

Ökad effektivitet och flexibelt användande av existerande konferensanläggningar i Sverige

VINNOVA

2020-2021

Projektdeltagare

PM & VÄNNER

1992



VISITA

BLÄCK
& CO



Hansen

JONAS LINDVALL

NOR
NORM

Projektfaser

1. Kartläggning marknad - intervjuer
2. Summering kartläggning
3. Aktiviteter - Piloter och tester
4. Utbildning
5. Information till branschen
6. Resultat och vidareutveckling

1. Kartläggning

- Intervjuer via telefon eller webbmöten
 - Konferensköpare
 - Eventbolag
 - Konferensanläggningar
 - Branschorganisationer
- Genomfört Q3 2020 samt kontinuerligt uppdaterat

2. Summering kartläggning

- Ett betydande majoritet vill träffas fysiskt
- Många saknar fysiska möten och är trötta på digitala möten
- Digitala möten fungerar bättre och bättre (även hybridmöten)
- Svårt att läsa kroppsspråk (på alla deltagare) och stämning i det "digitala rummet"
- Utbildningar har börjat att komma igång digitalt, men inte i lika hög utsträckning som möten
- En majoritet tror att vi under 2020-2021 kommer att börja mötas mer igen, men vissa möten kommer fortsatt att ske digitalt
- Kreativa processer/projekt upplevs svårare att genomföra enbart digitalt
- Småpratet vid kaffemaskinen och nätverkandet saknas

2. Summering kartläggning

- Ett betydande majoritet vill träffas fysiskt
- Många saknar fysiska möten och är trötta på digitala möten
- Digitala möten fungerar bättre och bättre (även hybridmöten)
- Svårt att läsa kroppsspråk (på alla deltagare) och stämning i det "digitala rummet"
- Utbildningar har börjat att komma igång digitalt, men inte i lika hög utsträckning som möten
- En majoritet tror att vi under 2020-2021 kommer att börja mötas mer igen, men vissa möten kommer fortsatt att ske digitalt
- Kreativa processer/projekt upplevs svårare att genomföra enbart digitalt
- Småpratet vid kaffemaskinen och nätverkandet saknas

2. Summering kartläggning

- Digitala möten ställer nya krav på mötesdeltagare och de som arrangerar
- VR – flera intresserade, men få känner till tekniken och ingen har genomfört ett VR-möte av de vi talat med
- Olika yrkeskategorier kommer att påverkas olika (resande säljare, service och underhåll mm)
- Utbildningar kommer att ske hybridform (digitalt och fysiskt)
- Event är fortfarande stor osäkerhet kring och fortfarande oklart från myndigheter vad som kommer att gälla

2. Summering kartläggning

- Homeoffice gäller främst tjänstemän
- Bilindustrin i Sverige är nu i full gång – försäljning i Sverige ok
- Konferenser ska godkännas av högsta ledningen.
- Få eller inga fysiska event inplanerade
- Konservativa kunderna har på en natt vänt från t ex fysisk träning till E-learning och remote support.

2. Summering kartläggning

- Vi kommer behöva ses och umgås framöver, event och teambildning kommer det finnas ett stort behov av
- Vi har lärt oss att jobba digitalt och våra fysiska möten kommer minska aningen efter att allt kring pandemin släpper
- Företagen har jobbat upp bra digitala möjligheter och detta kommer att ställa högre krav på konferensanläggningar när de fysiska mötena tar fart
- Trenden visar att även kunden förstår att man kan jobba på distans. Kunden kommer inse att man inte behöver använda sina egna lokaler lika mycket. Så behoven kommer öka kring att ha ett fungerande system där folk fortsatt kan jobba på distans.

