

Hybride / digitale Events Leistungsbeschreibung Baukastenmodul Online-Networking

Juli 2021

Allgemeine Beschreibung Produkt/Leistung

Mit dem Baukastenmodul *Online-Networking* soll es den Ausstellervertretern und den Besuchern ermöglicht werden, sich bereits einige Zeit vor Start des jeweiligen Events über das Matchmaking-Tool von [Intros.at Ltd.](https://www.intros.at) gezielt miteinander zu vernetzen, zu chatten und Termine zu vereinbaren. Dadurch wird nicht nur die erste Kontaktaufnahme vereinfacht, sondern auch spezifiziert (basierend auf Übereinstimmung der Teilnehmer in Produktkategorien und Strukturfragen). Aussteller haben die Möglichkeit, über die sogenannte „Teams“-Funktion sämtliche Teamaktivitäten innerhalb der Plattform zu koordinieren. Dazu zählt die Terminplanung für Teammitglieder, die Beantwortung des Firmenchats und die Verwaltung eingehender Leads.

Zusammenfassung der Funktionen nach Zielgruppe:

Ausstellervertreter	Besucher
Suche nach potentiellen Kunden	Erhalt von Problemlösungen
Unterstützung von Vertriebsaktivitäten	Branchenüberblick, komprimierte Informationen
Effiziente Terminplanung	Effiziente Terminplanung
Persönlicher Netzwerkaufbau	Persönlicher Netzwerkaufbau

Der Baukasten *Online-Networking* wird mit dem bereits im Jahre 2018 eingeführten Matchmaking (im Folgenden „MM“ genannt) aus dem Hause Intros.at Ltd. realisiert. Das bis dato rein physische Event wird nun auf ein hybrides/ digitales Format gehoben, welches durch das Angebot der *virtuellen Räume* als Meeting-Option innerhalb des MM Rechnung tragen soll. So können die Teilnehmer sich nicht nur vor Ort begegnen, sondern auch virtuell. Dadurch stellen auch große räumliche Entfernungen der Teilnehmer kein Hindernis mehr dar. Auch ein rein digitales Event ist nun theoretisch möglich. Zusätzlich wird die Teilnahme am Event durch die bereits im Vorfeld erfolgte Terminplanung effizient gestaltet und sorgt auf beiden Seiten für erfolgreiches Networking. Neben dem Onlinezugang über das Internet (z.B. Desktop oder Notebook) sind der mobile Zugriff auf die Funktionen auch über eine separate Matchmaking App möglich.

Virtuelle Räume (Webmeetings) werden unter der Nutzung von [Whereby](https://www.whereby.com) in grip ermöglicht; dabei können pro virtuellen Raum sich bis zu 10 Teilnehmer zu einem definierten Zeitpunkt treffen (max. bis zu 50). Zusätzlich besteht die Möglichkeit, innerhalb dieses virtuellen Raumes miteinander zu chatten sowie Inhalte über eine Screen-Sharing-Funktion miteinander zu teilen. Auch kann, sofern ein Match vorliegt und beide User online sind, über das Chatfenster außerhalb der virtuellen Räume miteinander per instant video call, ebenfalls durch die Nutzung von Whereby, direkt interagiert werden- ohne vorab einen Termin ansetzen zu müssen. Dies macht spontane/ kurzfristige Meetings möglich. Es muss keine separate Software installiert werden.

