



ster  
onics®  
.com

infineon

ST life.augmented  
Join us at the Live I

VUFRAME®

HAMAMATSU  
PHOTON IS OUR BUSINESS

CONTACT

SAMSUNG

are KIOXIA

# Electronica Virtual

09.-12. November 2020

Exhibition  
Ausstellung

Supporting Program  
Rahmenprogramm

Agenda

Agenda



# Ausgangssituation

Aufgrund der Corona-Pandemie wurde die **Electronica 2020** in München abgesagt. Es wurde nach einer Lösung gesucht, um Ausstellern und Besuchern die Möglichkeit zu bieten, sich trotz Reisebeschränkungen zu treffen und sich über Produktneuheiten sowie innovative Lösungen im Bereich der Elektronik auszutauschen.

Alternativ wurde die Weltleitmesse für Komponenten, Systeme und Anwendungen der Elektronik als rein virtuelles Format durchgeführt. Auf der **Electronica Virtual** konnten vom 09.-12. November 2020 erfolgreich Produktpräsentationen, Gespräche, Networking und Vorträge im virtuellen Raum stattfinden und Kontakte geknüpft werden.



# Herausforderungen und Erfolge

- Wie können hunderte Messestände innerhalb kürzester Zeit in einen virtuellen Showroom umgewandelt werden? → automatisiert befüllte Template-Messestände
- Wie kann der persönliche Austausch zwischen Ausstellern und Besuchern gewährleistet werden? → Integration von Chat-Systemen und Video-Meetings.
- Wie können sich Zuhörer aktiv am Vortragsprogramm beteiligen und sich austauschen? → Integration eines moderierten Chats-Systems neben den Live-Streams.

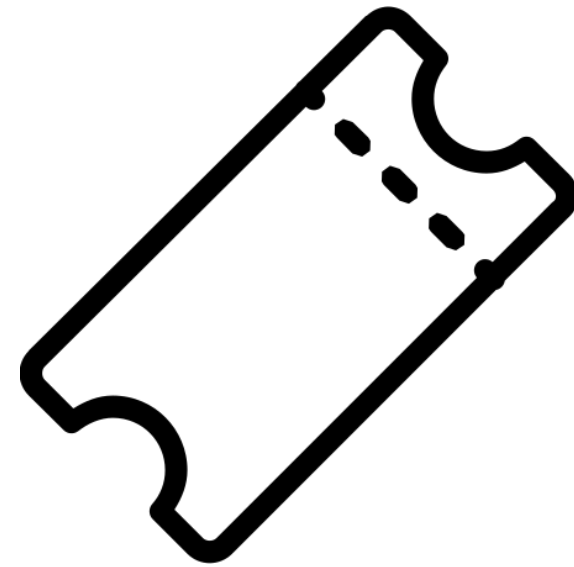
# Electronica Virtual

- 09. - 12. November 2020
- Teilnehmer aus 79 Ländern weltweit
- Virtuelle Messe & Digitale Konferenz der Elektronikindustrie



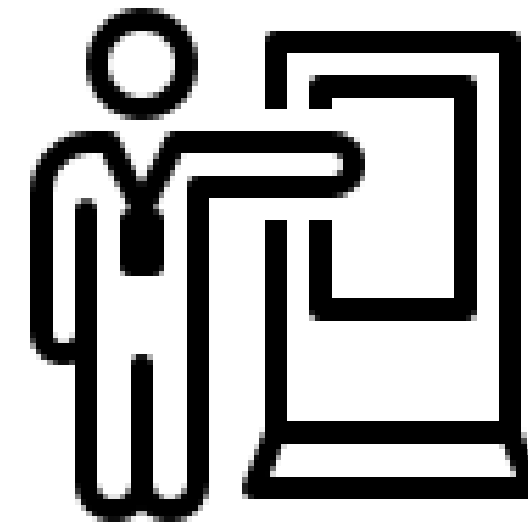


# Electronica Virtual im Überblick



Tickets verkauft

**7.872**



Aussteller "vor-Ort"

**209**



Besuche insgesamt

**21.723**



“Mit Teilnehmern aus 79 Ländern wurde das digitale Angebot weltweit sehr gut angenommen und wird auch künftig ein wichtiger Bestandteil unserer Veranstaltungen sein.”

