



"IT FOR GREEN EVENTS" – Entwicklung von Lehrinhalten zum Thema digitales und ressourcenschonendes Management von Tagungen und Kongressen

Abschlussbericht für das Förderprojekt der Deutschen Bundesstiftung Umwelt

Projektübersicht:

Projektdauer: 12 Monate
Personalaufwand: 12 Monate
Projektumfang: 86.214 Euro
Förderquote: 100%
Projektbeginn: 01.06.2017
Projektende: 31.05.2018

Geförderte Einrichtung:

Prof. Dr. Oliver Thomas
Universität Osnabrück
Institut für Informationsmanagement und Unternehmensführung
Fachgebiet Informationsmanagement und Wirtschaftsinformatik (IMWI)
Katharinenstraße 3, 49074 Osnabrück

Telefon: 0541 / 969-4810, Fax: -4840
E-Mail: oliver.thomas@uni-osnabrueck.de
Web: www.imwi.uos.de

Osnabrück, 31.05.2018

Zusammenfassung

Das Projekt IT 4 Green Events verfolgt das Ziel Lerninhalte für digitales und ressourcenschonendes Management von Tagungen und Kongressen zu erstellen. Im Rahmen des einjährig geförderten Projektes wurden basierend auf einer qualitativen und quantitativen Anforderungserhebung zielgerichtet Lerninhalte konzipiert und entwickelt. Die Anforderungserhebung erfolgte zum einen mit einer onlinebasierten Umfrage, an der 109 Teilnehmer aus der Eventbranche teilnahmen. Zum anderen wurden sieben Experteninterviews mit Fach- und Führungskräften aus der Veranstaltungsbranche durchgeführt. Die gewonnenen Erkenntnisse dienten als Basis für die Erstellung der fünf Workbooks. Die Workbooks thematisieren Themen wie Event-Apps, Eventtools entlang der Eventmanagementprozesse, virtuelle Events, Event Technologie Trends und Green IT. Dabei werden gezielt einzelne digitale Tools bzw. Technologien herausgegriffen und hinsichtlich der drei Säulen der ökologischen, ökonomischen und sozialen Nachhaltigkeit bewertet. Damit leistet das Projekt IT 4 Green Events einen wichtigen initialen Anstoß die beiden hochrelevanten Themen der Digitalisierung und der Nachhaltigkeit im Veranstaltungsmanagement zu verknüpfen. Eine Verbreitung der Ergebnisse erfolgte im Rahmen der Event Tech Alliance, IMEX Frankfurt und des Event Education Symposiums. Schließlich findet zudem eine Integration der Lehrinhalte mit in die Seminare des German Convention Bureaus e.V. wie der Nachhaltigkeitsberaterschulung statt.

Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung	II
Abbildungsverzeichnis	IV
Tabellenverzeichnis	V
Abkürzungsverzeichnis	VI
1 Ziel des Projektes.....	1
2 Struktur des Projektes und Projektverlauf	2
2.1 Struktur des Projektes	2
2.2 Projektpartner	2
2.3 Projektverlauf	3
3 Methodisches Vorgehen	5
3.1 Qualitative Erhebung.....	6
3.2 Quantitative Erhebung.....	13
3.3 Systematische Literaturrecherche.....	15
3.4 Marktüberblick	15
4 Workbook-Inhalte.....	16
4.1 Workbook 1 – Event App Toolstudie.....	16
4.2 Workbook 2 – Eventtools entlang der Eventmanagementprozesse	17
4.3 Workbook 3 – Digitale Events	18
4.4 Workbook 4 – Event Technologie Trends.....	19
4.5 Workbook 5 – Green IT und ICT	20
5 Train-the-Trainer-Konzept	21
6 Öffentlichkeitsarbeit	23
6.1 Beiträge bei der Verbreitung der Onlineumfrage	23
6.2 Veranstaltungen	23
6.3 Wissenschaftliche Publikation.....	24
6.4 Webseite	24
6.5 Initiative Nachhaltig Fit.....	26
6.6 Nachweis Verwendung des DBU-Logos.....	28
6.7 Folgeaktivitäten	28
Literaturverzeichnis.....	29

Abbildungsverzeichnis

Abb. 2.1	Projektphasen IT 4 Green Events	2
Abb. 3.1	Forschungsmethodik: Triangulation.....	6
Abb. 3.2	Übersicht Erkenntnisse der Leitfadeninterviews	13
Abb. 6.1	Erwähnung im Programmheft der IMEX	23
Abb. 6.2	Projekthomepage www.IT4GreenEvents.de	25
Abb. 6.3	Darstellung des Projektes auf der Webseite des Fachgebietes	26
Abb. 6.4	Twittermeldung des GCB's über das Projekt IT 4 Green Events	27
Abb. 6.5	Verweis auf das Workbook Green IT und Einbettung des Lernvideos.....	27
Abb. 6.6	Erwähnung des Projektes im GCB Newsletter.....	28

Tabellenverzeichnis

Tab. 3.1	Übersicht Daten zu den Experteninterviews	7
Tab. 3.2	Übersicht der Codierungen.....	8
Tab. 4.1	Übersicht Workbook 1	16
Tab. 4.2	Übersicht Workbook 2	17
Tab. 4.3	Übersicht Workbook 3	18
Tab. 4.4	Übersicht Workbook 4	19
Tab. 4.5	Übersicht Workbook 5	20

Abkürzungsverzeichnis

EventTech	Event Technologien
GCB	German Convention Bureau e.V.
IMWI	Fachgebiet Informationsmanagement und Wirtschaftsinformatik
IKT	Informations- und Kommunikationstechnologien

1 Ziel des Projektes

Das Projekt IT 4 Green Events besteht aus insgesamt drei Arbeitspaketen. Ersteres ist die Erhebung des Aus- und Weiterbildungsbedarfes in der Eventbranche zum Thema Digitalisierung und Nachhaltigkeit. Folgend werden aufbauend auf den Erkenntnissen die Lehrinhalte erstellt und in geeigneter Form vermittelt. Abschließend erfolgt die Evaluation der Lehrinhalte.

Das Thema Digitalisierung erhält durch neue Technologien eine zunehmende Relevanz. Bisher erfolgte in der Literatur kaum Untersuchungen wie neuartige Technologien wie beispielsweise Künstliche Intelligenz, Augmented und Virtual Reality, Internet of Things und weitere Technologien in der Eventbranche effektiv für das Veranstaltungsmanagement genutzt werden können. Neben einer Verbesserung der Veranstaltungsprozesse gehen auch nachhaltige positive Effekte einher. Eine Reduktion des Papierverbrauches, des Reiseaufkommens und der Vermeidung von weiteren Verschwendungen ist mit neuen Technologien möglich. Nicht zuletzt bieten Hybride Events neue Chancen, aber auch Risiken. Hybride Events sind solche Events, die sowohl live stattfinden, aber auch zur gleichen Zeit virtuell beispielsweise per Livestream übertragen werden. Die Chance ist eine Erhöhung der Teilnehmerzahl und eine Reduktion des Reiseaufkommens durch die technologischen Angebote. Als Risiko besteht, dass Liveevents einen Mehrwert gegenüber den virtuellen Events bieten müssen, um auch zukünftig für die Eventteilnehmer interessant zu sein. Dabei läuft die Veranstaltungsbranche Gefahr diesen Mehrwert mit einem erhöhten Ressourcenverbrauch bspw. durch ein reichhaltiges Speisenangebot zu kompensieren.

2 Struktur des Projektes und Projektverlauf

2.1 Struktur des Projektes

Das Projekt IT 4 Green Events ist in vier Phasen unterteilt (vgl. Abb. 2.1). Die erste Phase umfasst die Erhebung des Lehrbedarfs mithilfe einer onlinebasierten Umfrage und Experteninterviews. Basierend auf den Erkenntnissen wird im weiteren Projektverlauf die Lehrinhalte zum Thema Digitalisierung und Nachhaltigkeit in der Veranstaltungsbranche entwickelt (Phase 2). Die dritte Phase sieht die Erprobungs- und Evaluationsphase vor. Abschließend werden die entwickelten Lehrinhalte finalisiert und verbreitet. Neben den erwähnten Phasen bestehen die dauerhaften Aufgaben der Beratung, Öffentlichkeitsarbeit und Vernetzung und des Projektmanagements.