Hybride / digitale Events Leistungsbeschreibung Baukastenmodul Online-Networking

Juli 2021

Die Teams-Funktion, als digitales Backoffice für Aussteller, umfasst folgende Funktionen:

- Erstellen Sie eine Besprechung für sich selbst oder ein Teammitglied mit einem anderen Gast.
- Veranstaltungsteilnehmer können über ihre Firmenprofilseite direkt Nachrichten an Ihr Unternehmen senden. Jedes Teammitglied kann auf diese Nachrichten als Unternehmen antworten.
- Der Bereich „Kontakte“ enthält Profile von Personen, die sich mit einem der Teammitglieder verbunden oder ein Meeting geplant haben.
- Im Bereich „Eingehende Leads“ finden Sie Profile von Personen, die Interesse gezeigt, sich verbunden oder mit Ihnen, Ihren Teammitgliedern und/oder Ihrem Unternehmensprofil interagiert haben.
- Exportieren Sie die Kontakte Ihrer Teammitglieder: Damit wird eine Datei mit den Details der Kontakte Ihres Teams aus dem Event generiert. Sie können zwischen CSV- und Excel-Format wählen. Die Kontakte sind alle Meetings und Verbindungen auf der Veranstaltungsplattform. Bitte beachten Sie: Aufgrund von DSGVO werden E-Mails und/oder Telefonnummern nur für die Benutzer freigegeben, die sich entschieden haben, ihre Kontaktdaten öffentlich zu teilen.
- Exportieren Sie die Meetingdaten Ihres Teams: Dadurch wird eine CSV-Datei mit allen Meetings generiert, die Ihr Team akzeptiert hat. Das bedeutet, dass für Meetings, die über die Networking-Erfahrung geplant wurden, die E-Mail und Telefonnummern nicht in der CSV-Datei enthalten sein werden.
- Festlegung der Rolle der Teammitglieder, Entfernung der Mitglieder aus dem Team

Prozessbeschreibung

Es bestehen unterschiedliche User-Rollen

- Aussteller (= Firmenprofile, keine realen Personen),
- Ausstellervertreter und
- Besucher

Die Nutzung des MM ist auf seitens der Messe Düsseldorf festgelegten Zeitraum begrenzt.

Anmeldung beim MM

Für die Nutzung des MM ist eine erfolgreiche Registrierung erforderlich:

1. Neuregistrierung Besucher

Für die Nutzung des MM ist eine abgeschlossene Registrierung erforderlich: Der Besucher registriert sich innerhalb des jeweiligen Messe Onlineportals und kann innerhalb der Registrierung seiner Teilnahme am MM zustimmen.

2. Anmeldung Ausstellerrepräsentanten

Jeder *Hauptansprechpartner* eines Ausstellers (Messeorganisator mit Login Daten für die Messe) kann über sein Dashboard sich selbst anmelden oder über das Einladungsmanagement im MM-Bereich weitere Ausstellerrepräsentanten einladen. Des Weiteren kann er hier den Einladungsstatus einsehen. Jeder *Ausstellerrepräsentant* hat folglich die Möglichkeit, per Einladung durch den Hauptansprechpartner am Matchmaking

Hybride / digitale Events Leistungsbeschreibung Baukastenmodul Online-Networking

Juli 2021

teilzunehmen. Sie erhalten dann eine DOI-Mail und durchlaufen anschließend einen entsprechenden Registrierungsprozess.

Bei hybriden Messeveranstaltungen kann sich ebenfalls über den Prozess der digitalen Ausstellerausweise für das Matchmaking selbst als Ausstellervertreter angemeldet werden.

3. Aussteller (Firma)

Jeder Aussteller ist im Ausstellerverzeichnis innerhalb des MM auffindbar. Sofern auch Ausstellervertreter (reale Personen) am MM teilnehmen, kann via Firmenchat auf eingehende Nachrichten innerhalb der Teams-Funktion reagiert werden.

Nutzung von virtuellen Räumen mit Whereby

Die Video- und Audiokommunikation in einem Whereby-Raum ist nur für Teilnehmer innerhalb eines Raumes sichtbar. Es ist nicht möglich, dass ein anderer Benutzer Raumdaten mithören kann, wenn er nicht selbst im Raum anwesend ist. Da die Raum-URL eine öffentliche URL ist, kann jeder, der einen Raumnamen erraten kann, einen offenen Raum betreten. Dies kann durch den Raum-Eigentümer durch eine Sperrfunktion des Raumes verhindert werden. Der Raum kann somit jederzeit verschlossen bleiben bzw. dank der Anklopfen- Funktion können weitere Interessenten um Einlass beim Verantwortlichen bitten. Dieser kann das Betreten natürlich jederzeit ablehnen.

