

# HYBRID SOLUTIONS

---

Messe, Event, Kongresse & Workshops

created by  **UNIT:ART**



„WIE GEWÖHNLICH“  
HAT KEINE ZUKUNFT

# VERANSTALTUNGSFORMATE IM DIGITALEN ZEITALTER

---

Ob Meeting, Workshop, Seminar, Keynote: Die Live-Kommunikation hat sich innerhalb weniger Wochen verändert.

- Neue Normen der Begegnung
- Einschränkungen beim Reisen
- Dynamische Auflagen zur Umsetzung von Veranstaltungen / mangelnde Planungssicherheit
- Rasant fortschreitende Digitalisierung in allen Lebensbereichen

Extrem leichte Zugänglichkeit von Wissen und Information zeichnet das digitale Zeitalter aus. Hybride Eventformate müssen – weit über einen Wissenstransfer hinaus – die Chance bieten für ein **Community Building** und echte **Kollaboration**.

**Neugier, Lust** und **Mut** sind die Schlüssel für die neue Ära ungewohnter Kommunikation, die uns Menschen weiterhin kommunikativ und emotional zusammenbringt.



Digitale Events benötigen eine überzeugende Meeting Experience (MX)

## DIE NEUEN KOMMUNIKATIONSFORMATE SIND ...

---

**... offener**  
für neue Formen und  
Technologien

**... origineller**  
in der Gestaltung  
und Erzählung

**... aktivierender**  
durch Motivation  
und Einbindung

**... verbindender**  
mit intensivem Austausch  
& echten Erlebnissen



# DIGITAL LEADERSHIP MATTERS

Digitalisierung von  
Live-Kommunikation MUSS  
für Unternehmen als zentrales  
Thema betrachtet  
werden.



—

# HYBRID SOLUTIONS

—

# STRATEGISCHE ZIELE VON (HYBRIDER) LIVE-KOMMUNIKATION

---

## CONTENT

Die Zielgruppe erhält den gewünschten Wissenstransfer

## COMMUNICATION

Die Zielgruppe tauscht sich in unterschiedlichsten Formaten zum angebotenen Content aus und geht in Interaktion.

## COMMUNITY

Die Zielgruppe hat die Möglichkeit eigene Erfahrungen und Kenntnisstände einzubringen und via des eigenen Know Hows Teil der Community zu werden. Stichwort: Networking



# Loslassen von Raum und Zeit eröffnet neue Möglichkeitssphären

Die Digitalisierung eröffnet der  
Live-Kommunikation neue Welten.  
Die begrenzende Vorstellung von Raum  
& Zeit darf dafür aufgegeben werden.  
So lassen sich Menschen mit realen  
Erlebnissen über digitale Plattformen