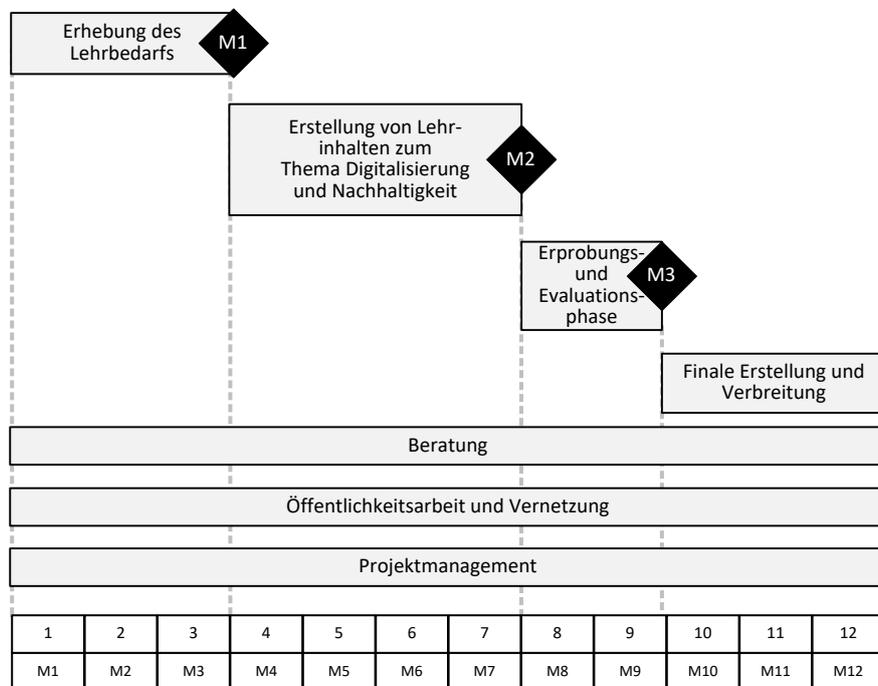


Abb. 2.1 Projektphasen IT 4 Green Events

2.2 Projektpartner

Weitere beteiligte Projektpartner sind das GCB German Convention Bureau e.V. und Dirk Walterspacher. Herr Walterspacher leitet das Seminar „Weiterbildung zum Nachhaltigkeitsberater in der Veranstaltungsbranche“. Das GCB hat im Projekt wesentlich für die Verbreitung der Inhalte beigetragen. Durch die Versendung des Umfragelinkes im E-Mail-Verteiler des GCBs konnten vornehmlich Fach- und Führungskräfte der Eventbranche befragt werden. Zusätzlich wurde mit der Umfrage für das Thema Digitalisierung und Nachhaltigkeit sensibilisiert. Ferner wurde im Rahmen der Verbreitung

der Inhalte auf Social-Media-Kanälen und in einem weiteren internen Newsletter explizit ehemalige Teilnehmer der Nachhaltigkeitsberaterschulung kontaktiert und auf das Projekt, deren Inhalte und die Neugestaltung des Seminars verwiesen. Herr Walterspacher integrierte bereits in einem Inhouse-Seminar, welches am 02. und 03. November stattfand, erste Inhalte. Weitere Inhalte flossen ebenso in ein Inhouse-Seminar Anfang Januar 2018 mit ein. Eine größere Integration der Inhalte und eine Neustrukturierung des Seminars erfolgte demnach im Zeitraum Mitte Januar bis Ende Mai. Das Einsteigerseminar „Nachhaltigkeitsmanagement in der Veranstaltungsbranche - von der Herausforderung zur Geschäftschance“ wird am 11. Juli 2018 stattfinden und das fortgeschrittene Seminar „Erfolgreich nachhaltig kommunizieren – Nachhaltigkeitsleitbild, live Kommunikation, digitale Interaktion“ findet am 15. November 2018 statt. Beide Seminare werden von Herrn Walterspacher durchgeführt.

2.3 Projektverlauf

Das Projekt IT 4 Green Events startete mit einer personellen Besetzung am 01. Juni 2017. Die Erhebung des Lehrbedarfes erfolgte mit einer Onlineumfrage, die im Zeitraum vom 22. August bis 17. September 2017 durchgeführt wurde. Vorherig wurde der Fragebogen konzipiert und erste Arbeitspakete detaillierter geplant. Im Juni und Juli wurden ebenso die sieben Experteninterviews durchgeführt. Im August und September fand die Auswertung der onlinebasierten Umfrage statt. Ferner wurden die sieben Experteninterviews transkribiert, mit einem Programm codiert und konsolidiert. Schließlich wurde im selbigen Zeitraum die Projektwebseite www.it4greenevents.de erstellt und erste Inhalte wurden auf der Webseite veröffentlicht. Die Ergebnisse der Onlineumfrage wurden grafisch ansprechend in Form einer Infografik aufbereitet und ist zugänglich unter <http://it4greenevents.de/umfrage/>. Basierend auf den Erkenntnissen wurden Mitte September bis Ende Oktober eine Marktübersicht über Eventmanagementtools erstellt und zuzüglich einer Literaturrecherche ergänzt. Aufbauend auf den Inhalten wurde ein thematisches Konzept der Inhalte mit verschiedenen Themenblöcken erstellt. Diese wurden bei der Präsentation zum Zwischenbericht bei der DBU präsentiert und fanden Zustimmung. Infolgedessen wurde im Zeitraum Anfang November bis Mitte Januar vier Workbooks sowohl inhaltlich als auch grafisch aufbereitet. Ein Workbook entspricht einer PDF, welches die thematischen Inhalte grafisch in einem einheitlichen Design darstellt. Die vier Workbooks wurden am 15. Januar 2018 auf der Projektwebseite im Blog und auf der Startseite veröffentlicht und können ebenso im Download-Bereich heruntergeladen werden. Die planmäßige Erprobungs- und Evaluationsphase konnte nicht wie im Projektantrag vorgesehen im Januar und Februar durchgeführt werden, da der nächstmögliche Termin eines Seminars am 11. Juli 2018 ist, indem ein direkter Test mit der Neukonzeption des Seminars und der Zurverfügungstellung der

Workbooks durchgeführt wird. Dafür wurde ein onlinebasierter Fragebogen konzipiert. Außerdem wurde basierend auf erstes Feedback ein fünftes Workbook zum Thema Green IT und ICT im Februar und März zuzüglich erstellt. In der Phase der finalen Erstellung und Verbreitung (März bis Ende Mai) wurden Lernvideos erstellt, die Einbindung in das Seminar der Nachhaltigkeitsberaterschulung und der Initiative „Nachhaltig fit“ finden. Ferner wurde im selbigen Zeitraum das Konzept der Train-the-Trainer-Maßnahme zur Verstetigung des Projektes entwickelt. Zuzüglich wurde der wissenschaftliche Beitrag „Digitalisierung als Enabler nachhaltiger Veranstaltungen: Potenziale und Handlungsfelder durch neue Technologien“ verfasst und erfolgreich für das Event Education Symposium eingereicht. Außerdem fand die Vorbereitung und Durchführung des Vortrages auf der IMEX in Frankfurt statt. Die IMEX ist die globale Messe für Incentive-Reisen, Meetings und Events. Mit den gewonnenen Kontakten auf der IMEX sind weitere Beiträge in Form von Blogbeiträgen oder Publikationen in Fachzeitschriften zu erwarten.

3 Methodisches Vorgehen

Als methodisches Vorgehen wird eine Triangulation von verschiedenen wissenschaftlichen Methoden für die Erhebung des Lehrbedarfes der Fach- und Führungskräfte der Eventbranche zum Thema Digitalisierung und Nachhaltigkeit in der Eventbranche durchgeführt. Eine schriftliche Befragung mit 109 Teilnehmern identifiziert die Anforderungen der Branche an die zu konzipierenden Lehrinhalte und Lehrformate für die Umsetzung von nachhaltigen, digitalen Veranstaltungen. Weitere sieben Experteninterviews erheben detaillierte Anforderungen und den aktuellen Stand der eingeschätzten digitalen Kompetenz.

In der Wissenschaft existiert bisher nur wenig Literatur wie digitale Technologien effektiv für das nachhaltige Veranstaltungsmanagement genutzt werden können. Eine Literaturrecherche identifiziert digitale Konzepte für die Durchführung von umweltschonenden Veranstaltungen. Eine Markt- und Toolstudie identifiziert, welche Produkte und Services derzeit für digitale Events existieren.

Aus der schriftlichen Befragung und den durchgeführten Experteninterviews, werden die wesentlichen Anforderungen an den Lehrbedarf für Fach- und Führungskräfte abgeleitet. Die identifizierte Literatur zum Thema nachhaltiges Veranstaltungsmanagement definiert die möglichen Bereiche, in denen digitale Technologien genutzt werden können, um eine Verbesserung des Umwelteffektes zu erzielen.

Eine Vielzahl von Softwarelösungen und digitalen Services haben sich mit der Zeit in der Veranstaltungsbranche etabliert, jedoch erfolgte bisher keine systematische Betrachtungsweise, welche Lösungen die Veranstaltungsprozesse abdecken. Mit einer Markt- und Toolstudie sollen relevante Prozessschritte im Veranstaltungsmanagement deduktiv abgeleitet und zugeordnet werden. Eine Kombination aus den identifizierten Bereichen des nachhaltigen Veranstaltungsmanagements und der Prozessbereiche für bereits eingesetzte digitale Technologien im Veranstaltungsmanagement legt die Handlungsfelder fest.

