

HUOM! Tämä on alkuperäisen artikkelin rinnakkaistallenne. Rinnakkaistallenne saattaa erota alkuperäisestä sivutukseltaan ja painoasultaan.

Käytä viittauksessa alkuperäistä lähdettä:

Birkle, M., Lassila, S. & Marttinen, K. (02.12.2022) Tapahtumateknologia – Tapahtuma-alan digitalisaatio edellyttää uudistumiskykyä. eSignals PRO. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2022120269277>

PLEASE NOTE! This is an electronic self-archived version of the original article. This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.

Please cite the original version:

Birkle, M., Lassila, S. & Marttinen, K. (02.12.2022) Tapahtumateknologia – Tapahtuma-alan digitalisaatio edellyttää uudistumiskykyä. eSignals PRO. <http://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2022120269277>



**Copyright:** © 2022 by the authors and Haaga-Helia University of Applied Sciences. Licensed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

# Tapahtumateknologia – Tapahtuma-alan digitalisaatio edellyttää uudistumiskykyä

*Monika Birkle, Sirpa Lassila & Kristiina Marttinen*

Haluatko saavuttaa suuremman yleisön? Haluatko saada yleisön innostumaan sisällöstäsi? Haluatko tehdä tapahtumia tehokkaammin? Näihin kysymyksiin on helppo vastata kyllä, mutta teknologian käyttöönotto näiden tavoitteiden saavuttamiseksi onkin sitten vaikeampaa.

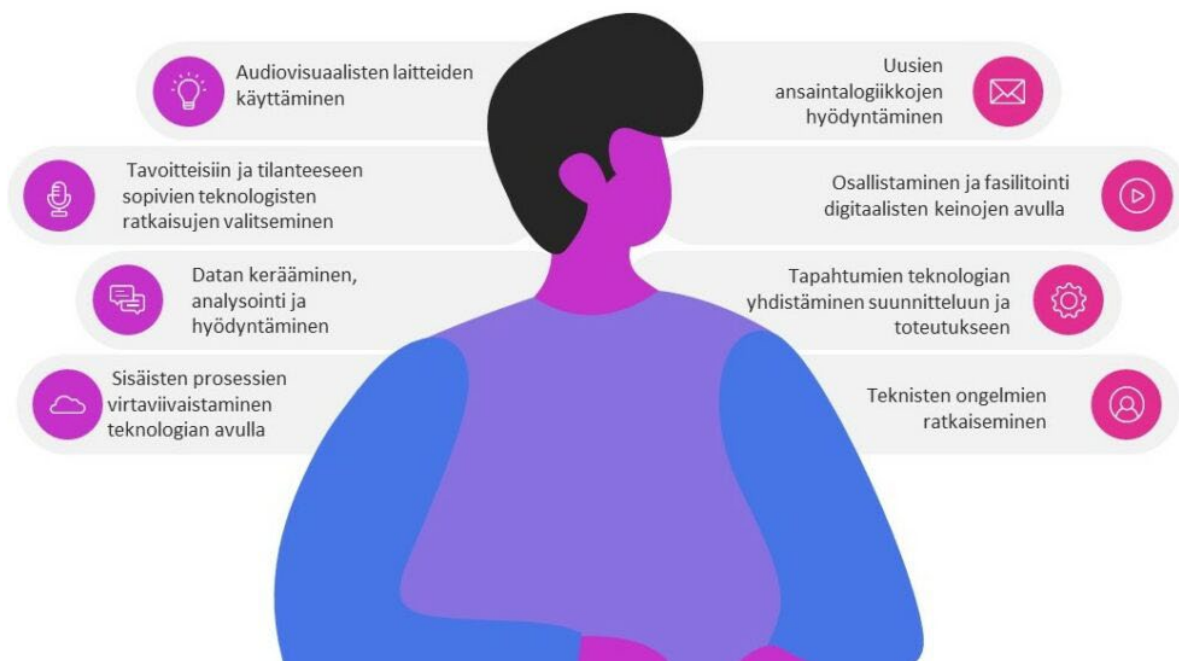
Tapahtumatuotantoon on tullut digitaalinen ulottuvuus, jota ei voi enää sivuttaa. Pysyäkseen mukana kehityksessä on jatkuvasti kehitettävä omaa osaamistaan. Tässä artikkelissa nostamme esille tapahtuma-alan keskeisiä teknologiaratkaisuja sekä kerromme, mitä hyötyä niistä on sekä tapahtuman järjestäjälle että osallistujalle.

