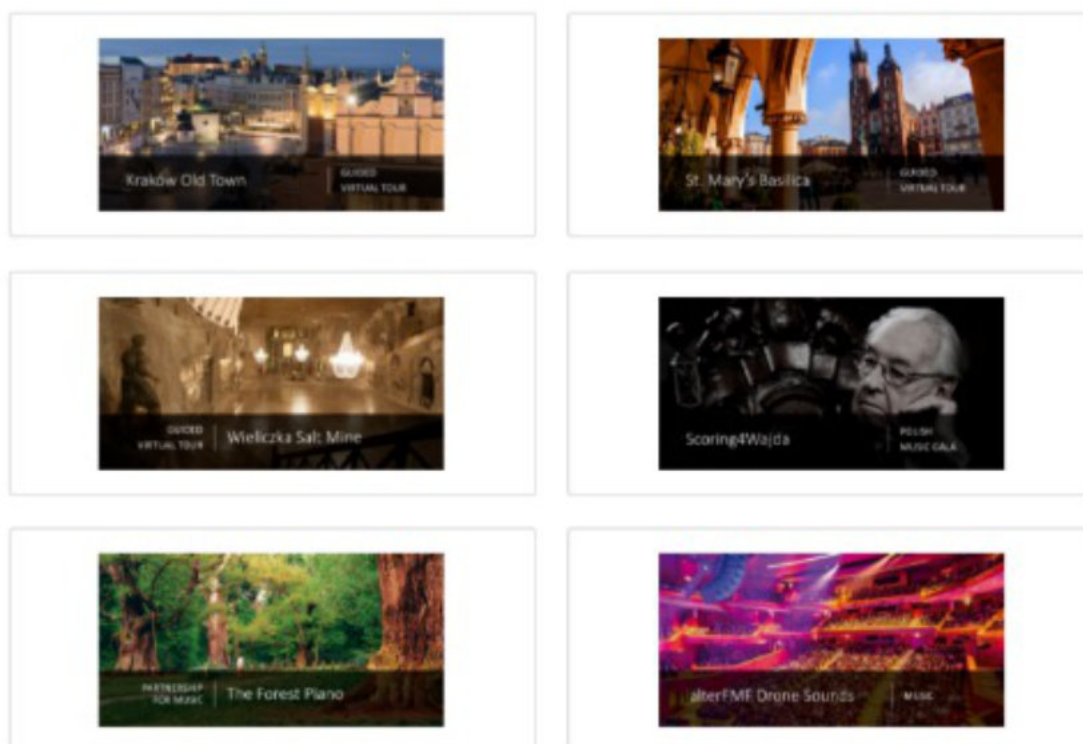
Mivel nemzetközi kongresszusról volt szó, úgy döntöttek, hogy a platformon egy relaxációs zónát tesznek elérhetővé, amely virtuális túrákat és lengyel zenei koncerteket foglal magában, például egy virtuális krakkói tárlatvezetést vagy egy Scoring4Wajda filmzenei koncertet.

A kongresszust 2021. augusztus 23. és 27. között sugározták. A sugárzási idő a kongresszus programjának és a közép-európai időnek megfelelően történt. A különböző időzónákból érkező résztvevők a honlapon a hasznos információk alatt találhatták meg az órát Krakkó aktuális idejével.

A résztvevők beszélgethettek egymással, és virtuális személyes találkozókát szervezhettek.

A résztvevők mind a kongresszus alatt, mind azt követően értékelő kérdőíveket kaptak.

— ♦ — Relax Zone



Forrás: Symposium Cracoviense

5.3. **Esettanulmány – Meetings Week 2020**

A Meetings Week Poland nyolcadik kiadását 2020 tavaszára tervezték egy varsói helyszínen. A Pandemic arra kényszerítette a szervezőket, hogy a tervezett időpontban lemondják a rendezvényt és módosítsák a szervezési formulát. Az eseményt szeptember 16-17-én egy hibrid és több csomópontból álló formulában bonyolították le: azoknak, akik fizikailag szeretnének részt venni Varsóban, Krakkóban, Poznanban, Katowicében és Lublinban, valamint online résztvevőknek az Avatarland platformon keresztül. A résztvevők és előadók fizikailag minden városban jelen voltak, a külföldi vendégek pedig online csatlakoztak. Az eseményen több tucat előadó vett részt, a találkozók piacának minden szektorát képviselve.