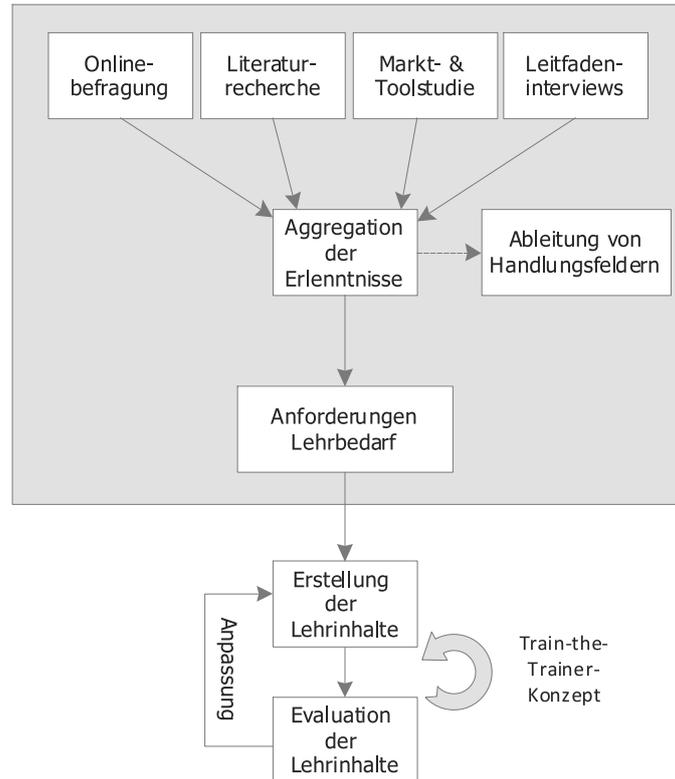


Abb. 3.1 Forschungsmethodik: Triangulation

Die Lehrinhalte werden je nach Bedarf thematisch aufbereitet. Neben der technischen Beschreibung von digitalen Technologien, erfolgt eine Erläuterung wie diese gezielt in das Veranstaltungsmanagement einbezogen werden können. Dabei werden die Vor- und Nachteile für die Umwelt und das Veranstaltungsmanagement aufgezeigt. Zusätzlich ist ein Konzept für die kontinuierliche Weiterbildung zu erstellen. Dies soll auch externe Interessierte die Möglichkeit bieten Inhalte für das digitale, nachhaltige Tagungsbereitstellen. Abschließend werden die Lehrinhalte mit einem Fragebogen evaluiert.

3.1 Qualitative Erhebung

In der ersten Phase des Projektes wurden sieben Experten mit Führungspositionen in der Eventbranche zum Thema Digitalisierung und Nachhaltigkeit befragt. Das Ziel der Befragung ist die Feststellung des Aus- und Weiterbildungsbedarfes der Fach- und Führungskräfte in der Eventbranche zum Thema Digitalisierung. Folgende generelle Forschungsfrage liegt bei der Befragung zu Grunde:

„Wie ist der aktuelle Wissensstand der Fach- und Führungskräfte der Eventbranche im Bereich der Digitalisierung zur Umsetzung von nachhaltigen, digitalen Veranstaltungen und welcher Lehrbedarf wird von der Branche gesehen?“

Dafür wurde ein Leitfaden mit 15 verschiedenen Fragen und einer geplanten Interviewdauer von 30 Minuten konzipiert. Die Interviews wurden telefonisch durchgeführt. Ein Interviewter stimmte nur der stichpunktartigen Aufnahme zu. Bei den folgenden Interviews wurde die Aufzeichnung transkribiert und anonymisiert. Abschließend wurden relevante Aussagen einer Kategorie zugeordnet. Das Kategoriensystem leitet sich dabei direkt vom Leitfadenterview ab. Insgesamt wurden 30 Kategorien verwendet und 143 Aussagen dem Kategoriensystem zugeordnet, sodass eine Kategorie gerundet im Schnitt 5 Aussagen enthält. Folgende Tabelle zeigt eine Übersicht über die durchgeführten Interviews:

Nr.	Beruf / Position	Berufserfahrung	Zeit (Min:Sec)	Wörter	Erfahrung / Schwerpunkt
1	Geschäftsführer		*	*	Softwareentwicklung
2	Abteilungsleiter	>17 Jahre	25:09	2385	Eventorganisation
3	Geschäftsführer	>18 Jahre	35:33	3885	Kongressagentur
4	Geschäftsführer	>17,5 Jahre	27:22	3179	Veranstaltungshaus
5	Abteilungsleiter	>2,5 Jahre	30:00	2954	Eventorganisation
6	Vertrieb Eventsoftware	>3 Jahre	27:15	2650	Eventtechnik
7	Geschäftsführer	> 12 Jahre	41:08	4230	Eventmarketingagentur

*stichpunktartige Aufzeichnung des Gespräches gewünscht

Tab. 3.1 Übersicht Daten zu den Experteninterviews

Das Leitfadenterview ist dabei wie folgt aufgebaut. Anfangs wird der Interviewte zu möglichen Veränderungen durch die Digitalisierung in der Eventbranche befragt. Hier soll ermittelt werden, ob die interviewte Person, das Thema betrifft und welche Relevanz dem Thema für Sie darstellt. Folgend werden die möglichen Gründe für die Digitalisierung erfragt und ableitend davon die Herausforderungen erörtert. Bei allen Fragen kann der Interviewte dabei auf sich selbst, auf Mitarbeiter und Kollegen im Unternehmen und auf die Eventbranche im Allgemeinen bezugnehmen.

Danach wird die digitale Kompetenz der Fach- und Führungskräfte durch eine persönliche Einschätzung erfragt. Ferner wird ermittelt, ob die aktuellen Aus- und Weiterbildungsangebote für das Thema der Digitalisierung ausreichend sind und ob schließlich daraus ein kontinuierlicher Weiterbildungsbedarf resultiert. Schließlich sind es auch die einzelnen digitalen Technologien mit denen sich die Eventplaner zukünftig und bereits heute im Zuge der Digitalisierung vermehrt auseinandersetzen müssen. Daher haben wir um eine Einschätzung des Kenntnisstandes des Befragten hinsichtlich seines persönlichen Wissens, seiner Mitarbeiter und Kollegen und der Eventbranche selbst gebeten. Natürlich sind dies subjektive Eindrücke der Befragten, dennoch geben Sie einen guten Hinweis auf mögliche Anknüpfungspunkte für mögliche Lehrinhalte. Ferner konnten

die Befragten Ihre persönlichen Wünsche für mögliche Lehrinhalte äußern. Folgend wurden die Interviewten zu der Ausgestaltung der Lehrinhalte befragt. Also in welcher Form Sie diese gerne präsentiert und vermittelt bekommen möchten. Ferner wie viel Zeit Ihnen, aber auch Ihre Kollegen und Mitarbeiter für die Weiterbildung zur Verfügung steht. Abschließend wurde um eine letzte Einschätzung der Akzeptanz von digitalen Technologien für sich selbst, für Mitarbeiter und Kollegen und für die Eventbranche selbst erfragt. Zuzüglich gab es die Möglichkeit auf offene Punkte einzugehen. Nachfolgende Tabelle zeigt das Kategoriensystem. In der linken Spalte befindet sich die jeweilige Kategorie und auf der rechten Spalte die Anzahl der zugeordneten Aussagen zur jeweiligen Kategorie.

Liste der Codes	#
Codesystem	143
Konkret geäußerte Lehrinhalte	6
Einschätzung Lehrbedarf	3
Einschätzung kontinuierliche Weiterbildung	6
Einschätzung Ausbildung	5
Einschätzung Digitale Kompetenz	5
Auswirkungen Digitalisierung	5
Nachhaltigkeit	6
Faktor Alter	3
Treiber	4
Treiber Kosten	5
Treiber Kunden	4
Treiber Prozesse	5
Treiber Compliance	5
Herausforderungen	6
Technologien	0
3D-Druck	3
Sprachassistenten	4
IT-Sicherheit	5
Livestreaming	5
Augmented Reality / Virtual Reality	6
Cloud Technologie und Big Data	6
Soziale Netzwerke	5
Technologische Infrastruktur	5
Mobile Applikationen	6
Software	6
Gemeinsame Plattform	1
Lernformate	7
Zeit	7
Visionärer Ansatz	3
Akzeptanz	6

Tab. 3.2 Übersicht der Codierungen

Die Befragten betrachten das Thema der Digitalisierung für die Eventbranche als relevant, da neue Technologien neue Möglichkeiten für die Verbesserung der Prozesse bieten, aber auch neue Anforderungen durch die Gewohnheiten der Eventteilnehmer resultieren. Vornehmlich steht bei den neuen Anforderungen die Kommunikation im Mittelpunkt. Bspw. wird ein direktes Feedback der Eventteilnehmer bei einer Ticketbuchung per Email erwartet. Ferner fordert der Eventteilnehmer eine vollständige, digitalisierte Kommunikation relevanter Veranstaltungsdaten bspw. über eine Event-App.

Die einhergehende Nutzung von digitalen Technologien soll aus der Sicht des Eventveranstalters zu einer Verbesserung der Prozesse führen und für den Kunden einen Mehrwert bieten. Damit dies gelingt, müssen vor allem die Mitarbeiter, die Menschen mit integriert werden. Sie müssen die Technologien verstehen und akzeptieren. In der Befragung äußerten die Interviewten, dass dies klar von der technologischen Affinität jedes Einzelnen, des Alters, aber auch der Unternehmenskultur abhängt.