## **Tapahtuma-alan muuttuvat osaamistarpeet**

Kun etsimme yrityksiä osallistujiksi [Digisti Live](#) –hankkeeseemme heti poikkeusajan jälkeen, monet kohtaamistamme tapahtuma-alan toimijoista olivat kyllästyneitä virtuaalitapahtumiin ja erityisesti työläisiin hybridiratkaisuihin. Saattoipa moni tapahtuma-alan toimija ehtiä jo huokaista helpotuksestakin, että nyt niistä päästiin eroon.

Uusi todellisuus kohdattiin kuitenkin asiakkaan puolelta tulevana vaatimuksina; teknologiaa ja läsnäoloa yhtäaikaisesti hyödyntävät ratkaisut olivat tulleet jäädäkseen. Tapahtumaosallistujat olivat tottuneet erilaisiin vaihtoehtoihin, eikä palveluntarjoaja enää voinut yksipuolisesti määritellä palveluratkaisuja.

Tapahtuma-alalla on käynnissä teknologinen murros, joka edellyttää uudenlaista osaamista sekä haastaa ajatteluamme. Samalla muutos tarjoaa paljon erilaisia mahdollisuuksia uusille toimijoille ja tekijöille. Alla olevaan kuvaan on koottu joitakin keskeisiä osaamisvaatimuksista, joita teknologisoituminen on tuonut tapahtuma-alalle. Näiden lisäksi tarvitaan myös halua oppia, ennakoita ja olla selvillä uusista teknologisista ratkaisuista.



Kuva 1. Tapahtumateknologian osaamisvaatimuksia

Kun ihmiset tottuvat teknologisiin ratkaisuihin, he alkavat vaatia myös yhä sujuvampia ja mielenkiintoisempia toteutuksia. Digitaalisen alustatalouden liiketoiminnan kehittäjänä MICE-sektorilla (Meetings, Incentives, Conferences and Exhibitions) toimiva **Anna Junnila** näkee, että tapahtuma-alalle on syntymässä kokonaan uusi maailma.

*Tarvitaan teknologista osaamista aivan eri tasolla. Ennen riitti, että oli toimiva av-systeemi lavalla ja perus striimaussetti. Nyt on studiot, kameran käyttö eri tasolla, että saadaan alustoille hyvälaatuista materiaalia. Paljon kuvataan myös ennakkoon. Moderaattorin rooli on muuttunut, täytyy katsoa, että tekniikka toimii ja että kommunikaatio osallistujiin toimii. Kameran edessä toimimiseen tarvitaan erilaista energiaa. Henkilö, joka on ollut huippupuhuja lavalla ei välttämättä saa sitä karsimaa kameran läpi. On syntynyt kokonainen maailma, mitä me yritämme opetella. Teknologialta ei enää voi sulkemaan silmiään.*

*Anna Junnila, Catalyst Global, Director of Possibilities*

Anna pilotoi parhaillaan XR-tapahtumateknologiaa sekä edustaa HelmsBriscoessa aluepäällikkönä Pohjois-Euroopassa ja Baltian alueella. Hän on myös auttanut useita suomalaisia teknologiayrityksiä kansainvälistymään ja kartoittamaan digitalisaation tarjoamia mahdollisuuksia erityisesti tapahtuma-alalla.

Alla olevasta videosta voit katsoa ja kuunnella Annan kertomana, miten osaamisvaatimukset kehittyvät, kun tapahtuma-alalla siirrytään uuteen normaaliin digitalisaation siivittämänä.

Video: Tapahtuma-alalla on nyt paljon mahdollisuuksia uusille tekijöille

## Mitä tapahtumien teknologiset ratkaisut sitten voivat olla?

Teknologiset palvelualuestaratkaisut eivät kuitenkaan ole itsetarkoitus, vaan niillä tulee olla suora vaikutus parempaan, vastuullisempaan ja tehokkaampaan osallistujakokemukseen. Alla on esitelty tapahtumien teknologisia ratkaisuja palvelupolun eri vaiheissa.