Falk Senger, Geschäftsführer der Messe München GmbH

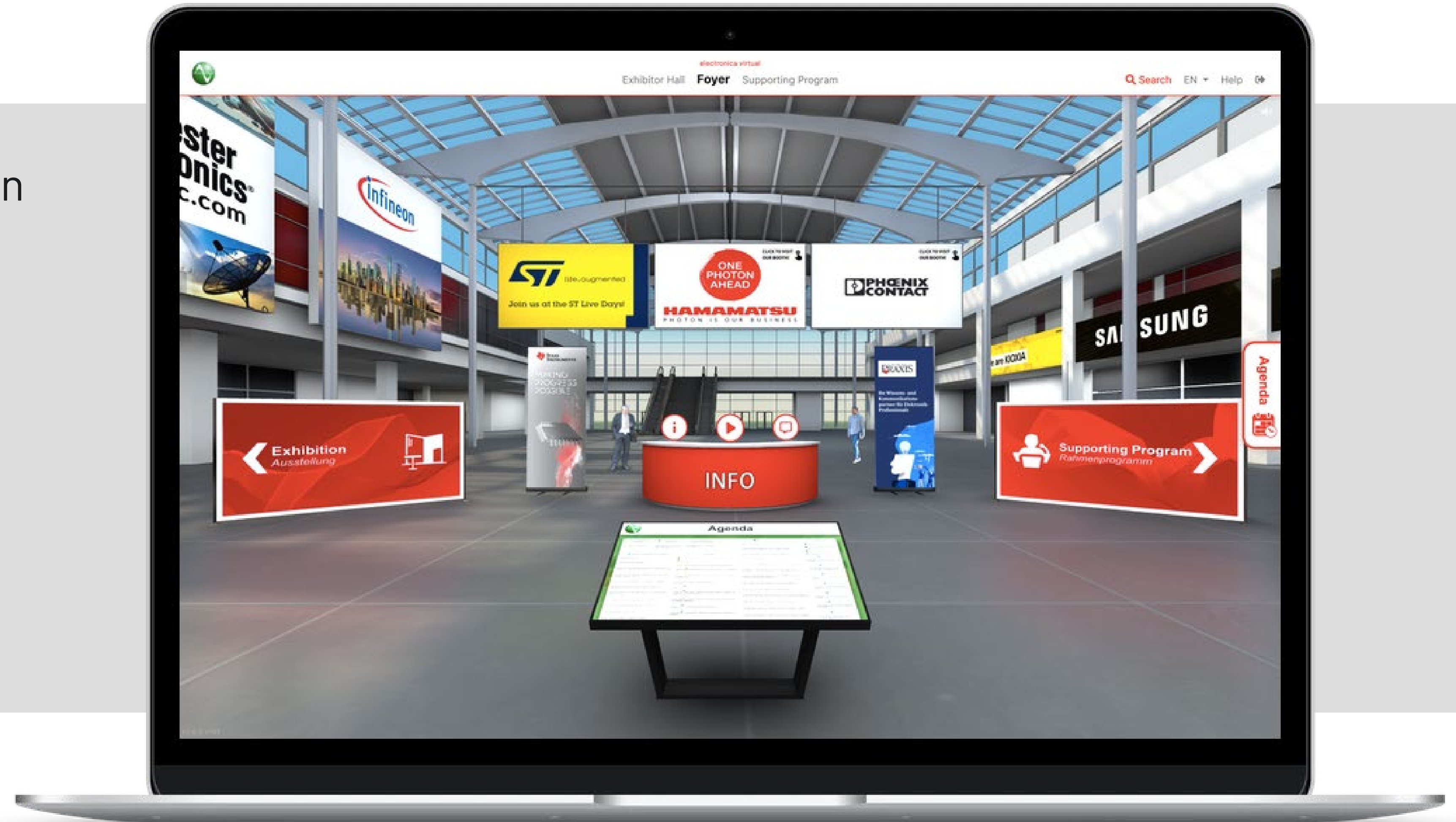
# Aufbau Electronica Virtual





# Digitaler Zwilling – Eingang West

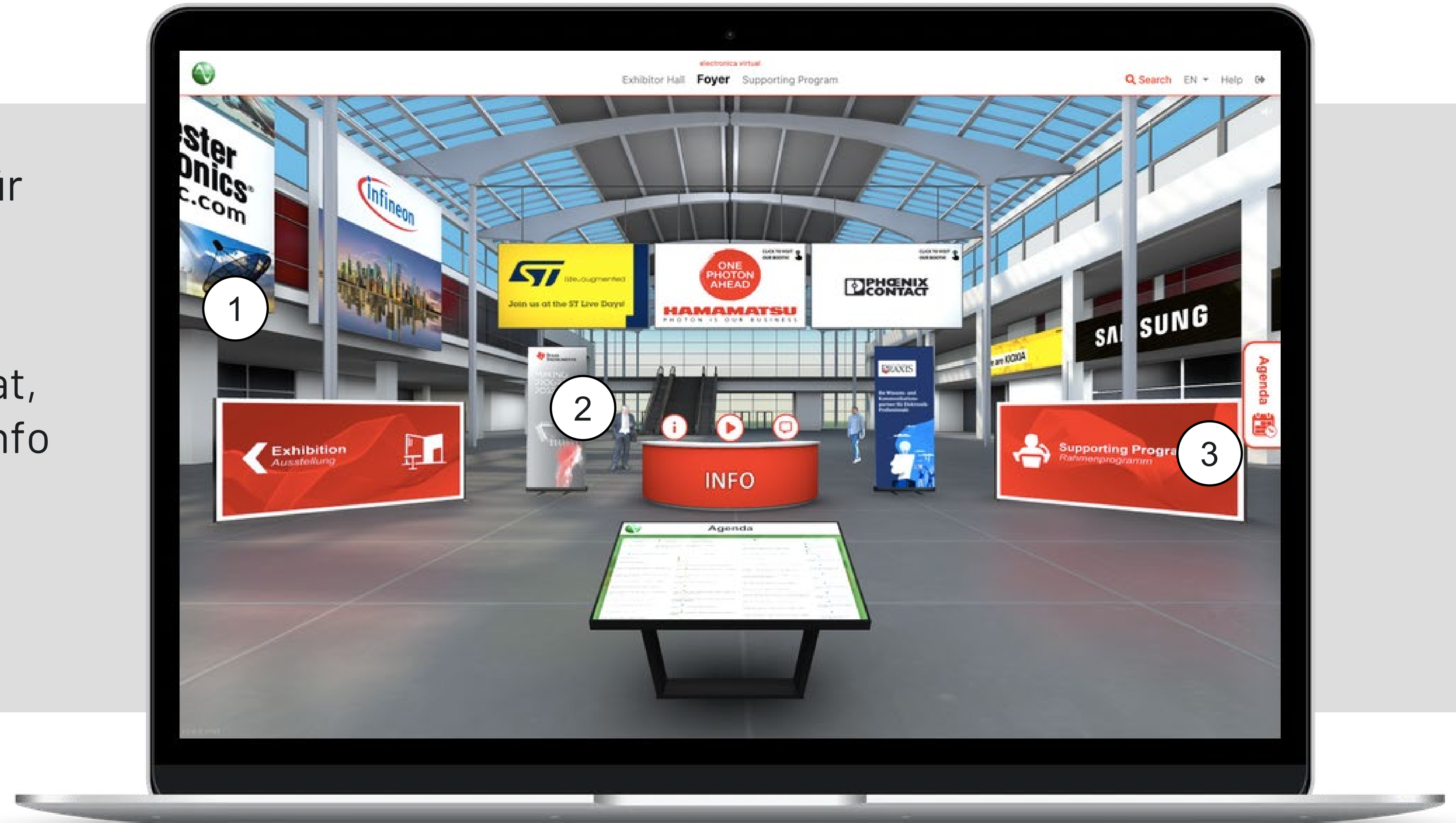
- Digitaler Zwilling des realen Messe-Gebäudes
- Interaktive 3D-Umgebung im Browser
- Klicken wird zu gehen, scrollen wird zu drehen