Die wesentlichen Treiber für die Digitalisierung in der Eventbranche sind laut den Befragten die Eventteilnehmer, die Kunden, der Wettbewerbsdruck und die mit der Umsetzung resultierende Automatisierung bzw. Vereinfachung der Prozesse. Neue digitale Eventkonzepte entstehen häufig durch Ideen und den Anforderungen der Kunden, die an die Eventagenturen herangetragen werden. Nicht zuletzt resultiert daraus ein Wettbewerbsdruck, der schließlich auch einen technologischen Standard mit der Zeit fest in die Veranstaltungsbranche integriert. Ein Beispiel dafür ist die zunehmende Verbreitung von Event-Apps und Anbieter in diesem Bereich. Eine Automatisierung der Prozesse bzw. Vereinfachung der Prozesse wird von den Interviewten hauptsächlich im Bereich der Kommunikation gesehen bspw. sind Feedbackabfragen digitalisiert durch eine automatische Auswertung gegenüber analoge, papierbasierte Fragebögen effizienter. Kostenersparnisse werden von den Interviewten nicht als möglicher Treiber für die Digitalisierung in der Eventbranche gesehen, da eine Umstellung bzw. Anpassung der Prozesse mit digitalen Technologien erstmal ein nicht unerhebliches Investment bedeutet und sich erst langfristig Kostenersparnisse entwickeln können. Zudem besteht bei Investitionen in neue Technologie stetig die Frage, ob eine Investition auch langfristig Sinn macht oder beispielsweise neue Technologien das getätigte Investment ablösen und eine weitere Reinvestition notwendig ist, um auf den gewünschten aktuellsten technologischen Stand zu sein.

Die zunehmende Digitalisierung in der Eventbranche hat signifikante Auswirkungen auf die Menschen, die Unternehmensstruktur und die Branche selbst. Die Befragten betonen als Auswirkungen durch die Digitalisierung den generellen Wandel in der Branche. Um effektiv den Umbruch in der Eventbranche mitgestalten zu können, nennen die Experten

insbesondere die Sensibilisierung und die Schulung der Mitarbeiter für das Thema der Digitalisierung als wesentliche Faktoren. Dies verlangt eine zunehmende Spezialisierung der Mitarbeiter für spezielle Tools wie beispielsweise die effektive Nutzung von Social-Media-Kanäle für das Eventmarketing oder die Konzeption einer Event-App.

Das Thema der Nachhaltigkeit wird von den Befragten im Zusammenhang mit der Digitalisierung der Eventbranche gesehen, jedoch nimmt dies aus ihrer Sicht keinen großen Stellenwert ein. Es erfolgt kein systematischer Einsatz von digitalen Technologien zur Reduktion des CO₂ Ausstoßes, vielmehr beschreiben die Experten, dass der Einsatz von digitalen Technologien automatisch zur Reduktion führe wie beispielsweise durch die Substitution von papierbasierten Informationen mit digitalen Inhalten. Ein weiteres Beispiel wird mit dem Thema Mobilität aufgegriffen. Virtuelle Meetings oder Veranstaltungen mit Livestreaming können zu einer Reduktion des Reiseaufkommens und damit zu einer Abnahme des CO₂ Ausstoßes führen. Ferner kann eine gezieltere Planung des Essensbedarfes bei Veranstaltungen durch digitale Technologien ein Überangebot verhindern und somit zu einer Reduktion des Abfalls führen. Ein Befragter merkte an, dass ein direkter Vergleich von konventionellen Ansätzen gegenüber von digitalen, nachhaltigen Lösungen bisher nicht existiert. Die befragte Person wünscht sich einen einfachen direkten Vergleich des Energieverbrauchs bzw. der Umweltbelastung wie man dies beispielsweise aus dem Automobilbereich oder bei Elektronikgeräte kennt.

Die Befragten schätzen die digitale Kompetenz für sich und ihre Mitarbeiter und Kollegen, als auch für die gesamte Branche insgesamt als gut ein. Dabei weisen Sie jedoch daraufhin, dass der Wissensstand über digitale Technologien nicht zuletzt auch mit der technologischen Affinität jedes Einzelnen und dem Alter zusammenhängt. Schließlich resultiert der notwendige Weiterbildungsbedarf des Einzelnen, inwiefern sich die Systeme und die Erwartungen der Eventteilnehmer durch die Digitalisierung verändern werden. Dabei nehmen die Interviewten einen erhöhten Bedarf für Weiterbildungen wahr. Die Halbwertszeit des vermittelten Wissens durch Schulungen nimmt dabei zunehmend ab, da neue Technologien und Lösungen im Eventbereich stetig weiterentwickelt werden.

Eine ausreichende Ausbildung der Fach- und Führungskräfte der Eventbranche zum Thema Digitalisierung sehen die Befragten nicht. Zum einen gibt es keine direkte Ausbildung für digitale Technologien in der Eventbranche. Zum anderen werden viele Mitarbeiter erst zu digitalen Technologien geschult, sobald ein Bedarf besteht. Hinzu kommt, dass die kontinuierliche Weiterentwicklung der Eventtechnologien auch eine kontinuierliche Weiterbildung nachzieht. Als möglichen Lehrbedarf nennen die Befragten den Bereich der Event-Apps und die damit verknüpfte Verwendung von Universal-

Logins bzw. auch als Single-Sign-On bezeichneten Lösungen von Facebook, Google und Co. Ferner möchten Sie einen direkten Vergleich aufgezeigt bekommen zwischen analogen und digitalen Lösungen und wie sich die Verwendung von digitalen Technologien auf die CO2 Bilanz auswirkt. Zudem wünschen Sie sich eine Darstellung, welche Technologien geeignet sind, um die Eventmanagementprozesse zu verbessern. Schließlich empfinden die Befragten die Integration von neuen Technologien schwierig, da keine Darstellung erfolgt wie die neuen Lösungen in die bisherigen Systeme integriert werden können und welche Schnittstellen bestehen. Ferner besteht eine Unsicherheit darüber, welche Lösungen und Anbieter auf dem Markt existieren oder sich zukünftig etablieren werden. Das heißt Sie wünschen sich einen Überblick über die verschiedenen technologischen Lösungen und eine Darstellung wie diese effektiv eingesetzt werden können. Besonders visionäre und zukünftige Ansätze sollten miteinbezogen werden. Eine Angabe mit Vor- und Nachteilen der jeweiligen Lösung für bestimmte Einsatzszenarien wird ebenso für eine bessere Entscheidungsfindung gewünscht.

Außerdem wurden die Interviewten direkt zu einer Einschätzung der digitalen Kompetenz zu konkreten Technologien befragt. Insgesamt gut schätzten die Befragten Ihr Wissen in Bezug auf Software für die Eventbranche wie beispielsweise Teilnehmermanagementsysteme und Buchungssysteme. Dies liegt vor allem an der Marktdurchdringung der Anbieter, laut einem Befragten. Jedoch sind auch hier stetig Änderungen festzustellen wie bspw. die Verwendung von den bereits erwähnten Single-Sign-On Optionen zur Anmeldung. Im Bereich der mobilen Applikationen wie beispielsweise Event-Apps ist die Eventbranche eher weniger gut aufgestellt. Dies liegt zum einen daran, dass es bereits mehrere Anbieter für die Generierung von Event-Apps existieren. Ferner fehlt das Wissen wie Event-Apps effektiv in die Veranstaltung integriert werden können und wie die Teilnehmer begeistert werden können die Eventapplikation aktiv nutzen. Schließlich führt laut den Interviewten das vermehrte Angebot der Event-Apps auch zu einem Akzeptanzproblem, da nicht jeder Eventteilnehmer bereit ist für jedes Event sich die App herunterzuladen. Daher würden Sie eine gemeinsame Plattform mit einer Event-App für Veranstaltungen deutschlandweit begrüßen. Das Know-How im Bereich der technologischen Infrastruktur wird von den Befragten insgesamt als gut bewertet. Lediglich eine ausreichende WLAN Abdeckung bei Spitzenabfragen der Eventteilnehmer beispielsweise während einer Pause stellt die Eventbranche vor einer Herausforderung und die damit verbundene Entscheidung der Investition in neue Technologien. Auch im Bereich der sozialen Netzwerke ist laut den Befragten die Eventbranche gut aufgestellt. Dennoch besteht hier stetiger Weiterbildungsbedarf, um die jeweiligen gewünschten Gruppen gezielt anzusprechen und auch neue Kommunikationskanäle wie bspw. WhatsApp oder Snapchat mit in die Kommunikationsstrategie einzubeziehen. Im Bereich des Cloud Computings und Big Data ist die Branche eher schlecht aufgestellt. Die meisten

der Befragten berichteten von einer aktuellen Umstellung auf cloudbasierte Dienste und Datenspeicher. Dies führt insbesondere in Bezug auf rechtliche Anforderungen zu neuen Anforderungen und damit einem Bedarf an neuer Wissensvermittlung. Bei den neuartigen Technologien Augmented Reality und Virtual Reality fehle laut den Befragten ein effektiver Einsatz der Technologien in einer Veranstaltung, der auch einen definitiven Mehrwert für die Veranstaltung bringt. Bisher erfolgt die Implementierung rein prototypisch und nicht in gänzlicher Form. Derzeit werde die Technologie nur als Eventattraktion genutzt und zur Darstellung von neuen Möglichkeiten. Daher besteht hier Lehrbedarf wie diese neuartigen Technologien gezielt in die Veranstaltungsformate ergänzt werden können. Für die reine Implementierung der Technologien wird jedoch auf externe Dienstleister oder die interne IT-Abteilung zurückgegriffen.