**#neuverbinden**



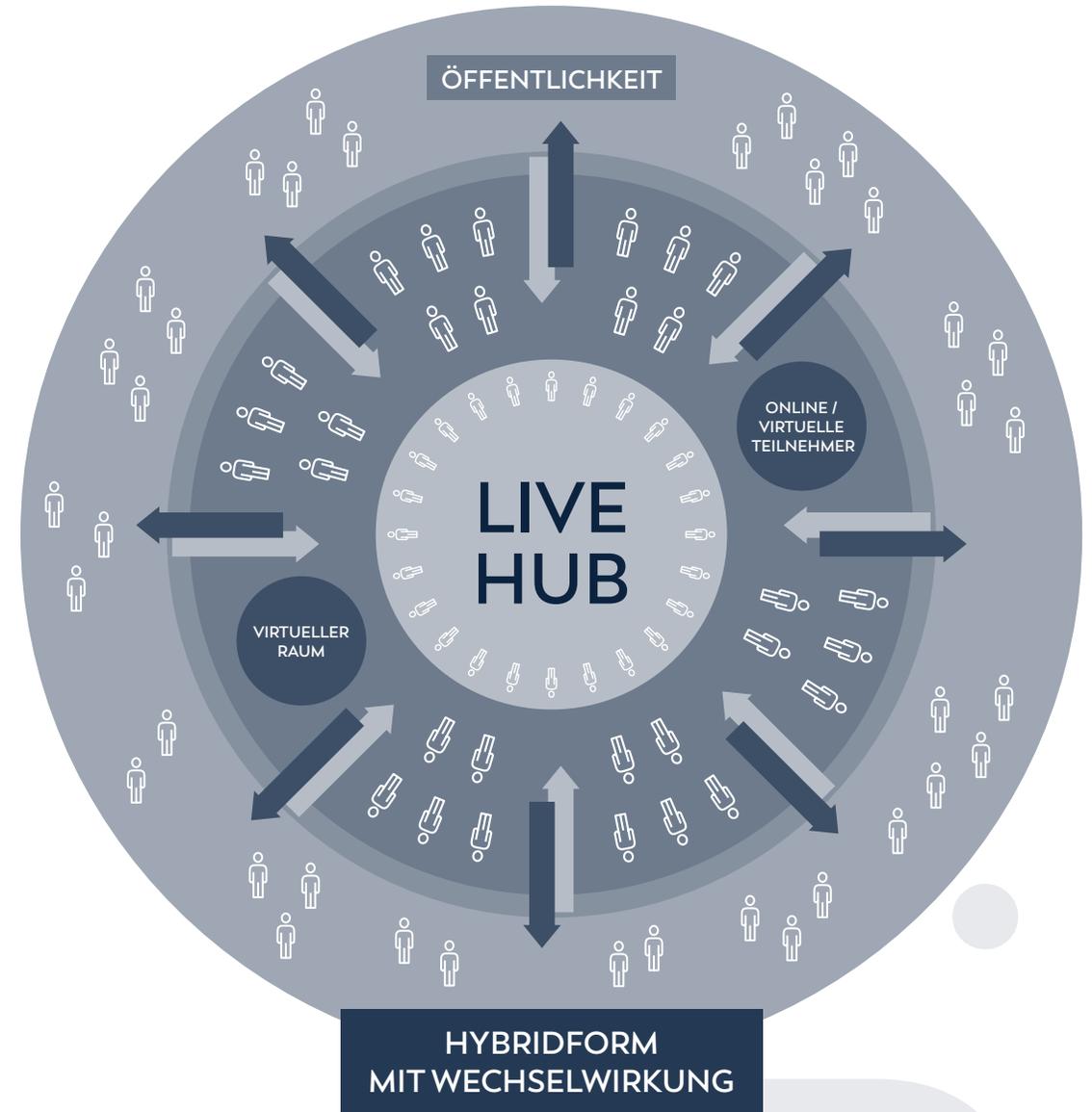
ARCHITEKTUR  
HYBRID EVENTS

# DIE KOMMUNIKATIONS- UND INTERAKTIONSWEGE

Der innere Kreis stellt das tatsächlich physische Event dar, der mittlere Kreis die geladenen Teilnehmer, die online verbunden sind und das äußere Umfeld die Öffentlichkeit, die partiell die Möglichkeit bekommen kann, sich zuzuschalten.

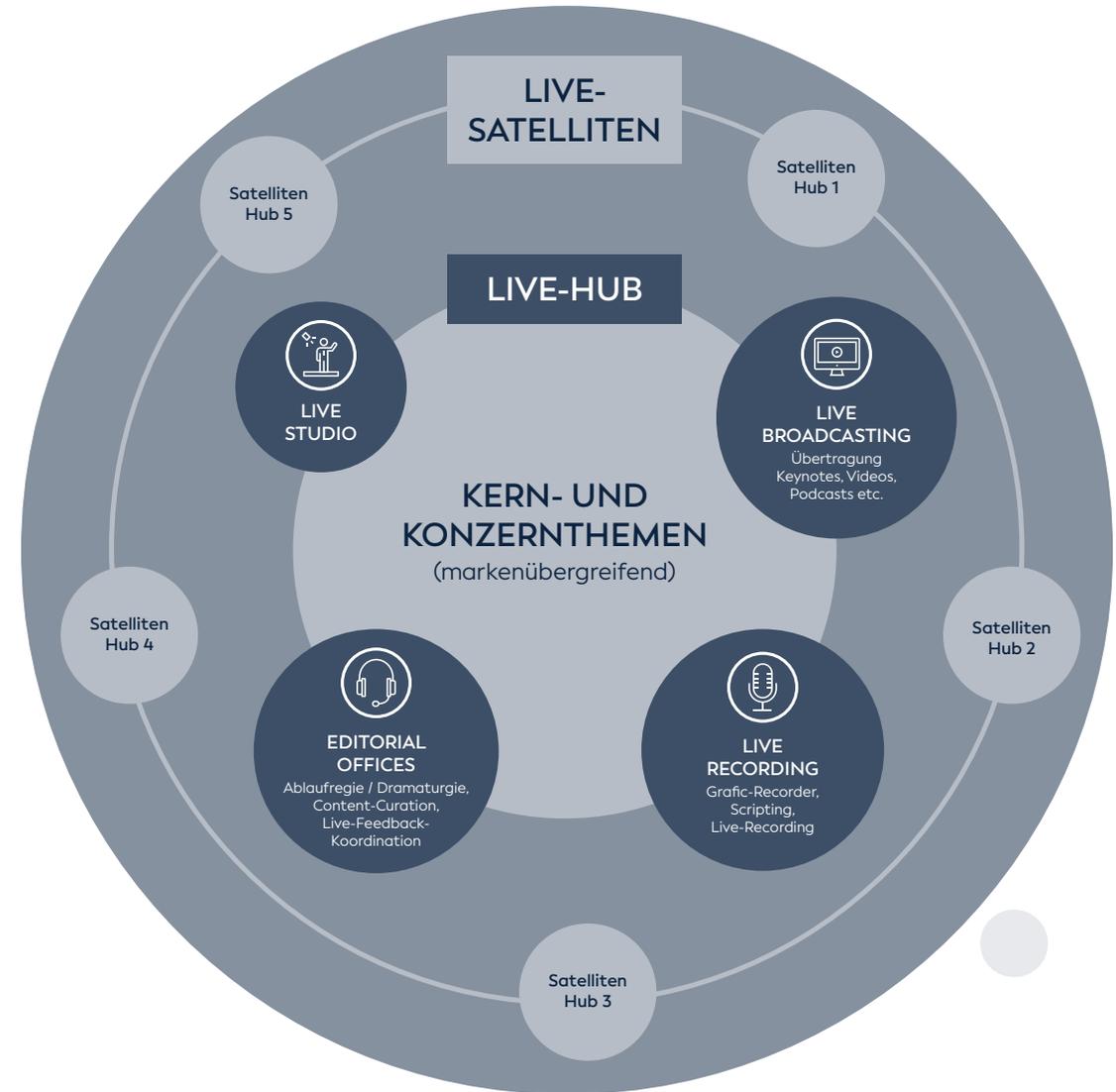
**Wichtiger Aspekt:** Freie Skalierbarkeit der Größe der Teilnehmergruppen. Individuelle Anpassungen auch in der Prä-Event-Phase möglich

**Option:** Teilnehmer können wählen, ob sie live oder remote an Veranstaltungen teilnehmen.



# DIE LIVE-ARCHITEKTUR

- Live-Hub= Herzstück / Konzern
- Live-Satelliten= Vernetzte Plattform über unterschiedliche Themen / Operativen
- Teilnehmerkreis
  - Unterschiedliche Teilnehmerkreise haben unterschiedliche Zielgruppen, die sich überschneiden können
  - Dabei kann der Grad an interaktiver Anbindung unterschieden werden



# DIE ZEITZONEN

Die Flexibilität in Raum und Zeit spiegelt sich auch wieder in den Möglichkeiten von zeitlicher Gestaltung.