# Digitaler Zwilling – Eingang West

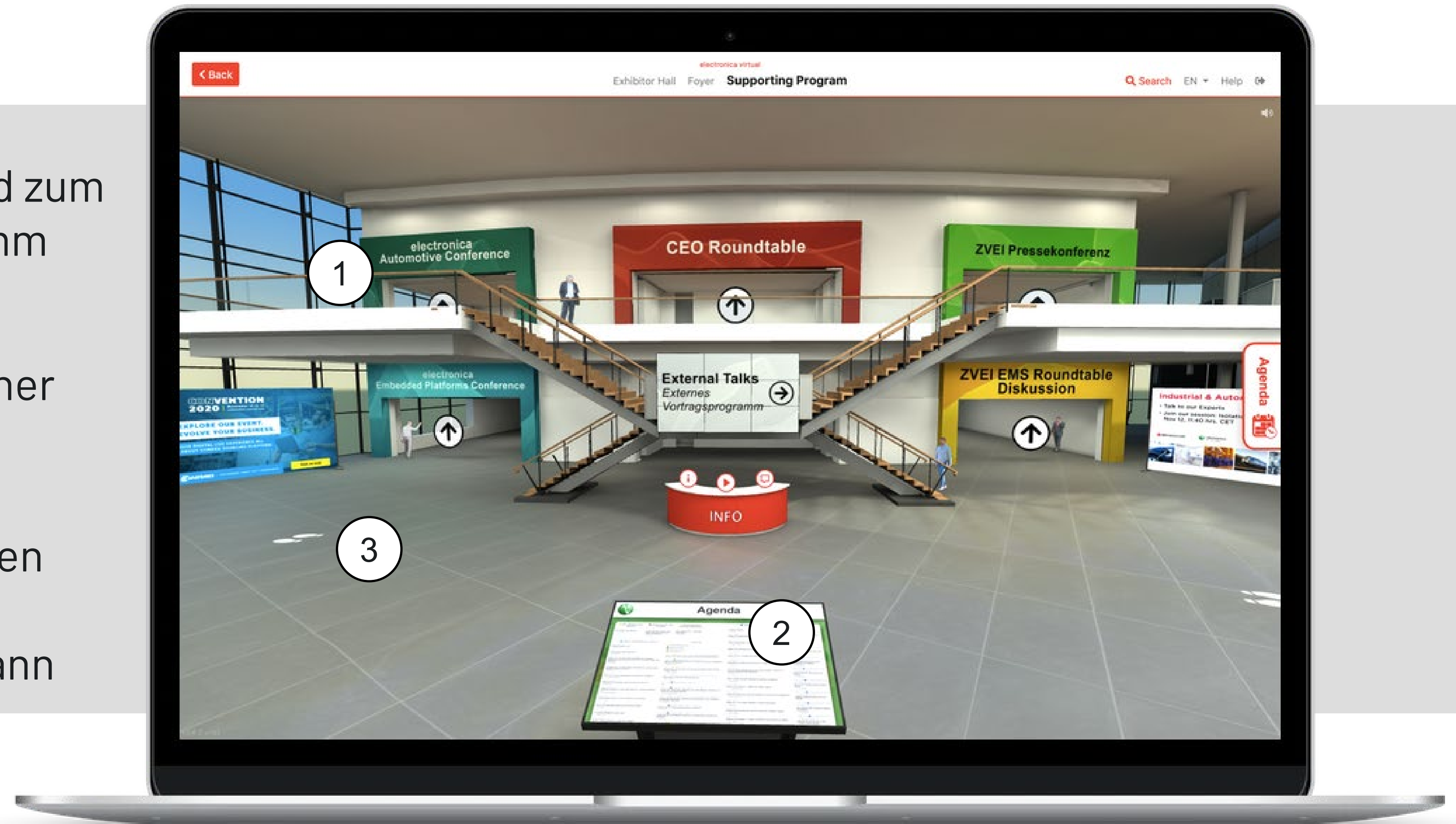
- 1 Klickbare Werbeflächen für Aussteller und Sponsoren
- 2 Info-Counter mit Hilfe-Chat, Willkommens-Video und Info
- 3 Agenda-Button mit Konferenz-Übersicht





# Electronica Virtual – Konferenz-Foyer

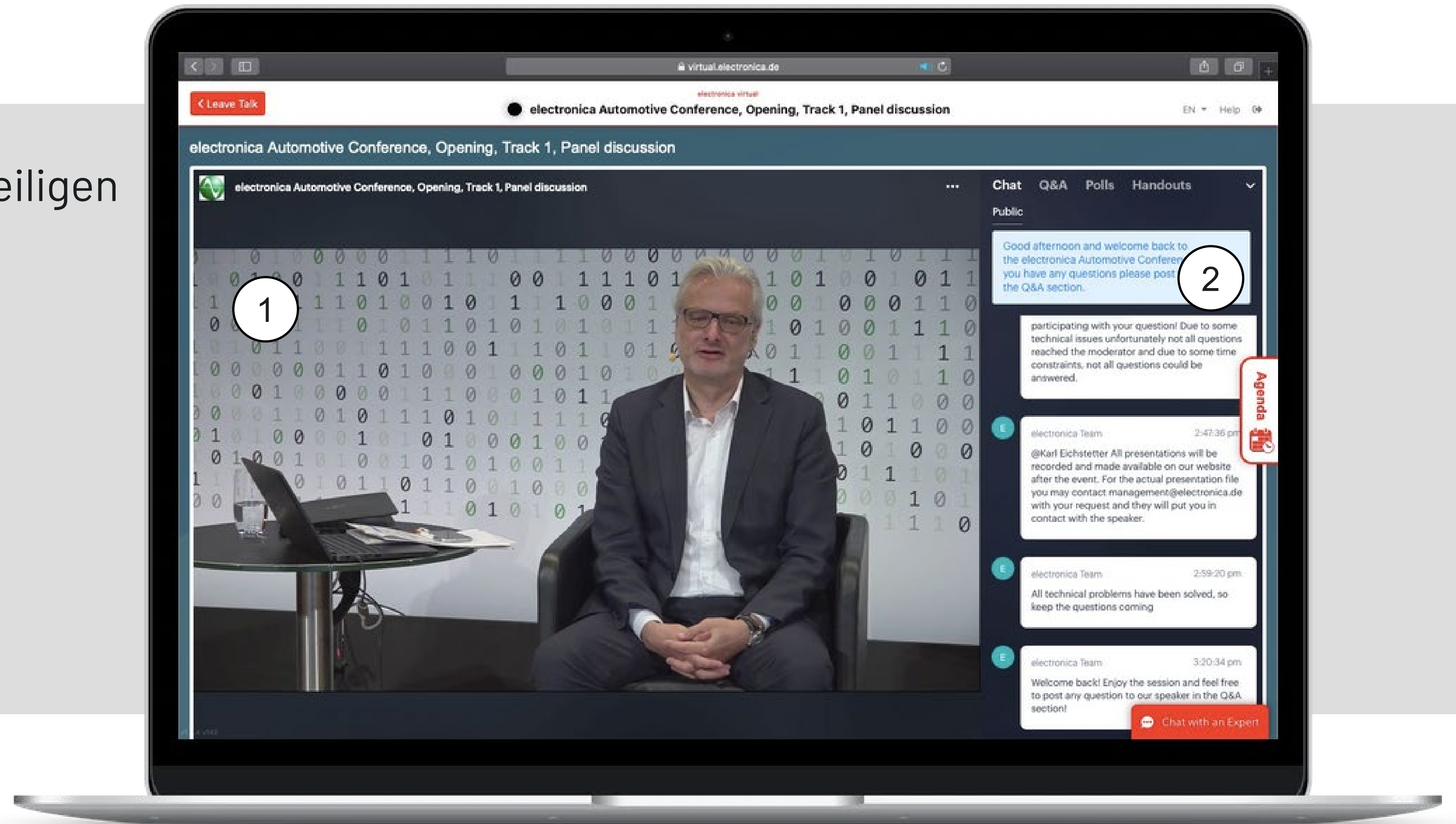
- 1 Eingänge zu den Foren und zum externen Vortragsprogramm
- 2 Touch-Tisch mit zusätzlicher Agenda-Übersicht
- 3 Fußmarkierungen am Boden über die man sich zu den Werbeflächen bewegen kann