Az érdemi program a következőket tartalmazta:

- a találkozó- és rendezvényipar helyzetének megvitatása az új valóságban,
- trendek, amelyek jelentősen befolyásolhatják a piac alakulását,
- biztonság,
- iparági kutatások bemutatása.

A konferencia résztvevőinek száma adott helyszíneken és időpontokban:

- Warsaw – FHouse – 2020/09/16 – 84 személy
- Krakow – ICE Congress Centre – 2020/09/16 – 51 személy
- Poznan – MTP – 2020/09/16 – 20 személy
- Katowice – MCK – 2020/09/16 – 30 személy
- Lublin – LCK – 2020/09/16 – 30 személy
- Warsaw – FHouse – 2020/09/17 – 101 személy
- ONLINE – 2020/09/16 – 219 személy
- ONLINE – 2020/09/17 – 306 személy

Az online esemény az AVATARLAND-on, egy avatar online platformon valósult meg. Az AVATARLAND virtuális szigetén több mint húsz kongresszusi terem, az EXPO kiállítási csarnok és több száz VIP SZOBA és egyéb üzleti találkozókra szánt terek találhatók. Ezekben a szobákban egyszerre több ezer vendég is elfér. A résztvevők háromdimenziós avatarként mozognak az egész létesítményben, akárcsak a játékokban. Beszélhetnek egymással, gesztusokat tehetnek, tapsolással, nevetéssel, ugrálással, sőt táncsal is kifejezhetik érzelmeiket. Ez az online események egy teljesen új világa, teljesen más, mint amit olyan videokonferencia-platformokon ismerünk, mint a Zoom, Skype, Teams és más hasonló platformok.

A Meetings Week Poland 2020 során az AVATARLAND™ virtuális konferenciateremben öt lengyel város előadásait és vitapaneljeit sugározták, és lehetőség nyílt a rendezvény partnereinek és szervezőinek a tágas EXPO Hallban felállított standjaira. A kiválasztott partnerek és szervezők használhatták a VIP üzleti találkozózónát is, ahol találkozhattak és beszélgethettek a Meetings Week Poland 2020 résztvevőivel.

Az AVATARLAND az integráció és a hálózatépítés helyszíne is. A Meetings Week Poland 2020 során két esti eseményt közvetítettek ennek a platformnak a szabadtéri színpadain: szerdán (09/16) a krakkói fesztiváliroda által készített koncertet, csütörtökön (09/17) pedig a Visztula Iránytű Gálát.

Studio Warsaw-ban



Forrás: <https://meetingsweek.pl>

Studio Krakow-ban



Forrás: <https://meetingsweek.pl>

Avatarland



Forrás: Symposium Cracoviense



Forrás: Symposium Cracoviense

Avatarland



Forrás: Symposium Cracoviense



Forrás: Symposium Cracoviense

VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSA – ESETTANULMÁNYOK

39

A rendezvény hat helyszín műszaki egyeztetését és mindezen helyszínek multimédiás támogatásának műszaki forgatókönyvének elkészítését tette szükségessé.