Im Bereich Livestreaming gab lediglich ein Befragter an, keinen Weiterbildungsbedarf zu sehen. Weitere zwei Befragte gaben an, dass Sie kein Livestreaming für ihre Veranstaltungen nutzen. Gründe hierfür sind das fehlende Know-How, aber auch die Komplexität und Gefahr einer schlechten Übertragung, sodass externe Anbieter im Bedarfsfall gebucht werden. Gerade Livestreaming bietet den Eventveranstaltern eine zusätzliche Einnahmequelle und bei einer guten Platzierung eine Verbesserung des Images. Schließlich kann eine virtuelle Reproduktion der Veranstaltungsinhalte in dieser Form als Livestream auch das Reiseaufkommen reduzieren, welches einen positiven Umwelteffekt zu Folge hätte. Letztere Punkte wurden nicht von den Interviewten erwähnt, gilt es aber bei der Vermittlung der Technologie des Livestream als wesentliche Vorteile zu beachten.

Eine Einschätzung bezüglich der Sprachassistenten konnte kein Interviewte geben. Der hauptsächliche Grund hierfür ist, dass Sie keine Anwendungsbereiche von Siri, Alexa und Co. bisher im Veranstaltungsbereich sehen. In weiteren Forschungsarbeiten soll das Thema vertieft werden und ggf. Anwendungsfälle für Sprachassistenten im Veranstaltungsmanagement konzipiert werden.

Die Interviewten wurden außerdem zu ihren bevorzugten Lernformaten für die Vermittlung der Lehrinhalte für Fach- und Führungskräfte der Eventbranche befragt. Drei der Befragten würden online Seminare bevorzugen. Als Gründe dafür wird die zeitliche Flexibilität, vergleichsweise geringere Kosten als zu Präsenzseminaren und die Möglichkeit der Vermittlung von kleinen thematischen Bausteinen genannt. Für tiefgehende Schulungen und Vermittlung von komplexen Lehrinhalten empfehlen die Befragten Präsenzveranstaltungen, da ein interaktiverer Austausch mit dem Referenten möglich ist. Dabei betonen Sie, dass die Bereitstellung der Lehrinhalte thematisch entsprechend in digitaler Form per PDF oder PowerPoint-Folien erfolgen soll.

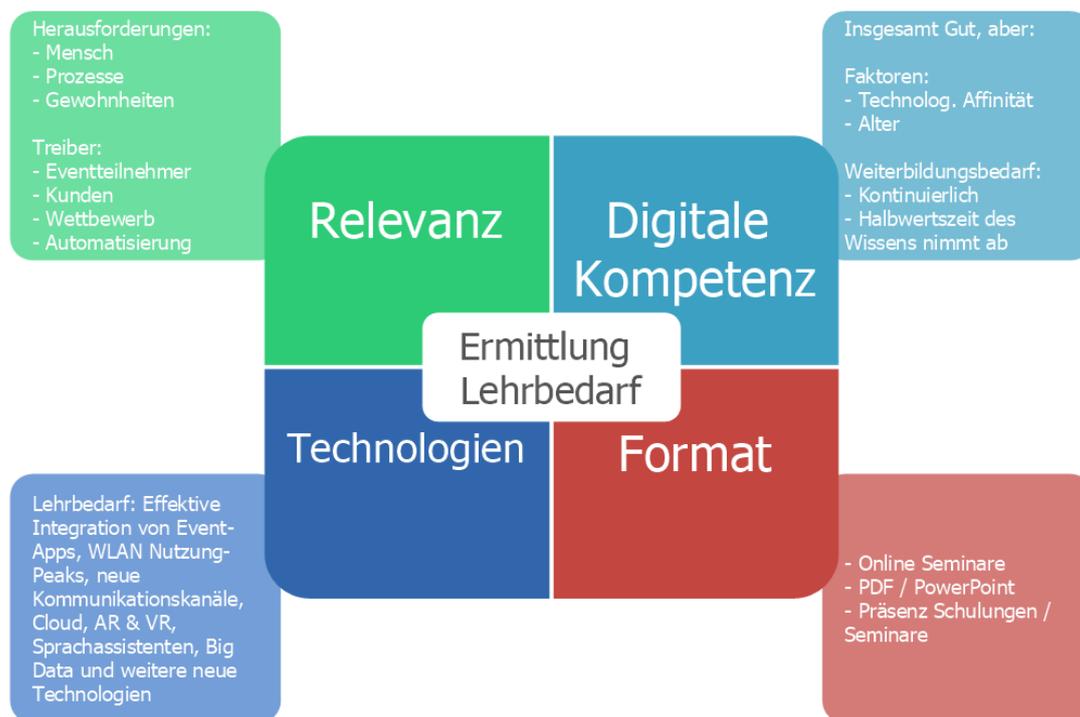


Abb. 3.2 Übersicht Erkenntnisse der Leitfadeninterviews

3.2 Quantitative Erhebung

Für die Erhebung des Lehrbedarfes wurde im Projekt ein digitaler, online Fragebogen konzipiert und über den Verteiler des German Convention Bureau e.V. (GCB) dem deutschlandweiten Netzwerk für Tagungs- und Konferenzplaner versendet. Die Umfrage fand im Zeitraum vom 22. August bis zum 17. September 2017 statt und erreichte insgesamt 109 vollständig ausgefüllte Rückantworten. Die Befragten wurden dabei hinsichtlich der Relevanz, des Kenntnisstandes und der gewünschten Lernformate zum Thema digitales und ressourcenschonende Durchführung von Veranstaltungen befragt. Die Ergebnisse wurden anschließend evaluiert und grafisch in einer Infografik aufbereitet. Die Infografik ist unter <http://it4greenevents.de/umfrage/> abrufbar.



Definition Digitalisierung und Nachhaltigkeit, Einschätzungen zur Relevanz des Themas

Einschätzungen zu Statements der Digitalisierung, Weiterbildung und Nachhaltigkeit

Ergebnisse des Kenntnisstandes von digitalen Technologien und Trends

Gewünschte Lernformate der Befragten

Statistische Daten der Umfrage

3.3 Systematische Literaturrecherche

Basierend auf dem Framework von vom Brocke et al. (2009) wurde eine systematische Literaturrecherche im Januar und Februar 2018 durchgeführt. Die Suche von relevanter Literatur wurde auf dem Zeitraum von 2008 bis 2018 eingegrenzt. Dabei erfolgte die Suche mit den Suchtermen „Digitalisierung“ AND Eventmanagement, „Digitalisation“ AND „Event Management“, „Technologie“ AND „Eventmanagement“, „Technology“ AND „Event management“, „Digitalisierung“ AND „Messe“, „Digitalisation“ AND „fair“, „Digitalisierung“ AND „Tagung“, „Digital“ AND „Eventbranche“, „Digital“ AND „Event industry“ und „MICE industry“ innerhalb der sechs Datenbanken. Der Suchprozess, die identifizierten Quellen und deren Einordnung in eine Konzeptmatrix nach Webster und Watson (2002) sind im erscheinenden wissenschaftlichen Beitrag (siehe 6.3) veröffentlicht.

3.4 Marktüberblick

Vor der Erstellung der Lehrinhalte wurde ein Marktüberblick über EventTech-Dienstleister und deren digitalen Tools erhoben. Tools der relevantesten Anbieter lassen sich ebenso in den Lehrinhalten wiederfinden. Für die Erstellung des Marktüberblicks wurden verschiedenste Whitepaper, die über die Digitalisierung der Eventbranche berichten, miteinbezogen. Zuzüglich wurden aktuelle Studien hinsichtlich der Digitalisierung der Veranstaltungsbranche hinzugezogen. Eine detaillierte Auflistung findet sich im wissenschaftlichen Beitrag (siehe 6.3) wieder.

4 Workbook-Inhalte

Folgend werden die erstellten Lehrinhalte zusammengefasst je Workbook mit einer Zusammenfassung, deren Titelseite, dem Inhaltsverzeichnis, deren URL und dem Veröffentlichungsdatum vorgestellt. Die Seitenanzahl aller fünf Workbooks beträgt 111 Seiten.