# Electronica Virtual – Konferenz-Stream

- 1 Live-Übertragung des jeweiligen Konferenz-Streams
- 2 Chat-Funktion zum aktuellen Vortrag

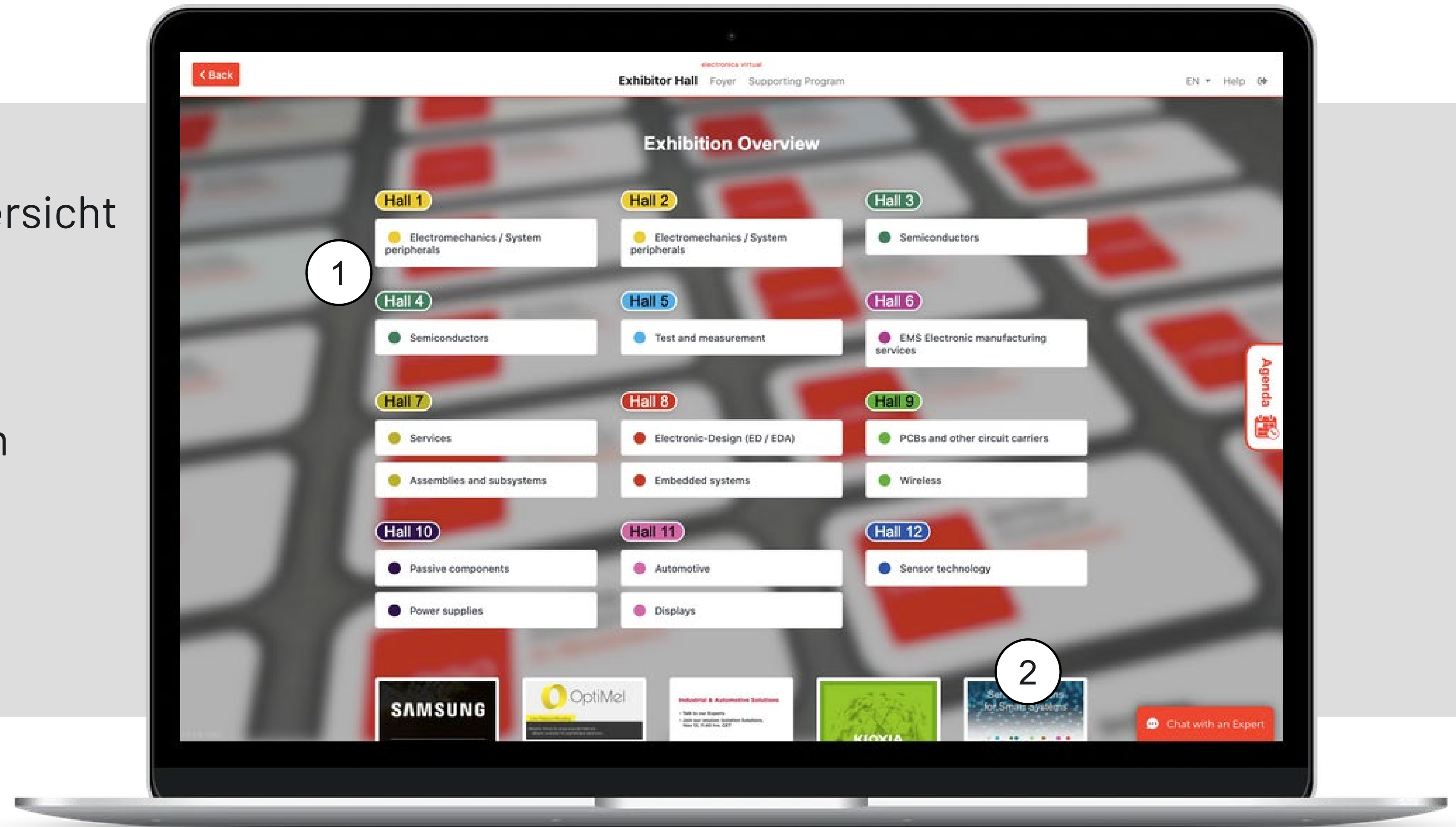




# Electronica Virtual – Hallenübersicht

1 Hallen- bzw. Ausstellerübersicht