Die Zeitzonen beinhalten jeweils individuelle **Themenccluster** und funktionieren so auch als jeweils abgeschlossene Einheiten.





DIGITALER  
LIVE-HUB

# DER LIVE-HUB

---



# DIE SATELLITEN

---

Themengerechte Anbindung in die Welt mit Specials aus unterschiedlichen Locations

Neben der Einrichtung eines **zentralen Studios** können kleinere Einheiten in der Region verteilt werden.

Hier versammeln sich die Adressaten in **kleineren Clustern** – tatsächlich und miteinander.

Das Netzwerk leistet somit seinen (inter-)aktiven Beitrag und bringt sich in das gemeinschaftliche Storydoing ein.

**Act local – think global!**

# DIE PLATTFORM



---

Die digitale Plattform für die Remote-Teilnehmer ist die technische Architektur von NEYROO.

Vergleichbar mit einem realen Event bietet NEYROO einen digitalen Konferenzcampus und reale Veranstaltungsräume. Teilnehmer und Gäste besuchen die Veranstaltung mit dem Gefühl tatsächlich vor Ort zu sein.



# DIE ARCHITEKTUR

## 3D-Campus: Die Empfangshalle

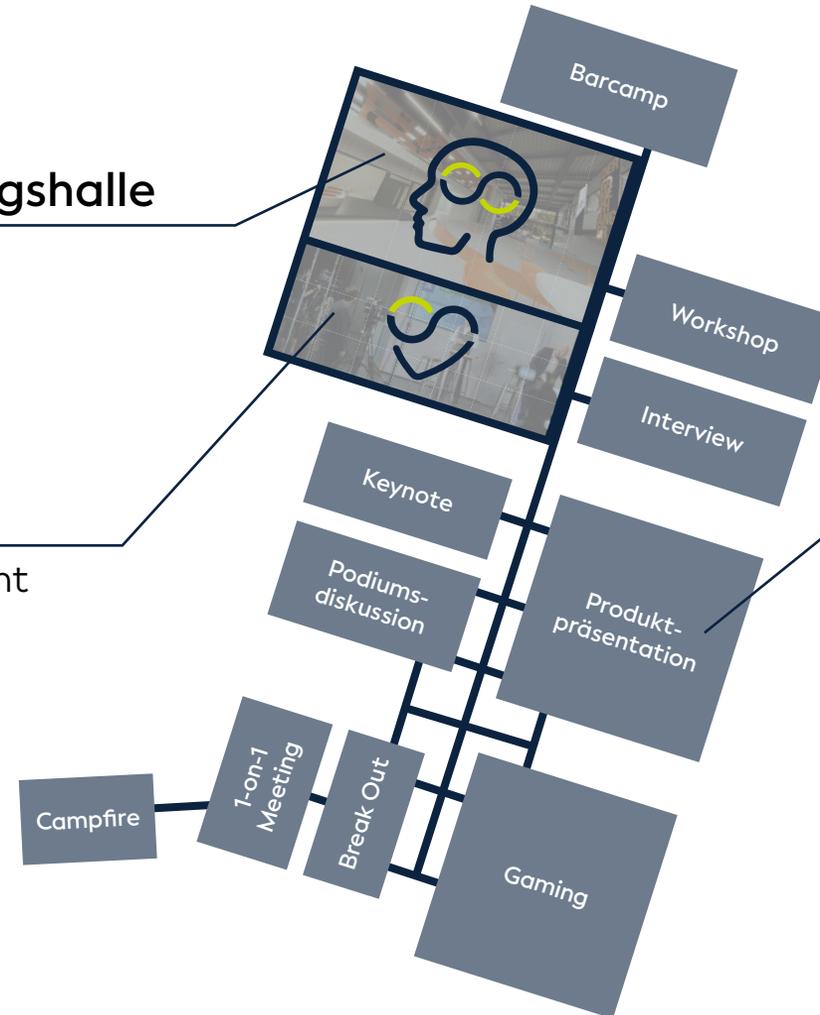
virtuell, interaktiv

## Haupt-Session

Real-digitales Liveevent

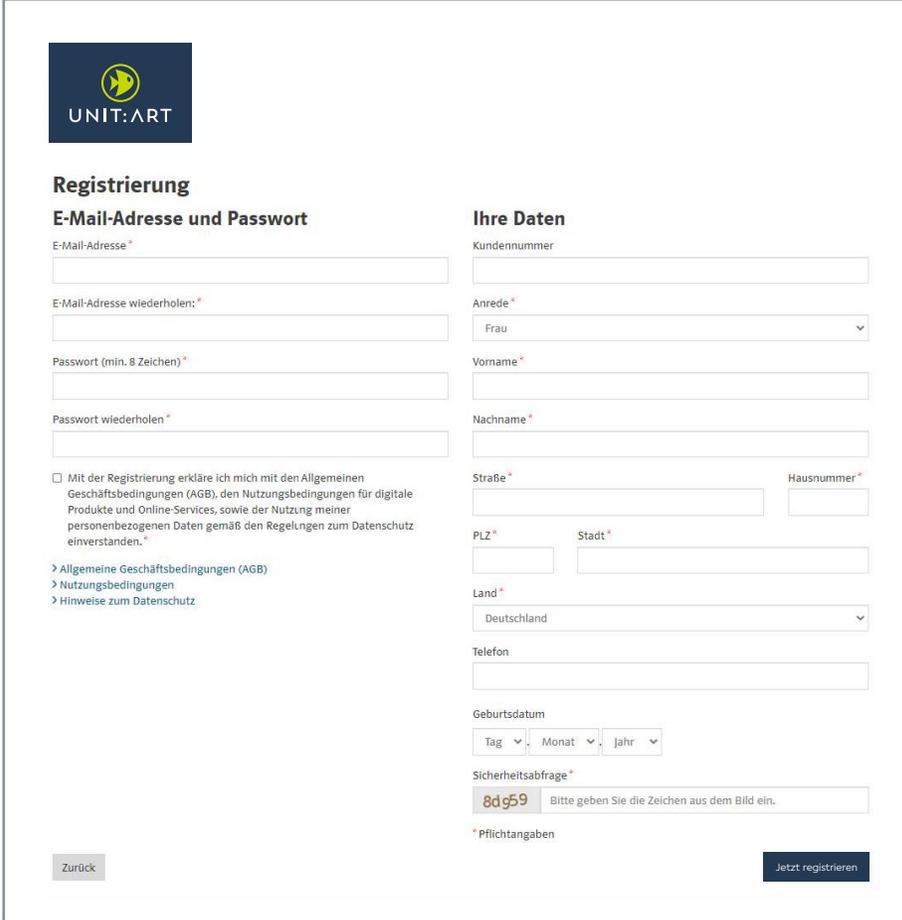
## Neben-Sessions

optional, live, pre-recorded, on-demand



# REGISTRIERUNG

als individuelles Nutzerprofil  
Gäste auf dem virtuellen Digital Campus  
registrieren sich mit einem individuell  
gestaltbaren Nutzerprofil.



**Registrierung**

**E-Mail-Adresse und Passwort**

E-Mail-Adresse \*

E-Mail-Adresse wiederholen \*

Passwort (min. 8 Zeichen) \*

Passwort wiederholen \*

Mit der Registrierung erkläre ich mich mit den Allgemeinen Geschäftsbedingungen (AGB), den Nutzungsbedingungen für digitale Produkte und Online-Services, sowie der Nutzung meiner personenbezogenen Daten gemäß den Regelungen zum Datenschutz einverstanden. \*