1. **Tapahtumahallintajärjestelmä** on tänä päivänä perustyökalu osallistujahallintaan ja -viestintään. Ilmoittautumisen yhteydessä voidaan henkilötietojen lisäksi kysyä sisältöön liittyviä mielenkiinnon kohteita, tehdä äänestyksiä eri sisältövaihtoehdoista ja antaa mahdollisuus vaikuttaa ohjelmaan. Näillä ratkaisuilla osallistujia pyritään sitouttamaan ja herättämään kiinnostusta.
2. **Markkinoinnin, myynnin ja sosiaalisen median alustat.** Onnistuneen markkinointikampanjan takana on selkeä suunnitelma: mitä, kenelle, missä kanavissa ja milloin halutaan viestiä. Ennakkoon tuotettuja ja ajastettuja materiaaleja voidaan täydentää reaaliaikaisilla sisällöillä sopiviin kanaviin esimerkiksi livestriimauksilla Instagramiin tai LinkedIniin. Tapahtuman jälkeen on hyvä muokata tallenteita nautittavampaan muotoon showreeleiksi, blogipostaukseksi, uutisiksi tai podcastiksi.
3. **Chatbotit** voivat olla avuksi yksinkertaisissa kysymyksissä. Vaativimpien kysymysten ja tapahtuman moderoinnin tueksi on parempi varata oikea ihminen vastaamaan kysymyksiin ja vastaanottamaan kommentteja. Jos halutaan välttää mahdollisten asiattomien kommenttien näkyminen kaikille osallistujille, täytyy chattiä moderoida.
4. **Virtuaalitapahtuma-alustat** mahdollistavat sujuvan online-osallistumisen tapahtumaan. Alustalla on kaikki tarvittava: livestream, aikataulu, ohjelma, puhujien esittelyt, verkostoitumishuoneet, chat, viestintä osallistujien kesken, tarvittava materiaali ja aineisto sekä näytteilleasettajien tilat. Alustat voidaan muokata brändin mukaiseksi. Tapahtumalla voidaan myös luoda maksumuuri ja kerätä lipputuloja.
5. **Striimauspalvelut** ovat lisääntyneet kuin sienet sateen jälkeen. Korkealaatuinen ääni- ja kuvanlaatu, sekä mietityt kuvakulmat ja selkeät grafiikat luovat osallistujille miellyttävän kokemuksen. Tapahtumajärjestäjän vastuulle jää teknisen ajolistan ja käsikirjoituksen laatiminen sekä viestinnän tiivistäminen. Yhteistyö striimauspalvelutiimin kanssa on tärkeää.
6. **Verkkosivut ja mobiilisovellukset.** Verkkosivut ovat usein tapahtuman kotipesä ja käyntikortti. Niiden jatkuva ylläpito on tärkeää, jotta kiinnostus säilyy ja kohdeyleisöä muistetaan myös tapahtumien jälkeen. Tapahtuman aikana on paljon viestittävää ja reaaliaikaiset muutokset ovat tavallisia. Sen takia suositaan tapahtumasovelluksia, joiden päivittäminen ja aikataulumuutosten tekeminen on helppoa tapahtumajärjestäjälle vaikka oman kännykän avulla. Tapahtumasovellus korvaa myös printatut käsiohjelmat tai kartat, mikä tukee tapahtuman vastuullisuutta.
7. **Vastuullisemmat etätyökalut: Digitaalinen tila- ja turvallisuussuunnittelu.** Tapahtumajärjestäjien yksi aikaa vievä tehtävä on valita tapahtumalle sopiva paikka. Tapahtumapaikkojen esittely digitaalisesti onkin kehittynyt ja markkinoilla on 360 videoita sekä 3D mallinnuksia ravintoloista, hotelleista ja kokoustiloista. Myyntineuvottelijat ovat tavattavissa etätyövälineiden avulla ja näin voidaan vähentää käyntejä tapahtumapaikalla.
8. **Verkostoitumisratkaisut.** Uuden oppiminen, inspiraatio ja verkostoituminen ovat tärkeimpiä syitä osallistua tapahtumiin. Live-tapahtumissa verkostoituminen voi tapahtua luonnollisesti vaikka kahvijonossa, mutta virtuaalimaailmassa täytyy suunnitella erilaisia verkostoitumisaktiviteetteja ja kontaktipisteitä. Ennen tapahtumaa osallistujia voi pyytää luomaan itselleen profiilin ja varaamaan ennakkoon tapaamisaikoja virtuaalitapahtuma-alustalla (esim. Brella). Alustalla voidaan myös järjestää virtuaaliset etkot ja samalla tutustua alustan toimintoihin. Tapahtuman aikana osallistujat voivat keskustella huoneissa videoneuvottelutyökalujen avulla. Tarjolla on myös tapahtuma-avattaria, jolloin kaikki osallistujat voivat liikkua pelimaailmasta tutussa virtuaalisessa ympäristössä.
9. **Tapahtumien hybridiratkaisut** ovat vielä hakemassa muotoaan, ja tässä kehitys on kaikkein vauhdikkain. Sekä läsnä- ja etäyleisöstä on tullut entistä vaativampi ja he tottuvat koko ajan yhä sujuvimpiin ratkaisuihin, jossa molemmat yleisöt tuntevat olonsa