4.1 Workbook 1 – Event App Toolstudie

<p>Zusammenfassung: Das Workbook stellt die unterschiedlichen Event App Funktionalitäten dar. Ferner findet eine Einordnung der Funktionalitäten hinsichtlich ökologischer, sozialer und ökonomischer Aspekte statt. Wesentliches Lernziel ist es einen Überblick über die verschiedensten Funktionen einer Event App zu erhalten, als auch deren Kombination mit Nachhaltigkeitsaktivitäten in der Planung, Durchführung und Nachbereitung von Events. (25 Seiten)</p>	
	<p>Inhaltsverzeichnis:</p> <ul style="list-style-type: none"> 04 Nachhaltige Funktionalitäten 05 Unterschiede Apps 06 Event Apps 07 Event App Möglichkeiten 08 Event App Funktionalitäten 11 Das Branding der App 15 Kartenvisualisierung 16 Mobilität 18 Statistik 19 Digitale Veranstaltungsmappe 12 Ticketing 13 Sponsoring 14 Navigation 20 Live Interaktionen 21 Networking 22 Benachrichtigungen 23 Gamification 24 Event App Dienstleister
<p>URL des Workbooks: http://event-app-toolstudie.it4greenevents.de/</p>	<p>Veröffentlicht auf der Webseite: 15. Januar 2018</p>

Tab. 4.1 Übersicht Workbook 1

4.2 Workbook 2 – Eventtools entlang der Eventmanagementprozesse

<p>Zusammenfassung: Digitale Eventtechnologien helfen den Veranstaltungsplaner nicht nur während dem Event, sondern können bereits vordem und nachdem Event unterstützen. Folgendes Workbook gibt einen Marktüberblick über die Diversität der Tools und Anbieter. Neben einer Einordnung in die Eventphase (Pre-, Main- und Post-Event) nach Thomas, Hermes, & Loos (2008) findet eine Bewertung hinsichtlich deren Nachhaltigkeit statt. (19 Seiten)</p>	
	<p>Inhaltsverzeichnis:</p> <ul style="list-style-type: none"> 03 Prozessverbesserung mit Eventtools 04 Pre-Event Phase 06 Inhalte erhöhen Reichweite 08 Main-Event Phase 10 Social Walls – Ressourcenschonend? 12 Veränderung der Kommunikation 14 Ortung während dem Event 16 Post-Event Phase 18 Weitere Informationen
<p>URL des Workbooks: http://eventtools-entlang-der-eventmanagementprozesse.it4greenevents.de/</p>	<p>Veröffentlicht auf der Webseite: 15. Januar 2018</p>

Tab. 4.2 Übersicht Workbook 2

4.3 Workbook 3 – Digitale Events

Zusammenfassung:

In der Veranstaltungsbranche sind virtuelle Events bisher selten anzutreffen. Das Workbook stellt die Klassen eines Events wie reale, hybride und virtuelle Events vor (Zanger 2014). Außerdem gibt das Workbook einen Einblick in die zukünftige Entwicklung von digitalen Veranstaltungen. Schließlich wird anhand eines Fallbeispiels der Umweltentlastungseffekt von virtuellen und digitalen Events aufgezeigt. (22 Seiten)



Inhaltsverzeichnis:

- 02 Einführung
- 04 Digitale Events
- 05 Virtuelle Events
- 06 Reale & Hybride Events
- 08 Digitale Eventformate
- 09 Wahrnehmung
- 10 Social Media & Liveumfragen
- 12 Virtuelle Messeportale
- 13 VR basierte Welten
- 14 Vergleich
- 17 Limitationen bei VR
- 18 Nachhaltigkeit

URL des Workbooks:
<http://digitale-events.it4greenevents.de/>

Veröffentlicht auf der Webseite:
 15. Januar 2018

Tab. 4.3 Übersicht Workbook 3

4.4 Workbook 4 – Event Technologie Trends

<p>Zusammenfassung: Das Workbook „Event Technologie Trends“ zeigt die aktuellen Entwicklung hinsichtlich neuartiger Technologien in der Eventbranche auf. Diese sind bspw. künstliche Intelligenz, Augmented und Virtual Reality, Blockchain, Sprachassistenten oder Internet of Things. Ferner findet eine differenzierte Betrachtung der neuartigen Technologien bezüglich deren Nachhaltigkeit statt. Zum Beispiel kann der Einsatz der Blockchain für das Ticketing im Eventmanagement als ökologisch negativ gewertet werden.</p>	
	<p>Inhaltsverzeichnis:</p> <ul style="list-style-type: none"> 04 Augmented & Virtual Reality 05 Tracking 06 AR in der Eventbranche 08 Neue Eventformate 09 Künstliche Intelligenz 12 Chatbots 13 Sprachassistenten 14 Blockchain 16 Internet of Things 17 Gesichtserkennung 18 Übersetzungstools 19 Workflow Tools 20 Konferenzsysteme 21 Smartphones laden
<p>URL des Workbooks: http://digitale-technologien.it4greenevents.de/</p>	<p>Veröffentlicht auf der Webseite: 15. Januar 2018</p>

Tab. 4.4 Übersicht Workbook 4

4.5 Workbook 5 – Green IT und ICT

<p>Zusammenfassung: Das Workbook „Green IT und ICT“ thematisiert das Spannungsfeld, in dem sich Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) befinden. Zum einen haben sie einen negativen Einfluss durch die verstärkte Verwendung der IKT in allen Lebensbereichen. Auf der anderen Seite haben IKT einen positiven Einfluss auf die Umwelt, indem Sie als Enabler dienen, beispielsweise erlauben IKT onlinebasierte Meetinglösungen, die ein notwendiges Treffen substituieren und damit Ressourcen wie An- und Abfahrten reduzieren.</p>	
	<p>Inhaltsverzeichnis:</p> <ul style="list-style-type: none"> 04 Einführung 05 Relevanz 06 EU-Berichtspflicht 08 Cloud Computing 10 Green ICT Studien 11 Green ICT Anwendungsfelder 12 Green BPM 13 Green BPM Cycle 14 Papierlos Tagen 15 E-Books 16 IKT in der Eventbranche 17 Videobasierte Konferenz 18 Software-Lebenszyklus 19 Grüne Software 20 Literaturverzeichnis
<p>URL des Workbooks: http://green-it.it4greenevents.de/</p>	<p>Veröffentlicht auf der Webseite: 23. März 2018</p>

Tab. 4.5 Übersicht Workbook 5

5 Train-the-Trainer-Konzept

Ausgangssituation

Für die dauerhafte Entwicklung, Pflege und Verwendung der Schulungsmaterialien zur Umsetzung von digitalen, ressourcenschonenden Veranstaltungen ist eine digitale Lösung notwendig. Eine digitale Lösung ermöglicht die flexible Anpassung der Lehrinhalte entsprechend der Entwicklungsgeschwindigkeit durch die Digitalisierung, die insbesondere derzeit in der Eventbranche durch die vermehrte Verbreitung von Event Anwendungen (Event-Tools), Event Technologien und die Etablierung von virtuellen, digitalen Eventformaten stattfindet.

Der Markt der Eventbranche

Die Eventbranche befindet sich gerade im Umbruch. Teilnehmer von Veranstaltungen fordern eine bessere Integration innerhalb des Events und eine stärkere Interaktion mit den Eventteilnehmern. Dieser Umbruch resultiert vermehrt durch die Etablierung von Eventtechnologien, die neue Eventformate ermöglichen. Es existieren diverse und differenzierte Eventtechnologie-Anbieter auf dem Markt. Insbesondere die Cloud-Technologie hat für eine Verbreitung sogenannter Software as a Services innerhalb der Eventbranche gesorgt, die mit verschiedenen Pricing-Modellen eine möglichst weltweite Skalierung ihres Event-Tools anstreben. Für die Skalierung ist wie in jedem Geschäftsmodell die Gewinnung von Kunden, in diesem Fall Eventveranstalter, Eventagenturen, Hoteliers und Messehallen und -Zentren, entscheidend.

Daher betreiben Eventtechnologie-Anbieter vermehrt eigenes Marketing und positionieren sich als Know-How-Träger für neue, digitale Technologien und möchten mit eigenen Lehrinhalten vermitteln, dass sie ein guter Partner sind, um die Digitalisierung von Events erfolgreich zu gestalten. Sie führen hochaufbereitete Webinare, eigene Konferenzen und Tagungen durch. Dies sogenannte kundenorientierte E-Learning stellt einen wesentlichen Wettbewerbsfaktor dar (Robra-Bissantz und Götzelt 2005). Es existieren sogar eigene Veranstaltungen und Messen ausschließlich für Eventtechnologie-Anbieter. Beispiele hierfür sind die Event Tech Live oder der DigiDay. Damit Eventtechnologie-Anbieter eine breitenwirksamere Aufmerksamkeit in der hartumwobenen Eventbranche kriegen, schließen sich selbige zusammen, um gemeinsam dem Kunden ein ganzheitliches Beratungs- und Serviceangebot von der Planung, Durchführung und der Nachbereitung eines Events zu ermöglichen wie z. B. die EventTech Alliance. Schließlich findet eine gezielte Ansprache der Zielgruppe innerhalb von sozialen Netzwerken wie Xing statt. Beispiele hierfür sind die Gruppen „Virtuelle Events und online Messen“ und „Best of Events“. Schließlich gibt es auch Drittanbieter, die Inhalte

für die Eventbranche mit den aktuellsten, digitalen Trends erstellen. Eventtechnologie Anbieter können in Form eines Sponsorings bzw. durch Werbung sich innerhalb der digitalen Workbooks platzieren, welche innerhalb großer Netzwerke verteilt werden. Ein Markt für die Veröffentlichung und Erstellung von digitalen Lehrinhalten seitens der Eventtechnologie-Anbieter für Marketingzwecke ist demnach vorhanden.