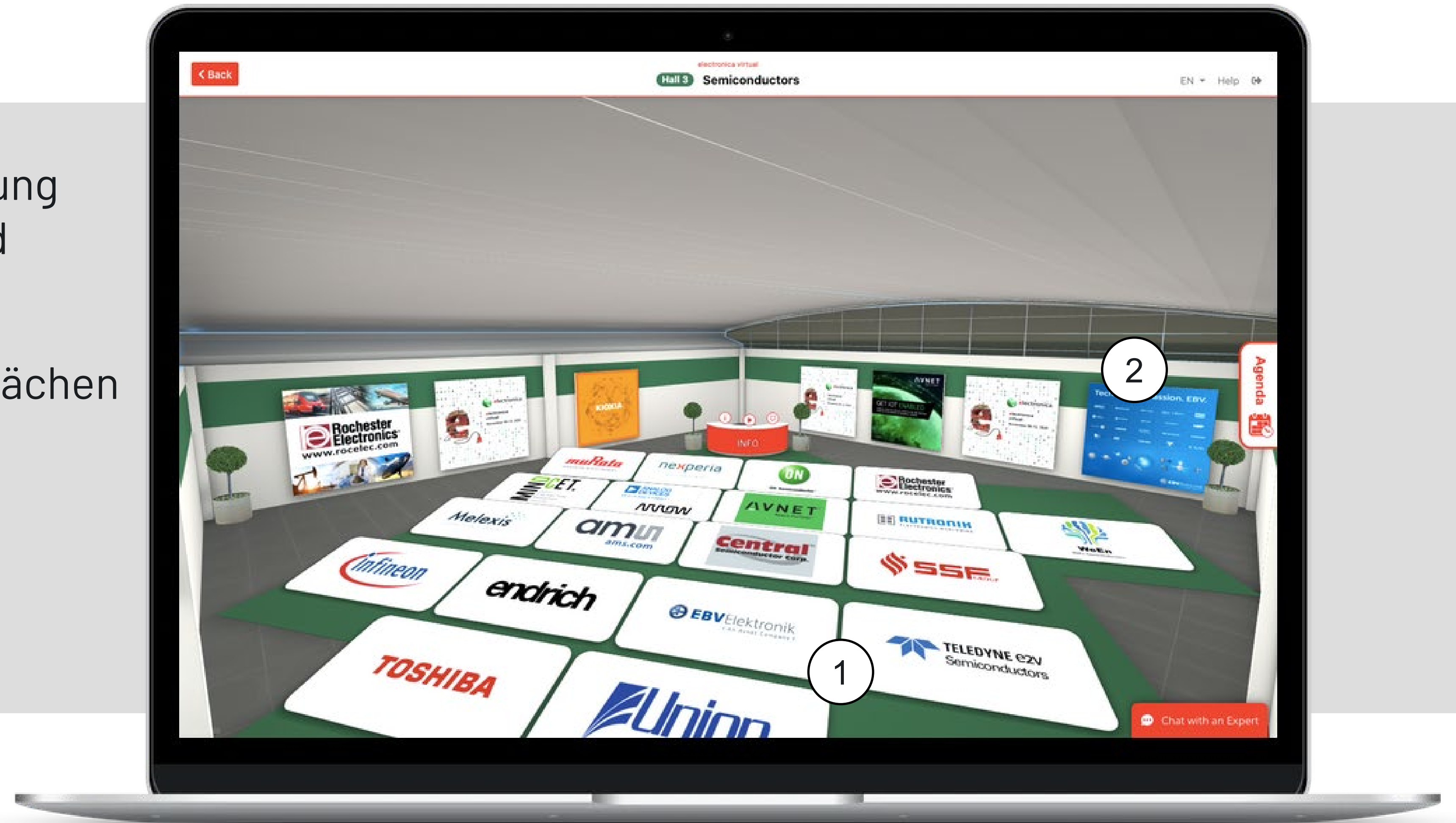
2 Zusätzliche Werbeflächen für Aussteller & Sponsoren





# Electronica Virtual – Ausstellerhallen

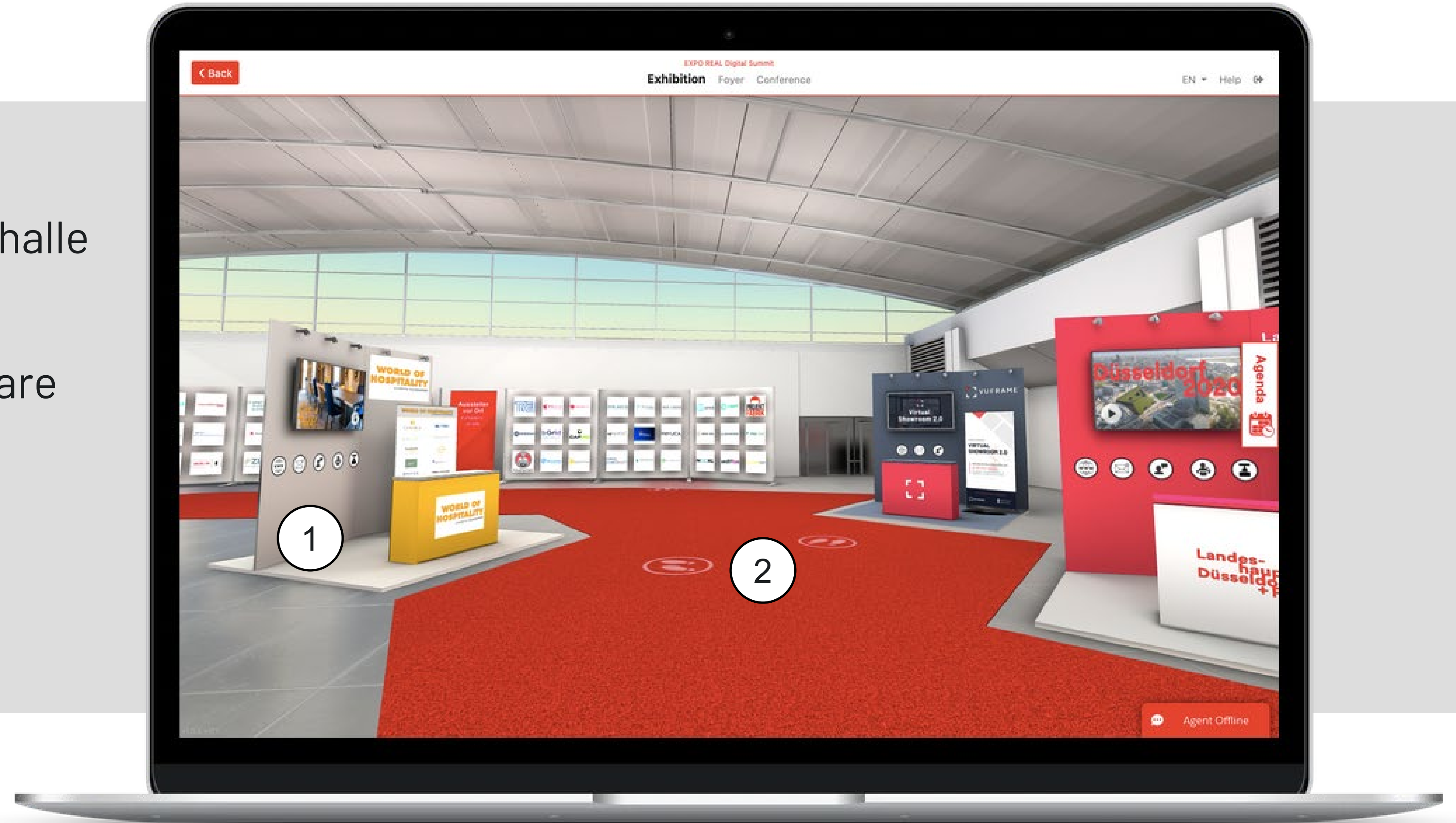
- ① Ausstellerlogo mit Verlinkung  
Zum virtuellen Messestand
- ② Platz für klickbare Werbeflächen  
(Popup)