Az első nap forgatókönyve a következő volt:

Idő	Programme – 2020/09/16 Szerda	Város	Előadás
10.00-10.30	Hálózat + coffee (offline)	Minden város	Slide_1_title
10.30-10.45	Házigazda köszönt (offline) - takarítás, higiénia, kérdések az alapokról az FB rajongói oldalon keresztül https://www.facebook.com/MeetingsWeek	Minden város	Slide_1_title
10.45	Start kezdete az Avatarland-ban	virtualis	
10.45-12.30	ÜLÉS I.		
10.45-10.50	A résztvevőket köszönti – Juliusz Kłosowski	Warsaw	Slide_2_PMD
10.50-11.05	Presentation "A rendezvényturizmus helye és perspektívái Lengyelországban": Andrzej Gut Mostowy	Warsaw	Slide_1_title
11.05-11.15	Beszélgetés: Tomasz Urynowicz – Marshall of Malopolska Region	Krakow	Slide_1_title
11.15-11.25	Presentation "A rendezvényturizmus helye és perspektívái Lengyelországban": Arkadiusz Opoń	Warsaw	
11.25-12.20	Panel beszélgetés: Tomasz Urynowicz Andrzej Gut Mostowy Teresa Buczak Mateusz Czerwiński Jan Mazurczak Marcin Stolarz Agnieszka Sikorska Katarzyna Urban Juliusz Kłosowski - moderator	Krakow Warsaw Warsaw Warsaw Poznan Katowice Katowice Lublin Warsaw	Slide_2_PMD PTO presentation.ppt
12.20-12.30	Összefoglaló – Juliusz Kłosowski + Meghívó a reklámszünetre és a 2. foglalkozásra, köszönetnyilvánítás a partnereknek	Warsaw	Slide_1_title
12.30-12.35	Reklámszünet (reklámfilmek blokkja)		Commercial films

VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSA –
 ESETTANULMÁNYOK

40

12.35-14.05	ÜLÉS II.		
12.35-12.45	Köszöntés és bemutatkozás – Anna Górska	Krakow	Slide_3_SKKP
12.45-13.05	Szebbnél szebb helyeket elképzelni – Claudia van't Hullenaar	Online (vmix call – link.....)	Presentation.ppt
13.05-13.45	Panel beszélgetés, moderator: Anna Górska	Krakow	Slide_3_SKKP
	Prof. dr. Ewaryst Tkacz	Katowice	
	Aneta Książek	Warsaw	Presentation/2 slides
	Magdalena Król	Online (vmix call – link.....)	
	Tomasz Krzysztanowski	Poznan	
	Beata Bronowicz	Warsaw	
	Anna Niedziela	Lublin	
	Az egyesületek változáshozók – Leslie Williams	Online (vmix call – link.....)	Presentation.ppt
13.45-14.05	Anna Górska – meghívás reklámszünetre, offline – ebédszünnet, online – virtuális expó és partnerek tárgyalói, köszönetnyilvánítás a partnereknek	Krakow	Slide_1_title
14.05	Reklámszünnet (reklámfilmek blokkja) offline		Commercial films
14.05-14.10	virtuális expo és partnerek tárgyalói, köszönet a partnereknek		Avatarland
14.10-14.30	offline - ebédszünnet, online - virtuális expo és partner tárgyalók, köszönet partnerek		Avatarland

VIRTUÁLIS ÉS HIBRID ESEMÉNYEK MEGVALÓSÍTÁSA –
 ESETTANULMÁNYOK

41

14.30-16.00	ÜLÉS III		
14.30	A foglalkozás megnyitója – reklámfilm		Film - Trade fairs give more
14.33-14.10	A beszélgetés moderátorának köszöntése és bemutatkozása – Beata Kozyra	Poznan	Slide_4_PIPT
14.10-15.55	Vita (Figyelem, itt van fordítás - Nick Dugdale-Moore a studio Poznanban)		
	Első körkérdés Elżbieta Roeske Ewa Woch Paweł Orłowski Robert Głowacki Marcin Stolarz Nick Dugdale-Moore	Poznan Krakow Warsaw Lublin Katowice Online (vmix call – link.....)	
	Második körkérdés Ewa Woch Rober Głowacki Marcin Stolarz Elżbieta Roeske Paweł Orłowski Nick Dugdale-Moore	Krakow Lublin Katowice Poznan Warsaw Online (vmix call – link.....)	
	Harmadik körkérdés Marcin Stolarz Elżbieta Roeske Robert Głowacki Paweł Orłowski Ewa Woch Nick Dugdale-Moore	Katowice Poznan Lublin Warsaw Krakow Online (vmix call – link.....)	
	Negyedi kör és összegzés Beata Kozyra Nick Dugdale-Moore Elżbieta Roeske Ewa Woch Paweł Orłowski Robert Głowacki Marcin Stolarz	Poznan Online (vmix call – link.....) Poznan Krakow Warsaw Lublin Katowice	
15.55-16.00	A konferencia zárása, meghívó az online koncertre – Beata Kozyra	Poznan	Slide_1_title
19.00-20.00	Koncert “Zaucha dobry na wszystko”	Online, az Avatarland-ban	Meghívó video + recording of the concert