Whereby speichert die IP-Adresse und den Namen des Veranstaltungsteilnehmers, so dass er bei mehreren Anrufen seinen Namen nur einmal eingeben muss. Das bedeutet auch, dass der Benutzer den Zugriff auf sein Mikrofon und seine Kamera nur einmal zulassen muss.

Chat-Nachrichten werden nicht dauerhaft gespeichert. Sie durchlaufen den Whereby-Server, der die Benutzer des Anrufs vorübergehend verbindet, um sie an jeden Teilnehmer des Anrufs weiterzuleiten. Diese werden aber vom Server gelöscht, sobald sie an den Computer des Teilnehmers zugestellt wurden. Wenn jeder Teilnehmer den Raum verlässt, werden zusätzlich die Chat-Nachrichten gelöscht, die lokal auf seinem Computer gespeichert waren.

Die gesamte Kommunikation zwischen dem Browser des Teilnehmers und Whereby wird über eine verschlüsselte Verbindung (HTTPS mit TLS) übertragen. Echtzeit-Messaging erfolgt über verschlüsselte WebSockets oder Polling über HTTPS. Das im Dienst übertragene Video und Audio wird direkt zwischen den Teilnehmern in einem Raum gesendet und mit vom Client generierten Verschlüsselungsschlüsseln verschlüsselt (DTLS-SRTP). In einigen Fällen wird der verschlüsselte Dateninhalt aufgrund von NAT/Firewall-Beschränkungen über den Whereby-Server weitergeleitet. Auf den Whereby-Servern werden niemals Audio- oder Videodaten gespeichert.

Die Kommunikation zwischen den Teilnehmern erfolgt in erster Linie über Peer-to-Peer-Verbindungen, bei denen Audio- und Videoströme direkt zwischen den Teilnehmern gesendet werden und keinen Whereby-Server passieren, sofern das Netzwerk, in dem sich der Benutzer befindet, dies zulässt. Die im Dienst übertragenen Video- und Audioströme werden dann direkt zwischen den Teilnehmern in einem Raum gesendet und mit client-generierten Verschlüsselungsschlüsseln verschlüsselt (DTLS-SRTP). In Fällen, in denen sich ein Benutzer hinter einer strikten Firewall oder NAT befindet (z.B. in einem strikten Unternehmensnetzwerk in groben Zügen), müssen Video und Audio über einen TURN-Server übertragen werden, aber die Ende-zu-Ende-Verschlüsselung wird trotzdem beibehalten.

Quelle: Whereby

Data Policy von Whereby:

<https://whereby.helpscoutdocs.com/article/526-data-storage-and-security>

Hybride / digitale Events Leistungsbeschreibung Baukastenmodul Online-Networking

Juli 2021

Mitwirkungspflichten für den Aussteller

Erfolgreiche Anlage eines Ausstellervertreter-Accounts bei MD (Single Sign on / sowohl für den Hauptansprechpartner als auch für eingeladene weitere Ausstellervertreter), wobei der Aussteller dafür Sorge zu tragen hat, dass der jeweilige Ausstellervertreter-Account so angelegt und gepflegt wird (einschl. der Bereitstellung von personenbezogenen Strukturdaten gemäß Abfragemaske), dass die Messe Düsseldorf in der Lage ist, ihre Leistung vertragsgemäß zu erbringen.

Werbung & Kommunikation

Bewerbung MM in diversen Punkten der Customer Journey für Aussteller („persönliche Daten bearbeiten“, Landingpage „MM für Aussteller“, Mailings mit Verlinkung auf Landingpage)