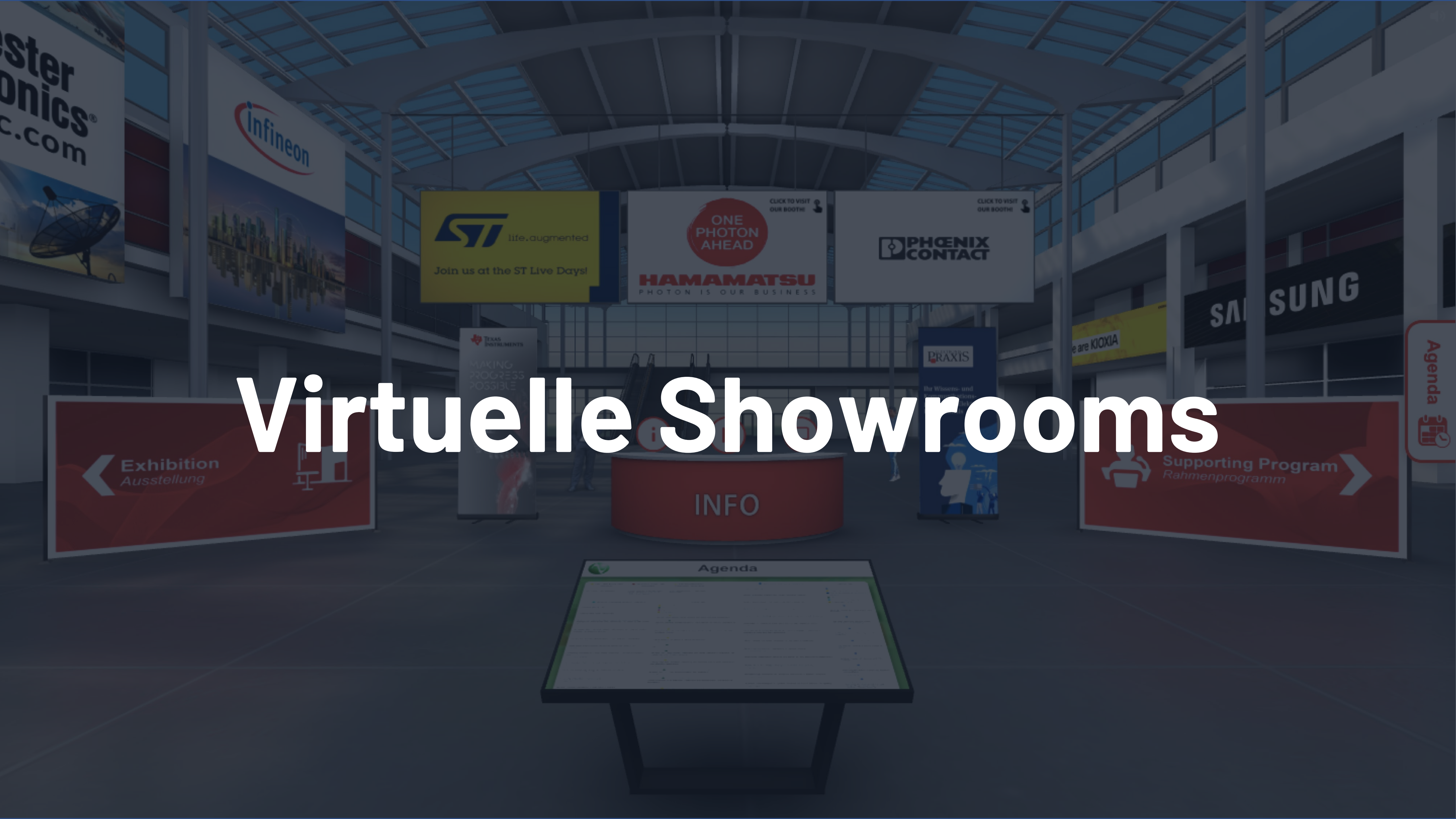


# Digital Expo Real – Ausstellerhalle

- 1 Messestände in einer interaktiven 3D-Ausstellerhalle
- 2 Fortbewegung über klickbare Markierungen am Boden



# Virtuelle Showrooms




ster  
onics®  
C.com

infineon

**ST** life.augmented  
Join us at the ST Live Days!

CLICK TO VISIT OUR BOOTH!   
**ONE PHOTON AHEAD**  
**HAMAMATSU**  
PHOTON IS OUR BUSINESS

CLICK TO VISIT OUR BOOTH!   
**PHOENIX CONTACT**

TEXAS INSTRUMENTS  
MAKING PROGRESS POSSIBLE

PRAXIS  
Für Wissen- und  
Technik- und  
Anwendung-  
Lösungen

we are KIOXIA

SAM SUNG

← Exhibition  
Ausstellung

INFO

Supporting Program  
Rahmenprogramm →

Agenda

Time	Event	Location
09:00 - 10:00	Registration	Exhibition Hall
10:00 - 11:00	Opening Ceremony	Main Stage
11:00 - 12:00	Keynote: Future of Photonics	Main Stage
12:00 - 13:00	Lunch Break	Cafeteria
13:00 - 14:00	Workshop: Photonics in Industry	Workshop Room 1
14:00 - 15:00	Panel Discussion: Market Trends	Panel Room
15:00 - 16:00	Networking	Exhibition Hall
16:00 - 17:00	Product Demonstrations	Booths
17:00 - 18:00	Event Ends	Exhibition Hall

Agenda 



# Template-Stände



- Interaktiver 3D-Messestand
- Template für Basic-, Midi- und Maxi-Messestände
- Begrenzte Anzahl an Inhalten: Bilder, PDF's, Videos, Text, Verlinkungen etc.
- Eigenes Logo und Firmenfarben
- ➔ Automatisierte Verarbeitung der Messestand-Inhalte



# Individual-Stände

- Interaktiver 3D-Messestand
- Virtuelle „Begehung“ über Markierungen am Boden
- Individuelles Messestand-Design aus bestehenden 3D / CAD Daten
- Unbegrenzte Anzahl an Inhalten: Bilder, PDF's, Videos, Verlinkungen etc.