MULTIMÉDIÁS MEGOLDÁSOK A „SZEMTŐL SZEMBEN” ESEMÉNYEK SORÁN

42



Számos lehetőség kínálkozik a multimédiás eszközök használatára különféle valós eseményeken. Az alábbiakban bemutatjuk a legérdekesebb technológiai megoldásokat.

- **Interaktív padló** – egy virtuális rendszer, amely a beépített mozgásérzékelőknek köszönhetően lehetővé teszi a felhasználó fizikai aktivitásának integrálását a projektor által a talajra vetített képpel. Az interaktív padlón mozgó személy aktiválja a játékfunkciókat, ami lehetőséget ad a kép irányítására, mozgatására. Egy rendezvény céljaira használt interaktív padló lehetővé teszi egy adott eseményre vagy cégre készített animáció egy kiválasztott felületen való megjelenítését.
- **3D holografikus piramis** – egy olyan eszköz, amelynek köszönhetően hologramot láthat a levegőben lebegni. A kijelző működése kizárólag agyunk illúzióján és megtévesztésén alapul. A piramis jó ötlet egy cég új termékének rendhagyó módon történő bemutatásához; a holografikus animáció egy kiállítást vagy konferenciát is élénkíthet.
- **Gesztusvezérlés** – egy olyan megoldás, amely a kezek, lábak és az egész test képhordozókkal (pl. plazma monitorok, projektorok + képernyők, varrat nélküli monitorok) való interakciója révén lehetővé teszi a rajtuk megjelenített tárgyak kezelését, bármilyen mozdulattal vezérlő. Ez a technológia széles körben alkalmazható, például játékokban (olyan vezérlőelemek használata nélkül, mint a joystick, pad, billentyűzet). Ez is egy érdekes attrakció, amely mindenféle rendezvényen használható, mivel tökéletesen felhívja a figyelmet.
- **Human Joystick** – infravörös kamerák és számítógépek integrált rendszere, amely elemzi a mozgást. A rendszernek köszönhetően a résztvevők kezüket felemelve és adott irányba mozgatva mozgatják meg a képernyőn látható tárgyat. Ily módon irányítják a képernyőn megjelenő játékot. Ez a megoldás bármilyen térben alkalmazható, például konferencia- vagy moziteremben. A Human Joystick egyfajta kiegészítő attrakció egy rendezvény során – nemcsak remek szórakozás, hanem egy nem mindennapi és emlékezetes hirdetési és promóciós forma is.
- **Virtuális festés** – virtuális festés nagy felületen valódi festékek használata nélkül. A rendszer úgy működik, hogy a felhasználó egy szórópisztoly-vezérlőt működtet, amely virtuális festéket visz fel a vetítővászon egyes részeire, félig magával ragadó élményt teremtve. Itt kulcsfontosságú a bemelegítés, mint egy személy elmerülése/elnyelése az elektronikus valóságon keresztül. Ezzel a multimédiás megoldással a rendezvény résztvevői nem csak egy kis falat, hanem egy egész épületet vagy csarnokot is kifesthetnek.
- **3D Video Mapping** – látványos multimédiás műsorok épületeken vagy más objektumokon, amelyeket nagyon nagy közönség láthat. Ezzel a megoldással minden cég meg tudja mutatni pl. alapításának történetét (jó ötlet egy jubileumi rendezvényre), vagy érdekes módon, egy történet segítségével bemutathat egy új terméket.
- **Virtuális karakter** – a közönséggel való kommunikáció innovatív módja. Lehetővé teszi információk közvetítését, tippek adását, értékesítési és szolgáltatási ajánlatok bemutatását, történetek elmondását, akár különböző nyelveken is. Lehetővé teszi az ügyfelek és a rendezvény résztvevőinek felkeltését, valamint a promóciós