[> Allgemeine Geschäftsbedingungen \(AGB\)](#)  
[> Nutzungsbedingungen](#)  
[> Hinweise zum Datenschutz](#)

**Ihre Daten**

Kundennummer

Anrede \*

Frau

Vorname \*

Nachname \*

Straße \* Hausnummer \*

PLZ \* Stadt \*

Land \*

Deutschland

Telefon

Geburtsdatum

Tag . Monat . Jahr

Sicherheitsabfrage \*

8d959 Bitte geben Sie die Zeichen aus dem Bild ein.

\* Pflichtangaben

Zurück Jetzt registrieren

REGISTRIERUNG VOR DEM BETRETEN  
DES VIRTUELLEN 3D-CAMPUS

# LOGIN

---

Datenschutzkonform und sicherer Zugang über einen DSGVO-konformen Zugang betreten die Teilnehmer den virtuellen Campus.



The screenshot shows a login interface for UNIT:ART. At the top left is the UNIT:ART logo. Below it is the heading "Anmelden". There are two input fields: "E-Mail" and "Passwort". Below the password field is a link "Passwort vergessen?". At the bottom right is a dark blue button labeled "Anmelden".

LOGIN ALS SICHERER START  
AUF DEM VIRTUELLEN 3D-CAMPUS

# DIGITAL CAMPUS

Der virtuelle Campus ist das Zentrum für die Interaktion und den Austausch. Er bietet Möglichkeiten für Chats, Videocalls, Networking, Feedback, Content Abruf etc.



ZUGANG ZUM STREAM ÜBER  
DEN VIRTUELLEN 3D-CAMPUS

# AGENDA

---

Eine individuelle Agenda begrüßt jeden Teilnehmer und weist auf die bevorstehenden Tagespunkte hin.



# INFOPOINTS, PRODUKTDISPLAY & UMFragen

Im Campus integrierte Infopoints, Produktdisplays, Dienstleistungspräsentationen mit Chats, Videointegration, Umfragen, Download- und Kontaktfunktionen fördern die Interaktion und das Engagement der Besucher.



# INTERAKTION, FEEDBACK & WORDCLOUDS

Die Interaktion mit den Nutzern steht im Fokus des Digital Campus. Die Gäste können Feedback geben, sich austauschen oder Wordclouds gestalten.



