



event inc

ANWENDERKONFERENZ GOES **VIRTUAL**

WIE EINE CORONA-HERAUSFORDERUNG SICH FÜR
EASYSOFT ZU EINER INNOVATION ENTWICKELTE



VORWORT

Während vor nicht all zu langer Zeit Online-Meetings, virtuelle Kongresse oder Tagungen in vielen Unternehmen noch undenkbar in der Umsetzung waren, haben sich digitale Formate mittlerweile zum neuen Standard für Events entwickelt.

Virtuelle Konferenzen bieten die Möglichkeit, im digitalen Raum mit vielen Menschen gleichzeitig zusammen zu kommen – auch kurzfristig und ohne aufwändiges Hygienekonzept. Es bedarf ausschließlich einer einwandfrei funktionierenden Technik und einer professionellen Software, bestenfalls mit vielfältigen Elementen zur Organisation der Konferenz. Dazu zählen beispielsweise Features wie Chats, moderierte Räume für kleinere Teilnehmergruppen, Lounges zum Austausch oder auch Umfrage-Buttons, 3D-Visualisierungsoptionen und die Möglichkeit, Feedback zu geben.

Digitale Konferenzen oder auch „visuelle Meetings“ charakterisieren sich vorrangig durch Interaktionen und Austausch der Teilnehmer – so wie es sonst auch auf einer realen Konferenz ablaufen würde. An dem Beispiel der easySoft Anwenderkonferenz möchten wir Ihnen zeigen, wie eine digitale Konferenz organisiert und durchgeführt werden kann.



INHALTSVERZEICHNIS

- 01** Die easySoft Anwenderkonferenz
- 02** Herausforderung digitale Konferenz
- 03** Learning digitale Konferenz
- 04** Fazit
- 05** Tipps für die Planung einer digitalen Konferenz



01

DIE EASYSOFT ANWENDERKONFERENZ

Ein Mix aus Schulung und Netzwerken: Jedes Jahr bringt easySoft Software-Anwender:innen auf einem Live-Kongress zusammen. Was normalerweise an wechselnden Standorten in Deutschland stattfindet, ließ sich mit Ausbruch der Corona Pandemie in 2020 nicht mehr wie gewohnt umsetzen. Mangels spontan verfügbaren Ausweichmöglichkeiten sahen sich die Verantwortlichen gezwungen, das Event abzusagen. Nur einer der Hauptvorträge fand als kostenloses Live-Webinar für alle Kunden statt.

Der lang anhaltende Lockdown zeigte sich aber als Innovationsbeschleuniger für viele Softwaretools. Bereits nach kurzer Zeit wuchs die Palette an Lösungen deutlich an, die große Veranstaltungen auch online möglich machten. Nachdem die Veranstalter:innen der easySoft Anwenderkonferenz zunächst zu einem hybriden Event tendierten, überwogen am Ende die Vorteile einer rein virtuellen Konferenz:

VORTEILE

- » Mehrere Live-Sessions (z.B. Präsentationen, Vorträge oder Diskussionen) gleichzeitig
- » Networking & Engagement-Formate (z.B. Social Lounges)
- » Aussteller- und Sponsorenmanagement
- » Individuelles Branding
- » Kostenersparnis gegenüber Präsenz-Location
- » Steigende Attraktivität für Kund:innen durch entfallenden Zeitaufwand und Kosten für Anreise und Übernachtung



02

HERAUSFORDERUNG DIGITALE KONFERENZ

An der easySoft Anwenderkonferenz nehmen jährlich rund. 200 Software-Anwender:innen teil. Der Anteil von Neukund:innen mit wenig praktischer Programmierfahrung und easySoft-Profis mit tiefgehendem Anwendungswissen hält sich in etwa die Waage.

Mit der gesuchten Online-Plattform wollte easySoft deshalb in der Lage sein, Informationen audiovisuell, qualitativ hochwertig und ohne Qualitätseinbußen im Vergleich zur Präsenzveranstaltung zu vermitteln. Gleichzeitig sollte die Plattform die Teilnehmer:innen dazu motivieren, sich aktiv zu vernetzen und auszutauschen.

Aufgrund der Komplexität und Größe des Events war eine professionell und leistungsstarke technische Infrastruktur gewünscht, die sich komfortabel in der Bedienbarkeit zeigt. Nach der groben Konzeptionierung und der Erstellung des Budgetplans entschieden sich die Verantwortlichen für die Durchführung mit Event Inc Virtual.

Step 1

Planerische Pflichten und Grundgerüst

- Anforderungen klären
- Ablaufplan erstellen

Step 2

Recherche und Selektion eines passenden Anbieters

Die Recherche erfolgte ausschließlich über Google und YouTube, da den Verantwortlichen ein virtueller Einblick ins Tool wichtig war. Insgesamt wurden elf Tools miteinander verglichen und auf relevante Kernfunktionalitäten geprüft.

Tool-Anforderungen

- Networking wie im realen Raum: Austausch, z.B. in Form von virtuellen Tisch-Konversationen ermöglichen
- Attraktive Interaktionsmöglichkeiten schaffen, damit neue Partnerschaften entstehen können
- Preis-Leistungs-Verhältnis
- Angebot eines Testdurchlaufs für alle beteiligten Personen
- Nutzung in deutscher Sprache
- hohe Bild- und Streamingqualität
- Usability: Benutzerfreundlichkeit, keine extra Softwareinstallation
- Exzellenter technischer Support
- Parallel dazu wurde ein Werbe- und Kommunikationsplan erstellt, um nach der Entscheidung für einen Anbieter direkt loslegen zu können.