Problematik

Die wesentliche Problematik bei der aktuellen Vorgehensweise der Eventtechnologie-Anbieter ist, dass die Inhalte auf keiner zentralen Plattform zentralisiert werden. Zudem erschwert die große Menge an Informationen von den jeweiligen Eventtechnologie-Anbietern für mögliche Kunden sich einen transparenten Überblick zu verschaffen. Dies verkompliziert das Problem für Eventveranstalter, da in einer kurzen Zeit nicht alle Anbieter und deren differenzierten Angebote von Produkten und Services gesichtet werden können. Weiterhin sehen nur wenig neue Personen oder nur bereits bestehende Kunden die neu erstellten Inhalte der Eventtechnologie-Anbieter für ihre Produkte und Services. Langfristig läuft damit die Gefahr, dass die konzipierten Inhalte der Eventtechnologie-Anbieter nicht mehr den Return on Invest gewährleisten und somit nicht mehr aktualisiert werden. Eine voranschreitende Digitalisierung bedingt jedoch hochwertige und vor allem aktuelle Lehrinhalte für die Eventbranche für einen effektiven und nachhaltigen Einsatz der Event-Tools.

Ansatz

Im Projekt wurde wie vorgesehen ein Konzept und eine Struktur für das Train-the-Trainer-Konzept erarbeitet, wie eine eigenständige und kostenneutrale Betreuung und Fortentwicklung von Lehrmaterialien möglich ist. Um der oben beschriebenen Problematik entgegenzuwirken ist eine digitale Lernplattform notwendig, die anbieterunabhängig die einzelnen Technologien darstellt. Die Lernplattform sollte alle relevanten Akteure der Veranstaltungsbranche wie Veranstaltungsplaner, Studenten des Veranstaltungsmanagements, Hochschulen, EventTech-Dienstleister und Schulungsleiter zusammenbringen. Autorisierte Akteure können Lehreinheiten erstellen und weiteren Akteuren bereitstellen. Zuzüglich sollte die Aufbereitung und Pflege der Lehrinhalte weniger zeitintensiv sein, um eine dauerhafte Aktualität dieser zu gewährleisten. Daher sind User Interfaces für eine einfache Einbettung und Pflege der Lehrmaterialien notwendig, die die Inhalte basierend auf den Einstellungen digital bspw. in einer App zur Verfügung stellen.

6 Öffentlichkeitsarbeit

6.1 Beiträge bei der Verbreitung der Onlineumfrage

Im Zuge der Verbreitung der Onlineumfrage zur Erhebung des Aus- und Weiterbildungsbedarfes der Eventbranche fand durch die Verteilung des Links im GCB Mitgliedsverteiler eine weitere Verbreitung des Links statt, die folgend aufgelistet sind:

- Online Beitrag auf Events-Magazin.com (<https://www.events-magazin.de/eventbranche/digitalisierung-befragung-zum-aus-und-weiterbildungsbedarf-in-der-eventbranche/>)
- Platzierung auf den sozialen Kanälen wie Facebook, Twitter und Xing vom events-magazin.com
- Erwähnung auf der Facebookseite von 2bdifferent (<https://www.facebook.com/2bdifferent.de>)

6.2 Veranstaltungen

Auf der Event Tech Alliance 2017 (<https://www.eventech-alliance.com/>) wurden weitere Kontakte zu Fach- und Führungskräften der Eventbranche ausgebaut und erste Ergebnisse der Erhebung des Lehrbedarfes weiterverbreitet. Auf der IMEX wurde im Rahmen des Inspiration Hubs in einem 30-minütigen Vortrag die Ergebnisse des Projektes IT 4 Green Events vorgestellt. Ferner wurden in weiteren Workshops und auf der Messe weiterer Kontakt zu Fach- und Führungskräften der Eventbranche aufgenommen und die Projektergebnisse verbreitet.



Abb. 6.1 Erwähnung im Programmheft der IMEX

6.3 Wissenschaftliche Publikation

Mit dem Beitrag „Digitalisierung als Enabler nachhaltiger Veranstaltungen: Potenziale und Handlungsfelder durch neue Technologien“ wird das Projekt IT 4 Green Events auf dem Event Education Symposium vorgestellt. Der Beitrag enthält eine systematische Literaturrecherche und eine Marktanalyse hinsichtlich aktueller Event-Technologien. Ferner werden die identifizierten Eventmanagementlösungen mit literaturbasierten Handlungsfelder und Maßnahmen zur Umsetzung von Green Meetings und Events wie bspw. aus (Große Ophoff 2017) verknüpft. Schließlich wird dargestellt welchen Stellenwert die Themen Digitalisierung und Nachhaltigkeit in der aktuellen Aus- und Weiterbildung im Veranstaltungsmanagement einnimmt und wo ein weiterer Bedarf besteht. Der Beitrag wird am 08. Juni 2018 in Hannover auf dem Event Education Symposium präsentiert. Eine Veröffentlichung eines max. 20 seitigen Beitrages im Tagungsband ist nach dem 30. September 2018 vorgesehen. (Rahmenprogramm des Event Education Symposiums: https://f3.hs-hannover.de/fileadmin/media/img/f3/bvm/Event_Education_Symposium_-_vorlaeufiges_Programm.pdf).

6.4 Webseite

Die Projektwebseite www.IT4GreenEvents.de wurde im Rahmen des Projektes vom Fachgebiet Informationsmanagement und Wirtschaftsinformatik (IMWI) erstellt. Durch die direkte Erstellung vom IMWI konnte frühzeitig die Projektwebseite kostengünstig erstellt werden. Zudem war durch keine Vergabe an einen externen Dritten die Wartung und Pflege der Webseite während und nach der Projektlaufzeit gewährleistet.



Abb. 6.2 Projekthomepage www.IT4GreenEvents.de

Zuzüglich fand eine Darstellung des Projektes auf der Webseite des IMWI's unter dem Link: https://www.wiwi.uni-osnabrueck.de/fachgebiete_und_institute/informationsmanagement_und_wirtschaftsinformatik_prof_thomas/projekte/it_4_green_events.html statt.

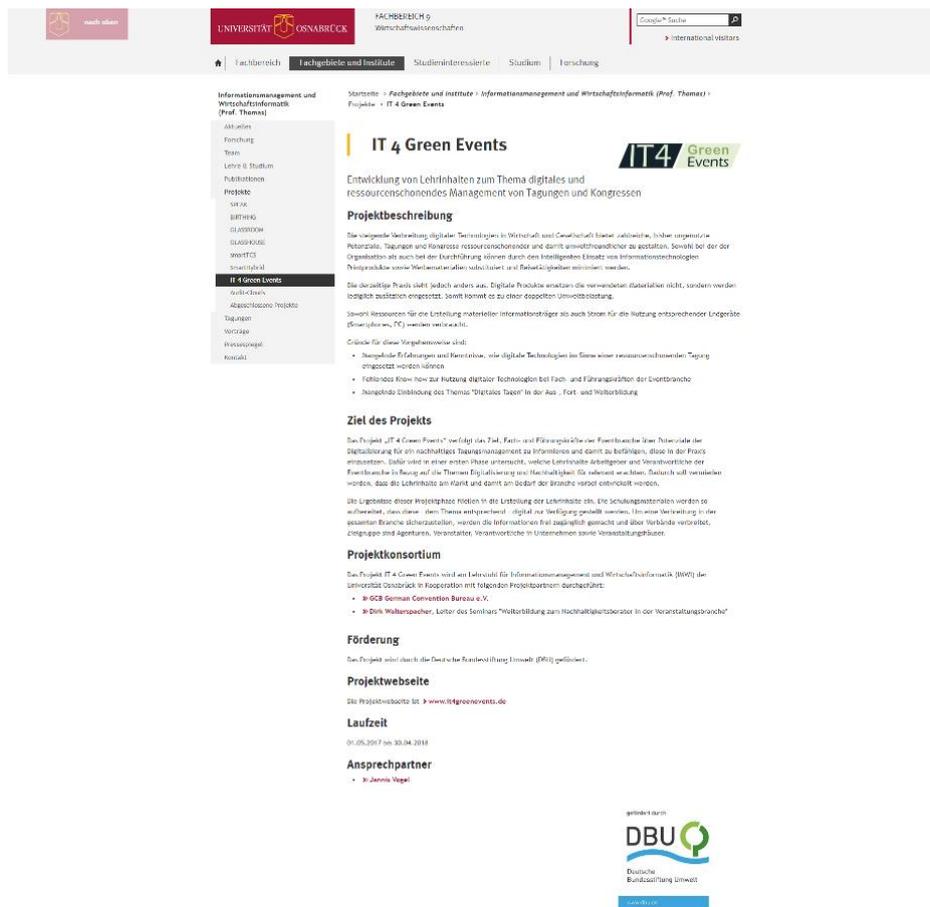


Abb. 6.3 Darstellung des Projektes auf der Webseite des Fachgebietes

6.5 Initiative Nachhaltig Fit

Das Projekt IT 4 Green Events wurde insbesondere im Rahmen GCB Initiative „Nachhaltig Fit“ (siehe <https://gcb.de/de/trends-inspiration/green-meetings/nachhaltig-fit-mit-dem-gcb.html>) beworben. Nachhaltig Fit ist eine kostenfreie achttägigen Learning-Reihe zum Thema Nachhaltigkeit. Mit der Teilnahme an der Reihe wurde das Projekt im Twitterkanal, im Newsletter und ebenso auf der GCB Webseite beworben.