# INTERFACE OF INTERACTION

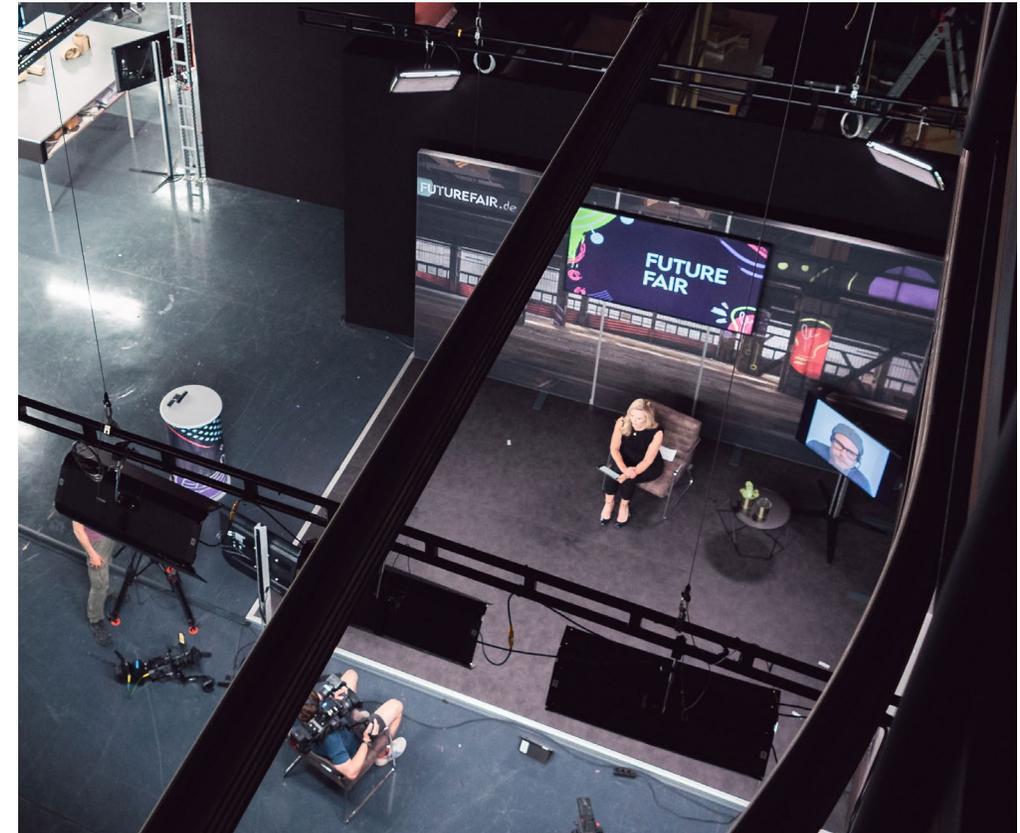
Chats, Videocalls, Präsentationen & Shares bilden das Herz der Interaktion. Die Teilnehmer werden direkt eingebunden und können aktiv an den Workshops partizipieren.



# LIVE-EVENTS

---

In verschiedenen Sessions  
Gäste starten auf dem Campus und können  
frei aus Sessions, Meetings und Live-Events  
wählen.





# PROJEKT- PHASEN

## LIVE

Standard-Prozess Live-Event

## DIGITAL

NEYROO – Process to stage your stories

### Phase 1: Briefing und Analyse



- *Kick Off Meeting*
- *Briefing durch den Auftraggeber*
- *Analyse der Ziele, Zielgruppen & Botschaften*
- *Ideen, Drafts & Moodboards*

SPEZIFIZIERTE  
ZIELGRUPPENDEFINITION:

- 1. Decision Maker**  
(CEO, Geschäftsführer, Abteilungsleiter)
- 2. Influencer**  
(strategische Einkäufer, Verwaltung, Umsetzer)
- 3. Gatekeeper**  
(Journalisten, Blogger, Influencer, Testimonials)
- 4. Opinion Former**  
(Mitarbeiter, Aussendienstmitarbeiter, Vertriebler, Stakeholder & weitere Multiplikatoren)

ZIELGRUPPE IST  
I.D.R DEFINIERT

## LIVE

Standard-Prozess Live-Event

## DIGITAL

NEYROO – Process to stage your stories

### Phase 2: Konzepterstellung & Design

- Konzeptentwicklung & Mottodefinition
- Raumplanung / CAD
- Planung Ausstattung
- Cateringkonzept
- Ablaufplan

#### Fokus auf:

- Stimmiges Gesamtbild
- Reibungslose Abläufe
- inspirierender Look & Feel



- *Kampagnenplan*
- *Gewerkekoordination*
- *Disposition*

- Entwicklung der Story / Storyboard / Definition
- leitendes Narrativ
- Konzeptentwicklung
- Entwicklung der Architektur des Events
- Design der Eventsessions
- Storyboard, Treatments, Rundowns
- Setdesign
- Technikkonzept
- Definition der Protagonisten, Experten & Speaker
- Erstellen von Sessionübersichten und Rundowns
- Preproduction Content  
z.B. Trailer & Trenner, Produktfilme, Case Studies, Porträts, Themenfilm zum leitenden Narrativ, Making Off, Commitment Aktion

- Produktion von Wording und Textbausteinen für die Ansprache der Kunden, Gäste & Publikum
- Aktive Leadgenerierung
- Agenda & Disposition

#### Fokus auf:

- Top Storyboard
- Generieren spannender Formate
- abwechslungsreiche Vielfalt in der Postproduktion
- Mix an unterschiedlichsten Protagonisten
- Reichweite und Teilnehmerzahl

## LIVE

Standard-Prozess Live-Event

## DIGITAL

NEYROO – Process to stage your stories

### Phase 3: Pre-Production

- Einholen behördlicher Genehmigungen
- Hygienekonzept
- Travel Management
- Hotelbuchungen
- Transfers & Logistik
- Locationmanagement

**Fokus auf:**

- Logistik



- *Versand der Einladungen*
- *Teilnehmer- und Besuchermanagement*
- *Aufbau Set / Messebau & Ausstattung*

- Content Produktion
- Coaching & Medientraining
- Gestaltung des 3D Campus
- Sessiongestaltung
- Installation Studiotechnik
- Marketingkampagne