Step 3

Auswahl des Tools

Step 4

Start der Kommunikation

- Start der Kommunikation an die Kund:innen
- Anmeldung und Ticketmanagement direkt über easySoft

Start der Vorbereitungen im Detail

- Inhaltliche Eventplanung (Referent:innen & Themen bestimmen, Management der Teilnehmenden etc.)
- Möglichkeiten der Online Eventplanung betrachten (Erstellung von Umfragen, Barcamp-Sammlung, Gewinnspiele etc.)
- Programmierung eines individuellen Brandings
- Planung der Lounges inkl. Branding
- Einrichtung Arenas, Sessions, Speaker:innen, Hosts mit allen Details und Erstellung von Tagesablaufplänen
- Konzeption und Durchführung diverser Briefings inkl. Guidelines für alle beteiligten Personen
- Planung und Durchführung eines postalischen Care-Paketes für alle Teilnehmer:innen
- Für alle Mitwirkenden: Planung und Durchführung eines Übungstags in Event Inc Virtual

Detailplanung des Events

- Erstellung eines konkreten Timetable mit allen Programmpunkten
- Erstellung von diversen Rezeptions-Links, Feedtexten etc.

Step 5

Start der Kommunikation II

- Willkommensvideo in Software-Oberfläche mit Erläuterung der Plattform: komfortable Nutzung, technischer Support
- Erklärung, dass der soziale Faktor auch digital wichtig ist und Aufforderung zur Nutzung der Tables und Chats
- Aufzeigen der Vorteile: Flexibilität, Dezentralität (kein Reiseaufwand), weniger Kosten, geringe Hürde zur Teilnahme

Step 6

Startschuss AWK@Home

03

LEARNING DIGITALE KONFERENZ

Die Anwenderkonferenz fand zum ersten Mal digital statt und war ohne Erfahrungsbasis für alle beteiligten Personen in der Planung neu und in der Umsetzbarkeit herausfordernd. Insgesamt nahmen 280 Software-Anwender:innen an der virtuellen Konferenz teil, was einen deutlichen Zulauf zu den Vorjahren kennzeichnet. Maßgeblich für den Anstieg verantwortlich ist die flexible Gestaltung und dezentrale Veranstaltungsform.

Die Resonanz auf das virtuelle Event war sehr positiv: 99% der Teilnehmer:innen zeigten sich durchweg zufrieden mit dem Ablauf und der Durchführung der Veranstaltung. Bis auf einige wenige Verbindungsunterbrechungen, lief das Event ohne technische Probleme ab.

Vor allem ermöglichte die Plattform den Teilnehmenden einen reibungslosen Start inklusive Zugang zur Konferenz - eine Priorität von easySoft, um Teilnehmer:innen nicht bereits vor dem offiziellen Beginn zu verlieren. Mit Hilfe eines Willkommensvideos wurden die Teilnehmer:innen gleich nach Eintritt in das Event abgeholt, willkommen geheißen und in die wesentlichen Funktionen eingewiesen.

Konzept » Event Definition » Zielgruppenanalyse » Ablaufplanung

The screenshot displays the user interface of the 'easySoft' virtual conference. At the top, a navigation bar includes icons for 'Anmeldung', 'Empfang', 'Vorträge', and 'Räumung'. The main content area is divided into several sections. On the left, a video call window shows four participants. To the right of the video, a large orange banner reads 'HERZLICH WILLKOMMEN ZUR AWK@HOME'. Below the video, a section titled 'AWK@Home' states 'Wir freuen uns, dass Sie Teil des Online-Events sind.' The bottom section features three main elements: a 'Plenumsvortrag Neues von easySoft' by Andreas Nau, the 'easySoft' logo with the tagline 'Software für Bildungsmanagement und Personalentwicklung', and a profile of a woman with the text 'Mehr Azubis und Mitarbeiter durch effektives Bewerbermanagement 20. Mai 2021, 10:30 Uhr'. On the right side, a chat window is open, showing messages from participants like Markus Kollmann and Manfred Schmid, with timestamps and a 'Vielen Dank!' message.

04

FAZIT

Trotz einer digitalen Austragung konnte ein reales Konferenz-Feeling entstehen und ein authentisches Miteinander erzeugt werden. Sowohl Neulinge als auch langjährige easySoft-Anwender:innen nutzten die Lounges zum Networken und für einen regen inhaltlichen Austausch.

Das Beratungs- und Vertriebsteam durfte sich außerdem über viele Kundengespräche und daraus entstandene Angebote freuen. Diese Punkte sprechen definitiv für den Erfolg der ersten digitalen Anwenderkonferenz. Einziger Wermutstropfen: Teilweise reichte die Kapazität der virtuellen Tische nicht aus, um alle interessierten Teilnehmer:innen an einem Tisch gemeinsam ins Gespräch zu bringen. Dies wurde mittlerweile verbessert.

05

TIPPS FÜR DIE PLANUNG EINER DIGITALEN KONFERENZ**3 Dinge, die absolut nicht zu unterschätzen sind**

- 1 Kommunikation: Briefing und Onboarding der Teilnehmer:innen, Speaker:innen, Hosts etc. sind das A&O. Ein zusätzlicher Übungstag für Alle ist unbedingt empfehlenswert.
- 2 Networking entsteht online nicht allein, sondern muss aktiv initiiert und gefördert werden.
- 3 Detailgetreue Planung ist ein Muss (z.B. Tisch-Namen, minutiöse Personaleinsatzplanung oder Textbausteine).

3 Dinge, die maßgeblich zum Erfolg beigetragen haben

- 1 Eine akribische, schriftliche, mündliche und praktische Einarbeitung aller beteiligten Personen
- 2 Das intuitive Tool auf Deutsch mit umfangreichen Interaktionsmöglichkeiten
- 3 Gute Vorträge sowie Referent:innen mit hoher Fachkompetenz, die relevante Themen vermittelt haben