MULTIMÉDIÁS MEGOLDÁSOK A „SZEMTŐL SZEMBEN” ESEMÉNYEK SORÁN

44

kezdemenyezések eredményeinek optimalizálását. A Virtual Character hatékony üzleti támogatást nyújt olyan eseményekhez, mint például promóciók, játékok és versenyek, termékbemutatók, információs pultok vagy digitális jelzések, amelyek információt közvetítenek a digitális kijelzők hálózatán.

- **Átlátszó képernyők** – virtuális technológia és fizikai objektumok kombinációja alapján működnek. Egy előre elkészített animáció egy átlátszó képernyőmátrixon jelenik meg, amely mögé egy fizikai termék is elhelyezhető. Ez lehetővé teszi egy üzenet, termék vagy szolgáltatás szokatlan módon történő bemutatását. A további funkciók, köztük a képernyő átlátszósági fokának megváltoztatása, nagy rugalmasságot és lehetőséget biztosítanak a prezentáció egyéni igényekhez igazítására. Nagyon gyakran használják a rendezvények színpadi elemeiként.
- **Interaktív érintőképernyők** – a multi-touch technológiának köszönhetően több ember dolgozhat vagy játszhat egyszerre. A készülék működése számos egyszerű mozdulatsoron alapul, mint például az elforgatás, görgetés vagy nagyítás. A megjelenített tartalom szabadon forgatható, a képernyő például részekre osztható. Ily módon munka, szórakozás, bemutatók vagy játékok, versenyek rendezhetők. A készülék lehetővé teszi az anyagok elektronikus formában történő bemutatását is, lehetővé teszi a webböngészést vagy a projekt/workshop csapatban való munkát.
- **LED padló** – LED-ekkel borított padlófelület, amelyen bármilyen videótartalom megjeleníthető. A LED padlókijelző nagy felbontása lehetővé teszi grafikák, animációk és videoanyagok nagyon jó minőségben történő megjelenítését. Ez a megoldás jól működik a rendezvények lebonyolítása során, ahol a kiváló minőség, a meglepetés és az érdeklődés elemei mellett a modern technika és az esztétika is fontos. A LED padló moduláris felépítésének és viszonylag kis súlyának köszönhetően kis felületeken is használható, például vásári standokon.
- **Köd képernyő** – egy innovatív technológia, amely a hagyományos vetítési formák alternatívája. Víz és egy dedikált projektor elég a működéshez. A képernyő törött vízmolekulákból (egyfajta köd) hoz létre egy függönyt, amely félig átlátszó képernyőként szolgál. Emiatt a rávetített képek a levegőben felfüggesztettnek tűnnek. A ködszűrőn szabadon sétálhat át, és nem ázhat át, mivel a mikroszkopikusan kicsi vízcseppecskék érintéskor kiszáradnak. A ködképernyő vonzó vizuális effektusokat és felejthetetlen reakciókat garantál a vendégek részéről. Ezt a technológiát elsősorban termékbemutatók, vásárok, divatbemutatók és egyéb rendezvények szervezői alkalmazzák – mindenhol, ahol számít a meglepetés és az erős érzelmek kiváltása.



1. Beszéljen a való világban zajló események során alkalmazott modern multimédiás megoldásokról (virtuális technológiákat használva).
2. Mondjon példákat a multimédiás eszközök használatára személyes események során, és írja le szerepét!