**Fokus auf:**

- Content-Management

### Phase 4: Veranstaltung



*Siehe Customer Journey*

## LIVE

Standard-Prozess Live-Event

## DIGITAL

NEYROO – Process to stage your stories

### Phase 5: Postproduction & Follow-Up

- Evaluation / Fragebogen



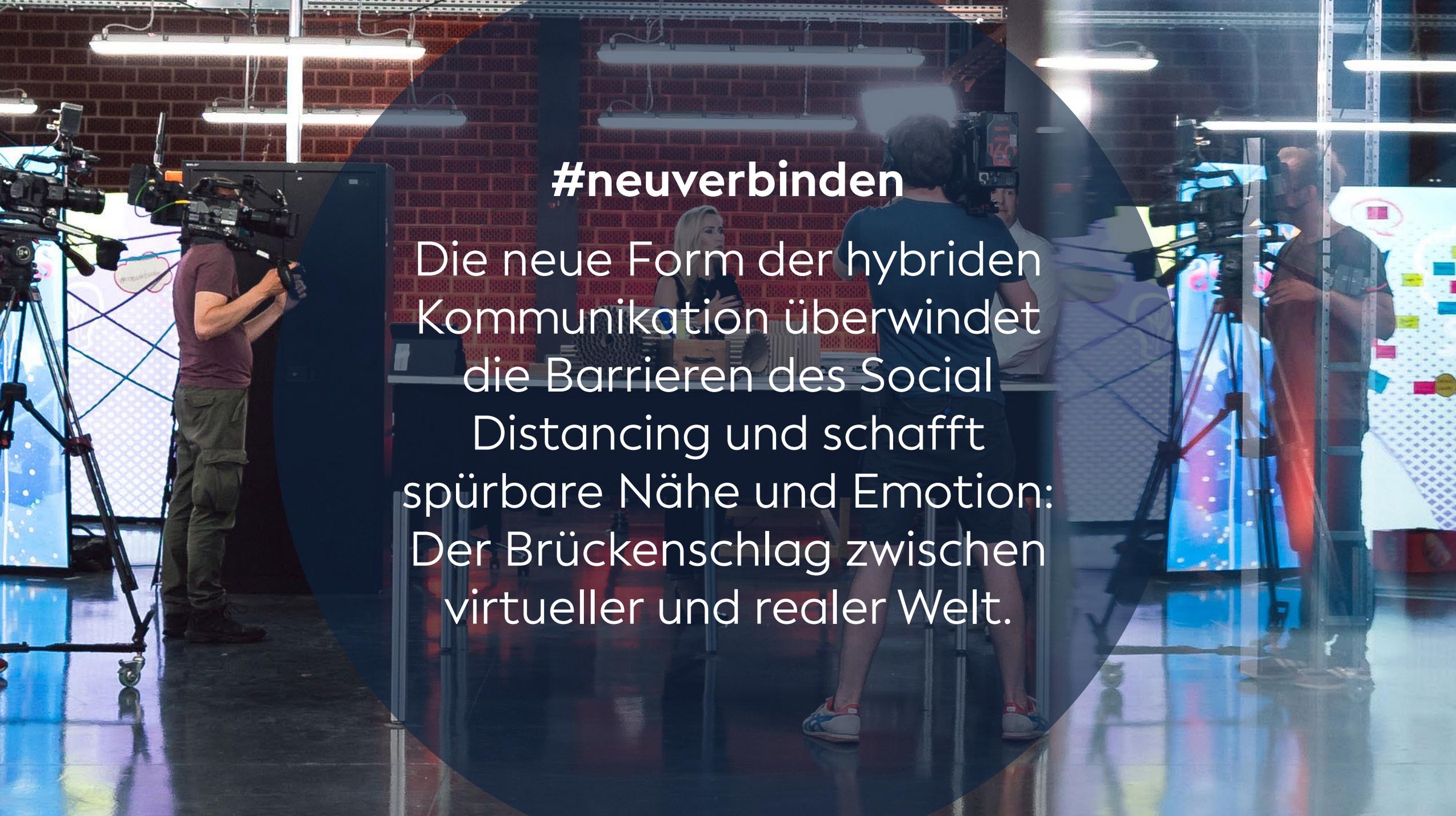
#### Fokus auf:

- Auswertung

- Evaluation via exaktes Tracking
- Vertriebsorientierte Follow-Up-Kampagne
- Nutzung der produzierten Inhalte und Funktionalitäten des 3D-Campus / Webshow on-demand Veröffentlichung
- Content für PR und Marketing – live und on-demand
- Social Media
- Blogs, Newsletter, White Paper
- Aktive Ansprache der Leads und Kontakte
- Snippets, Snack Content, Social Media Content

#### Fokus auf:

- Follow Up Kampagnen
- Verwertung des generierten Contents
- Reichweitenvergrößerung über das Event hinaus