# 3D Produkte und WebAR

Produktneuheiten **sehen, ausprobieren und ordern** – auch das ist auf einer virtuellen Messe möglich. Mit einer Web-fähigen 3D-Produktvisualisierung können Aussteller:

- Produkte aus allen Blickwinkeln im virtuellen Messestand präsentieren
- Produktinformationen spannend und interaktiv kommunizieren
- Produkte aus dem Browser heraus in der realen Umgebung via WebAR platzieren – kein App-Download notwendig!



# Live-Chat

Messen und Konferenzen leben vom **persönlichen Austausch zwischen Unternehmen und Besuchern**. Aber wie kann genau das auf einer virtuellen Veranstaltung gewährleistet werden?

- Integration von (Video-) Chat-Programmen im virtuellen Showroom
- Bestehende Systeme der Aussteller können verwendet werden.



# Features & Analytics

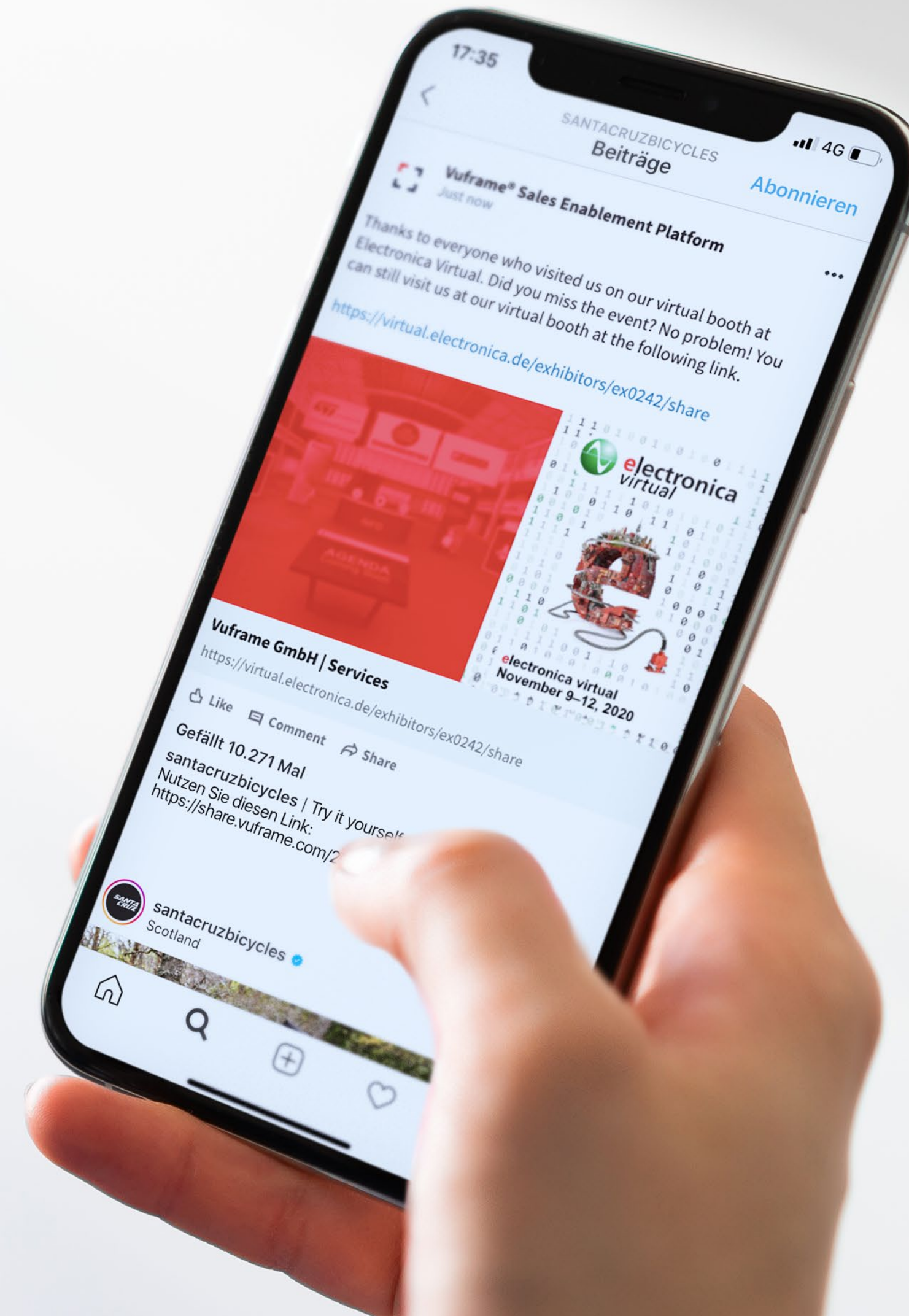




# Social Share-Links

Wie können Aussteller auf ihren 3D-Messestand aufmerksam machen und diesen mit ihrer Zielgruppe teilen? Über den Social Media Link können Unternehmen:

- Eine 3D-Preview ihres Messestandes an Follower und Kontakte weiterleiten
- Interessente wecken und potentielle Kunden auf ihren Messestand verweisen
- Personen erreichen, denen es nicht möglich ist an der physischen Veranstaltung teilzunehmen.





# Weitere Funktionen allgemein

- Mehrsprachigkeit: Sprachmenü für deutsch- und englischsprachige Nutzer
- Atmosphäre schaffen: die Option Hintergrundgeräusche ein- oder auszuschalten
- Suchfunktion um direkt zu Vorträgen, Ausstellern oder Messehallen zu gelangen
- Auswertung: Live-Analytics zu allen Interaktionen, Logins und Impressions



# Besucher-Dashboard

Wann waren die meisten Messebesucher vor-Ort? Welcher Messebereich war für die Besucher am interessantesten? All das kann im Audience Dashboard ausgelesen werden!