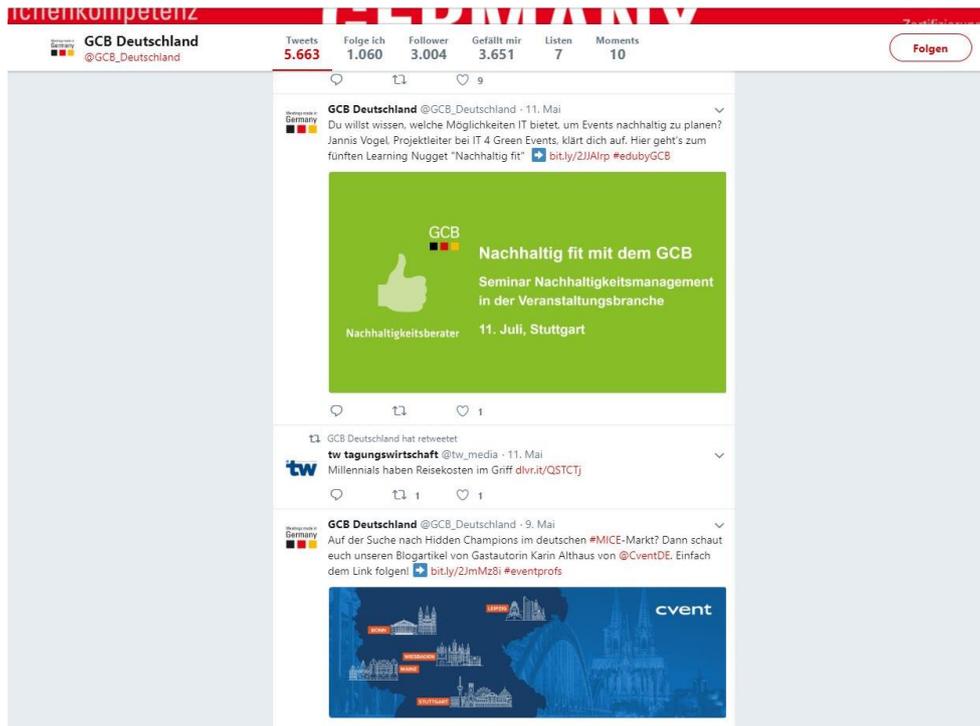


Abb. 6.4 Twittermeldung des GCB's über das Projekt IT 4 Green Events

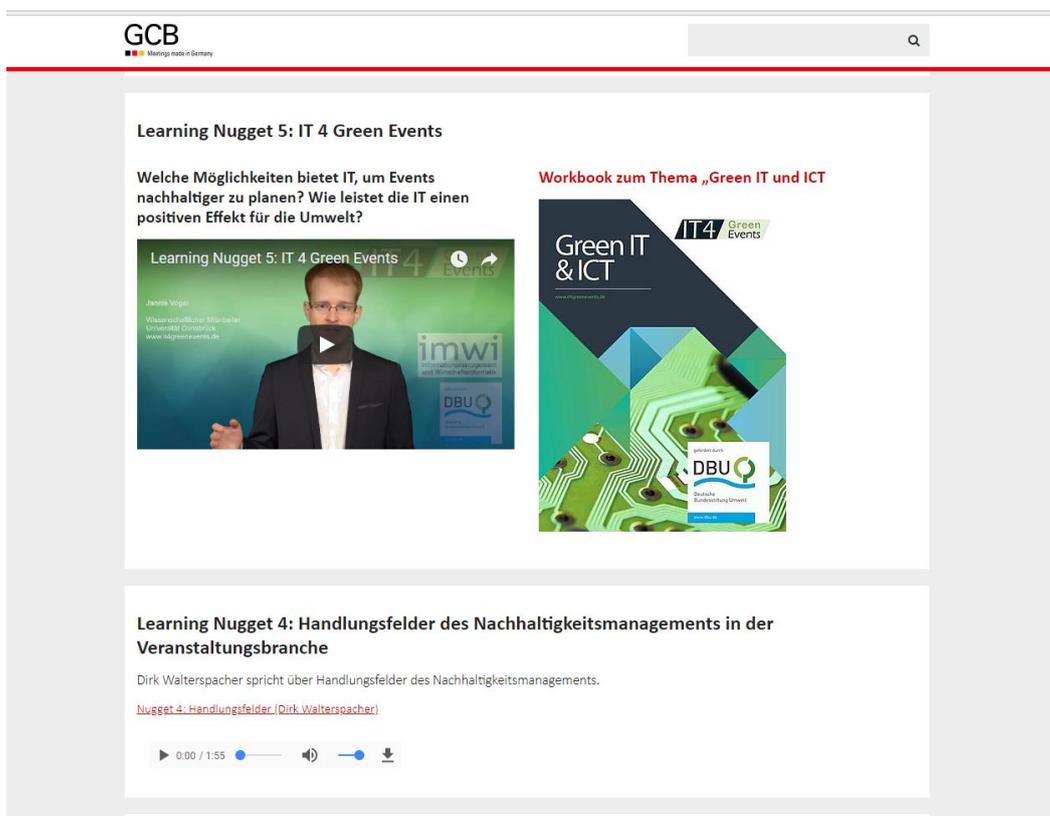


Abb. 6.5 Verweis auf das Workbook Green IT und Einbettung des Lernvideos



Abb. 6.6 Erwähnung des Projektes im GCB Newsletter

6.6 Nachweis Verwendung des DBU-Logos

Das DBU-Logo wurde auf allen Workbooks auf der Titelseite (siehe Kapitel 4) und auf der Infografik der Umfrage (siehe 3.2) platziert. Ferner wurde das Logo auf der Startseite der Projektwebseite (siehe 6.4) und der Projektseite des IMWI's (siehe 6.4) verwendet. Außerdem wurde das Logo in dem Lernvideo als Hintergrund und im Einspann (siehe 6.5) eingefügt. Im erscheinenden wissenschaftlichen Beitrag (siehe 6.3) ist eine Danksagung vorhanden.

6.7 Folgeaktivitäten

Die Lehrinhalte finden eine weitere Verbreitung mit den Nachhaltigkeitsberaterseminaren des GCBs. Eine Integration erfolgte in dem Einsteigerseminar „Nachhaltigkeitsmanagement in der Veranstaltungsbranche - von der Herausforderung zur Geschäftschance“, welches am 11. Juli 2018 stattfindet. Darüber hinaus fand eine weitere Integration in das Fortgeschrittenenseminar „Erfolgreich nachhaltig kommunizieren – Nachhaltigkeitsleitbild, live Kommunikation, digitale Interaktion“, welches am 15. November 2018 stattfindet.

Im Rahmen der IMEX am 15. Mai wurde mit den relevantesten Fachmagazinen der Veranstaltungsbranche Kontakt aufgenommen. Aus den gewonnen Kontakten sind weitere Blog- und Fachbeiträge in Fachmagazinen zu erwarten.

Neben der Präsentation des Projektes am 08. Juni im Rahmen des Event Education Symposiums ist ein Vortrag für die Green Meetings und Events im Jahr 2019 geplant.

Literaturverzeichnis

- Brocke, Jan vom; Simons, Alexander; Niehaves, Björn; Reimer, Kai; Plattfaut, Ralf; Clevén, Anne (2009) Reconstructing the Giant: On the Importance of Rigour in Documenting the Literature Search Process. ECIS 2009 Proceedings. AIS Electronic Library, 2206–2217.
- Große Ophoff, Markus (2017) Nachhaltiges Veranstaltungsmanagement. In Bühnert, Claus; Luppold, Stefan (Hrsg) Praxishandbuch Kongress-, Tagungs- und Konferenzmanagement: Konzeption & Gestaltung, Werbung & PR, Organisation & Finanzierung. Wiesbaden, Springer Fachmedien Wiesbaden, 763–775.
- Robra-Bissantz, Susanne; Götzelt, Kai-Uwe (2005) Erfolgsfaktoren des kundenorientierten E-Learning im E-Commerce. Wirtschaftsinformatik Proceedings 2005. 861–880.
- Thomas, Oliver; Hermes, Bettina; Loos, Peter (2008) Towards a Reference Process Model for Event Management. In Hofstede, Arthur ter; Benatallah, Boualem; Paik, Hye-Young (Hrsg) Business Process Management Workshops. Berlin, Heidelberg, Springer Berlin Heidelberg, 443–454.
- Webster, Jane; Watson, Richard T. (2002) Analyzing the past to prepare for the future writing a literature review. MIS Quarterly, 26 (2).
- Zanger, Cornelia (2014) Social Media und Events -- ein Systematisierungsansatz. Ein Überblick zu Events im Zeitalter von Social Media. Wiesbaden, Springer Fachmedien Wiesbaden, 7–14.