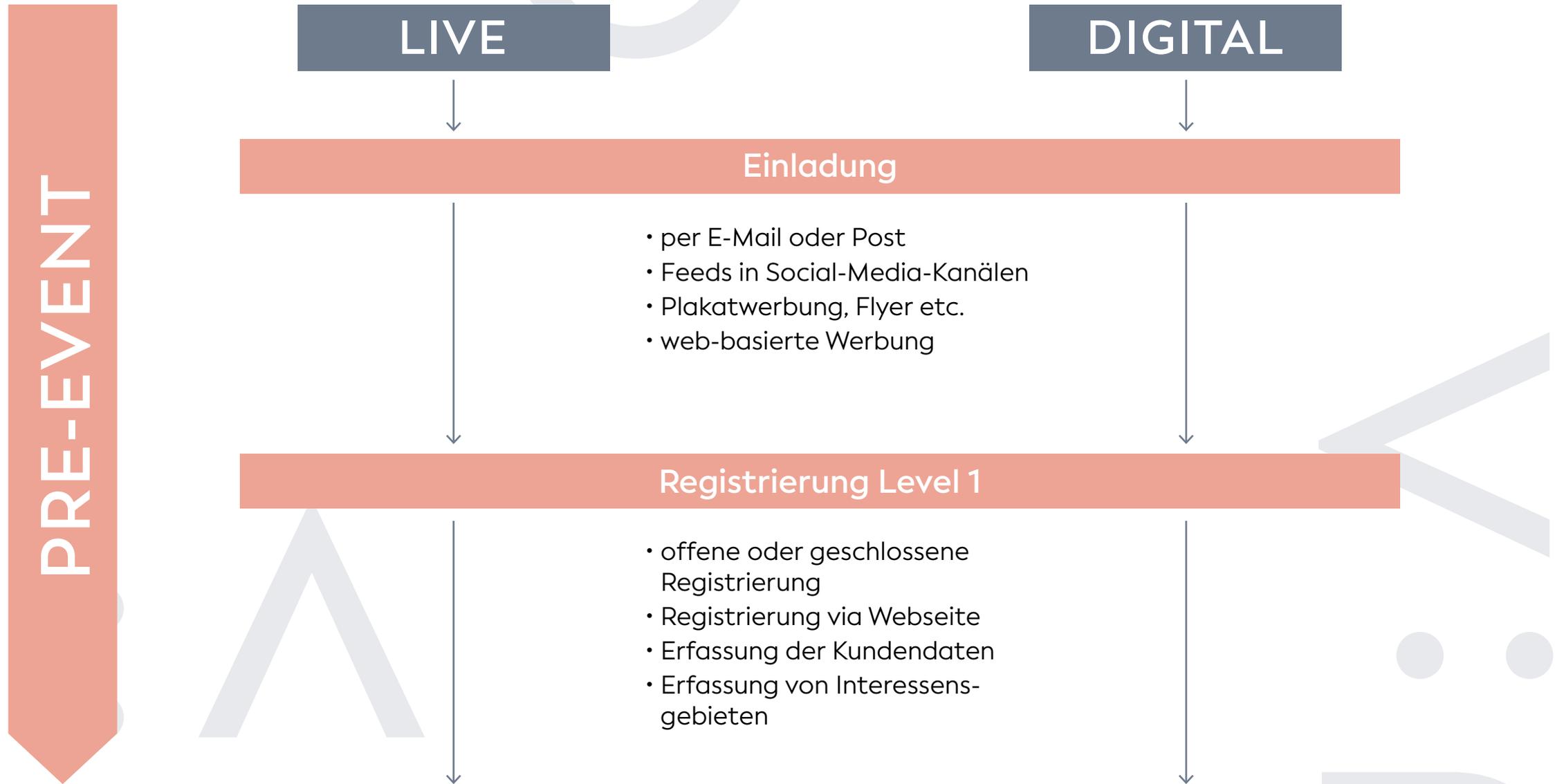


## #neuverbinden

Die neue Form der hybriden Kommunikation überwindet die Barrieren des Social Distancing und schafft spürbare Nähe und Emotion: Der Brückenschlag zwischen virtueller und realer Welt.



CUSTOMER  
JOURNEY



## PRE-EVENT

LIVE

DIGITAL

Event-App

- Webseite ist das Bindeglied zwischen Gast und Event
- Webseite ermöglicht nach Registrierung Zugang zur Event-App
- Event-App dient als dynamischer Zwilling zur Webseite mit verbesserter Interaktion (Pushnachrichten etc.)
- auf Mobile Device ist das Event „at your Finger Tipps“

Pre-Launch-Kommunikation

- Webseite und Event-App (optional) übernehmen nun die Pre-Launch-Kommunikation und damit die Kunden / Gäste-Führung
- Teaser-Broadcast
- Agenda
- Newsfeed
- Updates

PRE-EVENT

LIVE

DIGITAL

Registrierung Level 2

- Entscheidung ob **Traveller** oder **Streamer**

**TRAVELLER**

- Erfassung weitere Personendaten, wenn nötig
- Reisebuchungen
- Sonderwünsche vor Ort
- Download aller notwendiger Dokumente und Formulare
- Upload notwendiger Zusatzdokument zur Freigabe
- Zusätzlich Überprüfung der Daten per Teilnehmer und ggfls. Freigabe
- besondere Bestimmungen / (COVID-19 Dokumentation; 10 Tage vorab / 48 Stunde vorab; Vorreiseländer)
- Helpservice per ticketgesteuerter Anfragen

**STREAMER**

- Persönliche Online-ID mit zwei Faktor-Authentifizierung, wenn nötig (z.B. für Educational / Zertificates)
- Versandadressen für Interaktionspakete falls nötig
- Testplattform / Raum für Streaming-Funktionalität
- Helpservice per ticketgesteuerter Anfragen

- Agenda Buchung
- Meeting Buchung

 EVENT LIVE DIGITAL Event- / Konressmanagement

- Reisemanagement
- Hotelmanagement
- LIVE-COVID-Check
- Wegeleitung
- Shuttle Services
- Live-Check-In Hotel
- Live-Check-In Venue
- Badge / Ident via App

- Badge / Ident via App und zwei Faktor-Identifizierung

- Steuerung der Besucher (Personal-Agenda und Sitzplätze etc.)
- Updates Agenda
- Live-Umfragen und Q&A
- Helpservice per ticketgesteuerter Anfragen