- Anzahl der Besuche Pro Tag
- Anzahl der Messebesucher insgesamt
- Auswertung der meistbesuchten Messebereiche

## Audience Analytics

Home / Audience

### Audience

Visits (TEE)  
8.341

Visitors (MEE)  
7.872

Visits / Day (avg. TEE)  
2.085 / Day

Visitors / Day (avg. MEE)  
1.968 / Day

Activities  
1.622.844

### By Date

	2020-11-09	2020-11-10	2020-11-11	2020-11-12	After	Total	Average
Signups (MEE)	3.460	1.973	1.137	763	46	7.872	1.968
Logins (TEE)	3.977	3.252	2.289	1.810	223	8.341	2.085
Daily Active Users	3.869	4.136	3.238	2.353	474	13.596	3.399

### By Content

	2020-11-09	2020-11-10	2020-11-11	2020-11-12	After	Total	Average
Exhibitor Hall	20.375	13.763	8.684	7.534	1.426	51.782	12.945
Foyer	15.003	9.417	6.099	4.796	18.861	54.176	13.544
Supporting Program	5.029	4.629	2.325	1.788	805	14.576	3.644



# Aussteller-Dashboard

Um den Erfolg eines Messestandes zu bewerten, wollen Aussteller das **Kosten-Nutzen-Verhältnis ihrer Messebeteiligung** genau berechnen. Mit SmartVenew™ ist das ganz einfach möglich. Im Aussteller-Dashboard enthalten sind:

- Anzahl der Besucher und wiederkehrenden Besucher am Messestand
- Anzahl der Interaktionen und der ausgelösten Events
- Auswertung der platzierten Werbebanner (Klicks und Impressions)

## Exhibition Analytics

Home / Exhibition

### Highlights

Exhibitors  
208

Visits  
69.348

Visitors  
48.084

Visits (avg.)  
333

Visitors (avg.)  
231

### Interactions

#### By Date

	2020-11-09	2020-11-10	2020-11-11	2020-11-12	After	Total
Product	10.263	8.305	5.833	5.879	240	30.641
Interaction	1.389	957	642	782	39	3.859
Video	2.427	1.756	1.267	1.062	49	6.579
Livechat	3.001	1.847	1.187	839	22	6.940
Contact	3.181	2.226	1.509	1.661	45	8.678
Downloads	1.231	897	591	598	20	3.411
Website	1.584	1.435	787	644	31	4.509
Fullscreen	6.259	4.335	2.709	2.943	70	16.369

#### By Event

	Count	Average/Exhibitor
Video	6.579	31
Contact	8.678	41
Product	30.641	147
Website	4.509	21
Livechat	6.940	33
Downloads	3.411	16
Fullscreen	16.369	78
Interaction	3.859	18



# Fazit

Dank unserer template-basierten Lösung, konnte die Electronica Virtual innerhalb weniger Wochen geplant und umgesetzt werden. So konnte trotz Restriktionen der Corona-Pandemie der **Austausch zwischen internationalen Unternehmen** ermöglicht werden und über die neuesten Lösungen und Produkte diskutiert werden.

Die virtuelle Electronica verzeichnete über **1.5 Millionen Interaktionen** der Nutzer und mehr als **16.000 Teilnahmen** an den über 250 Vorträgen des Konferenz- und Rahmenprogramms.

Aber nicht nur die digitale Reichweite des Veranstalters wurde als positiv angesehen, sondern auch, dass Sponsoren und Aussteller von der Auswertung der Interaktionen und Besucheranzahl profitieren konnten. So war es ihnen erstmals möglich, ein konkretes Fazit aus Werbebannern und Messeständen auf einer Veranstaltung abzuleiten.



# Ausblick

Hybride Messeformen als Ergänzung zur physischen Messen auch nach Covid-19: SmartVenew™ erlaubt Veranstaltern **flexibel zu planen, ihre Reichweite zu erhöhen, die Kosten zu minimieren** und Teilnehmer aus der ganzen Welt zu begrüßen.

Gerade bei regelmäßigen Veranstaltungen ist eine Umsetzung eines hybriden Konzepts für bestehende Veranstaltungen in kürzester Zeit möglich. Durch unsere Template-basierte Plattform sind wir in der Lage, bereits erstellte Strukturen zu duplizieren und diese mit neuen Inhalten zu befüllen.



“Ich bin froh, dass wir im Zuge der electronica virtual 2020 die Möglichkeit hatten, uns – unabhängig von coronabedingten Restriktionen – mit der Branche auszutauschen, Innovationen zu erleben und gemeinsam gestärkt voranzugehen.”

Christoph Stoppok, Geschäftsführer ZVEI

# Copyright

## Marken-Hinweise

Liste der VUFRAME-Marken: VUFRAME®, Hands on the future® und weitere im Text erwähnte VUFRAME-Produkte und -Dienstleistungen sowie die entsprechenden Logos sind Marken oder eingetragene Marken der VUFRAME GmbH in Deutschland und anderen Ländern weltweit. Alle anderen Namen von Produkten und Dienstleistungen sind Marken der jeweils angegebenen Firmen.

Die von der VUFRAME GmbH, verbundenen Unternehmen oder von Partnern angebotenen Softwareprodukte können Softwarekomponenten auch anderer Softwareherstellern enthalten. Soweit dabei Bezug auf andere Marken genommen wird, weisen wir auf Folgendes hin:

Alle anderen erwähnten Firmen- und Softwarebezeichnungen sind eingetragene Warenzeichen oder nicht eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Unternehmen und unterliegen als solche den gesetzlichen Bestimmungen.

© 2021. VUFRAME GmbH

All rights reserved

Alle Inhalte dieser Präsentation, insbesondere Texte, Fotografien und Grafiken, sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet, bei VUFRAME GmbH. Bitte kontaktieren Sie uns, falls Sie die Inhalte dieses Internetangebotes verwenden möchten.

Unter der „Creative Commons“-Lizenz“ veröffentlichte Inhalte, sind als solche gekennzeichnet. Sie dürfen entsprechend den angegebenen Lizenzbedingungen verwendet werden.