tasavertaisiksi. Viestinnän pitää sujua joka suuntaan etäyleisön ja läsnä olevan yleisön sekä puhujien ja juontajien välillä. Viestintää läsnäolevan yleisön ja etäyleisön välillä voidaan edistää vaikka tapahtumasovelluksen avulla.

10. **Tapahtumien pelillistäminen** näkyy esimerkiksi siinä, että pelimaailmasta tuttuja tiloja hyödynnetään tapahtumapaikkana, jossa osallistujat liikkuvat avattareina. Näytteilleasettajien tilat voidaan tehdä näyttävimmiksi virtuaalisissa näyttelytiloissa, joihin verkkokauppa on integroitu. Myös virtuaalitapahtuma-alustat tarjoavat peleistä tuttuja elementtejä kuten aktiivisuuspisteiden kerääminen. Pisteitä voi saada osallistumalla äänestyksiin, vierailmassa huoneissa ja olemalla aktiivisesti mukana tapahtuman aikana. Tapahtumajärjestäjä voi laatia kilpailun, jossa palkitaan aktiivisimmat osallistujat, mikä nostaa motivaatiota ja energiatasoa virtuaalitapahtumassa.
11. **Hologrammeja** voidaan hyödyntää konserteissa ja sisältötuotannossa (esimerkiksi esiintyjät sekä avainpuhujat). Hologrameilla voi tuoda etäpuhujat tilaisuuksiin, jolloin kokemus puhujasta on todenmukaisempi, kun pelkän videoyhteyden kautta. Hologrammiratkaisut ovat kehittyneet ja yleistyneet, ja sen myötä hinnat ovat laskeneet ja siten ne ovat tulleet myös pienempien tapahtumajärjestäjien saataville.
12. **Sovellukset kuten osallistujien Slido-mielipidekartoitustyökalu.** Erilaiset vuorovaikutusta mahdollistavat työkalut ovat yleistyneet tapahtumissa, onhan kaikilla aina mukanaan älypuhelin. Puhelimella voi näyttää pääsylimun, äänestää, kommentoida, kysyä, verkostoitua, pitää hauskaa, kuvata, jakaa sisältöä someen, tunnista utua, maksaa jne. Näiden mahdollisuuksien hyödyntäminen tapahtumissa on tehty helpommaksi eri ohjelmien avulla. Tapahtumajärjestäjän pohdittavaksi jääkin mikä tuo lisäarvoa ajankohtaisen tapahtuman kohderyhmälle ja varmistaa, että akuista ei pääse virta loppumaan, ei kännyköistä eikä osallistujista. Latureita ja varavirtalähteitä onkin hyvä varata livetilaisuuksiin, jos halutaan digitaalista vuorovaikutusta rikastuttamaan vuorovaikutusta.

Erilaisia teknologisia ratkaisuja on siis paljon tarjolla. Kannattaa lähteä rohkeasti kokeilemaan ja oppimaan uutta!

*Haluaako yrityksesi kehittää hybridi- ja virtuaalitapahtumapalveluja, joiden keskiössä on osallistujakokemus? Tule mukaan [Digisti Live](#) -hankkeeseen!*

*Digisti Live – tapahtumien uusi aikakausi -hanketta rahoittaa Uudenmaanliitto, EAKR 2014-2020, REACT EU osana Euroopan Unionin Covid-19 pandemian johdosta toteuttamia toimia.*