## EVENT

## LIVE

## DIGITAL

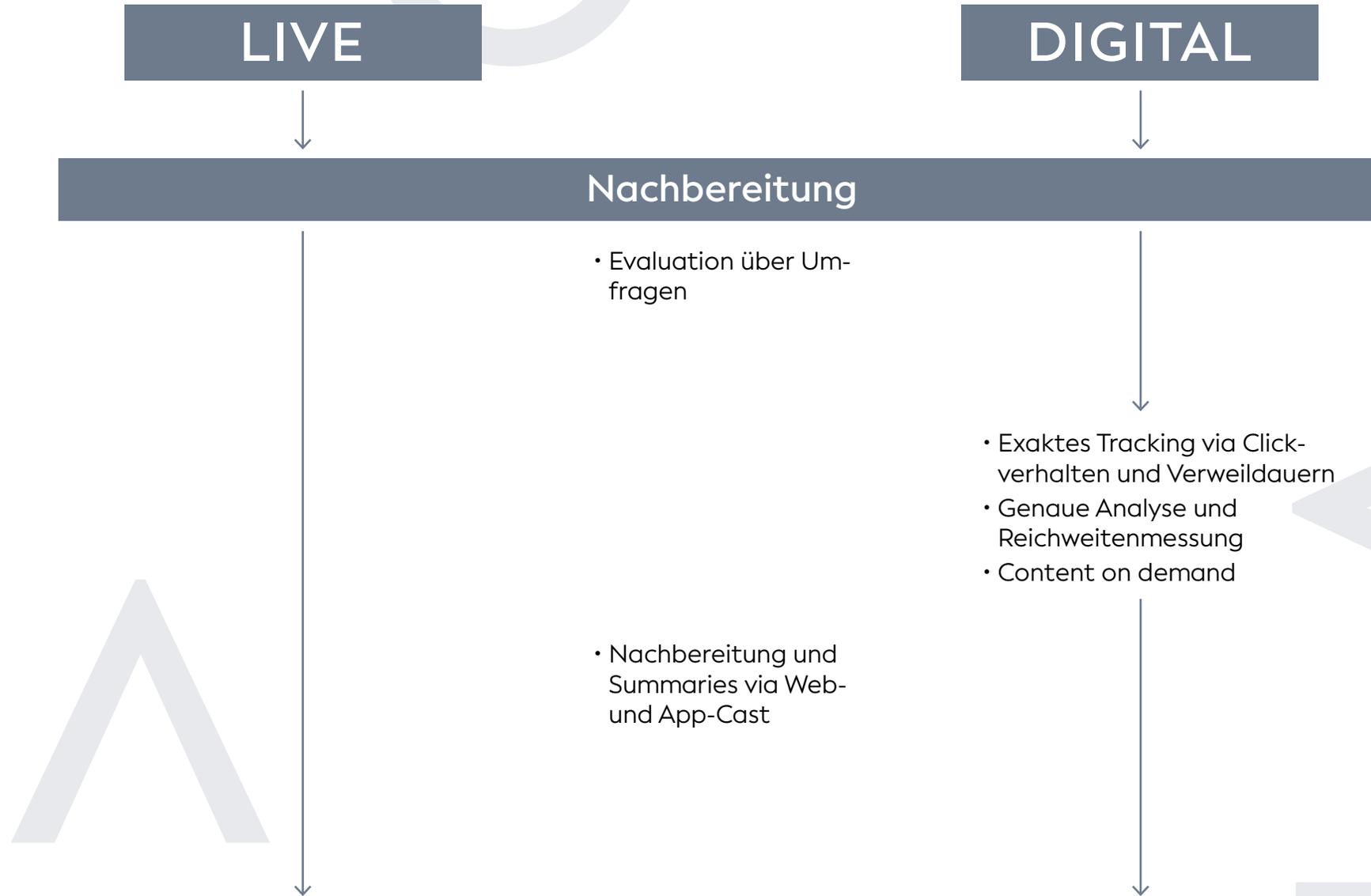
## Ablauf

- Anreise
- Check-In
- Transfers
- Wissenstransfer Bühne / Sessions
- Networking in Pausen / während Catering
- Catering
- Get Together / Party / Ausklang
- Abreise
- Check-Outs
- Transfers
- Abreise

- Kollaboration in Workshops

- Check-In
- Wissenstransfer via Streams
- Augmented Reality für Produktpräsentation
- Interaktions-Pakete für Produktpräsentation
- Networking via Chat, 1&1 Sessions, Match-making etc.
- Interaktions Pakete für Catering (optional!)
- Interaktive Teilnahme an Get Together via „Interactive Wall“ und / oder Chat (optional!)

# POST-EVENT



# PROS & CONS

## LIVE

### PROS

- persönlicher Austausch LIVE
- sinnliche Erfahrung
- zwischenmenschliches Erlebnis
- „sehen und gesehen werden“ auf z.B. Messen

### CONS

- Anfälligkeit für höhere Gewalt
- Reiseaufkommen
- Reisebereitschaft nötig
- Hygienekonzept bei steigender Besucherzahl immer aufwändiger
- Abhängigkeit von Veranstaltern und Locations
- Reichweite beschränkt (Reise und Termin)
- evtl. aufwändige Bauten und Logistik

## DIGITAL

### PROS

- maximale Reichweite
- Unabhängigkeit von Betreibern und Locations
- weniger Reiseaufkommen
- Konservieren von Content
- geringerer Logistikaufwand
- Agilität und Flexibilität

### CONS

- wird evtl. unpersönlicher empfunden
- Vermittlung sinnlicher Erfahrungen eingeschränkt/komplexer
- Fokus auf gut choreografierte Abläufe essentiell

**HYBRID EVENT**  
BEST OF BOTH



# UNIT:ART

UNIT:ART Event und Messe GmbH  
Richard-Byrd-Straße 21 • 50829 Köln  
Tel: +49 6109 50636 0  
[www.unit-art.de](http://www.unit-art.de)