2. Summering kartläggning

Beredskapsperspektiv

- Nytt direktiv från MSB, SKR & Socialstyrelsen (planerat 1/12, men försenat)
- Försvarsmakten kommer inte ansvara för beredskapssjukvård utan det kommer Regionerna att ansvara för
- Checklista – kommer att tas fram. Vilka ytor finns och vilken funktion kan de användas till?
- Inventering för Växjö är inte gjord, men skulle vara intressant
- Behov av matlagning
- Personalbehov för olika behov
- Konferensanläggningar och hotell kan vara intressanta för:
 - Observation
 - Isolering
 - Enklare vård

3 Aktiviteter 2020

Sep	Kartläggningsfas och sammanställning
Sep	Framtagning av checklistor för nya förutsättningar och nya kundbehov
1/10	Digital studio med inspelning
7/10	Internationellt direktsänt möte med ca 10 personer fysiskt och 60 digitalt
16/10	Digital inscanning av hotell och konferenslokaler – totalt tre tillfällen
4/11	VR-möte med fysiskt deltagande på PM hotell
5/11	Hybridmöte på hotell Tylösand
9/11	Work space –arbetsplats på PM Hotell
24/11	Direktsänd vinprovning via Zoom – ca 30 deltagare
25/11	Digital vinprovning via Zoom – hybrid inte möjligt pga Covid
26/11	Hybridmöte på hotell Tylösand
10/12	Direktsändning från Sand i Jönköping
17/12	Hybridmöte utbildning Halmstad

3. Aktiviteter 2021

31/1	Streamad konsert med Per Tengstrand
Jan / Feb	Hybrid / minimässa med Atea
Feb	Hybridseminarie – test "Meeting Owl"
Feb	Utvärdering Cisco utr. för digitala möten (Virtuellt mötesrum)
Feb	Utbildning av personal i mötesteknik och mötesplattformar
Feb / Mar	Faciliteringsutbildning
5/3	Morgonstudio med näringslivskontoret (Växjö)
Mars / Apr	Visita –information till branschen
Mars	Ansökan YH-utbildning för konferenspersonal
Mars	VR-möten med VR-headset erbjuds gäster

3. Erfarenheter från Aktiviteter

- Förberedelse av största vikt – bra att gå igenom och generalrepetera med kunden dagen innan
- Lätt att tappa tid i början då alla inte är familjära med uppkoppling
- Kamera och ljud är viktigt så att alla kan ses och höras
- Whiteboard fungerar inte bra för de som är med digitalt. Finns digitala lösningar från bl a Microsoft, men dyra.
- Vårdinna/teknisk support/facilitator behövs vid uppstart och vid behov (t ex teknikstrul)
- Uppkopplingshastighet bör säkerställas, vid behov gå över från WiFi till kabel.
- Alla som är med i mötet är uppkopplade digitalt (även de som är med fysiskt)

3. Erfarenheter från Aktiviteter

- VR-möten
 - Watson (Hotell Tylösand) och Ugglekull (PM Hotell) inte efterfrågade ännu
 - VR-plattformar Altspace, MeetinVR etc.
 - Microsoft Mesh
 - xxx

Sammanfattning från test från hybridmöten 1-3

Sammanfattning av Sigfrid Rytten, Scandinavian Purchasing Group

3 utbildningar genomförda på

Hotell Tylösand 5 och 26e November 2020

Eleikos kontor 17 december 2020 (Tylösand stängt, vi lånade utrustning, Meeting Owl)

Bakgrund

Som en del i ett Vinnova-projekt med olika hotell testar vi olika typer av utrustning för att öka deras omsättning och kundnöjdhet.

Allmänt

Krav

Lokal - Ljus och luftig lokal är krav för bra utbildning med hybridmöten

Ljud - Hög kvalitet på ljudanläggning är krav då ljudet skall höras av alla om inte extern ljudanläggning används.

Microfon- bra upptagning krävs så allt hörs runt bordet även föreläsaren

Sittning – U med 360graders kamera, V med 2 externa kameror.

Bild – projektor - hög bildkvalitet annars risk för onödigt gryning bild.

Bild – Tv – största storleken – 85- 95 tum på vägg eller stativ

Skrivtavla – ljussättning på skrivtavla

Blädderblock – ljussättning på blädderblock

Kameror – alternativ: 360grader, lösa kameror på stativ och/eller deltagarnas egna på datorer.

Wifi - koppla alltid upp föreläsarens dator med nätverkskabel.

Wifi - kod – tydligt uppsatt i lokal.

Annan extra utrustning – nätverksadapterar på plats till olika datorer

Personal från hotellet bör vara tillgänglig vid uppstart av hybridmöten, så att allt får en bra start.

Testning

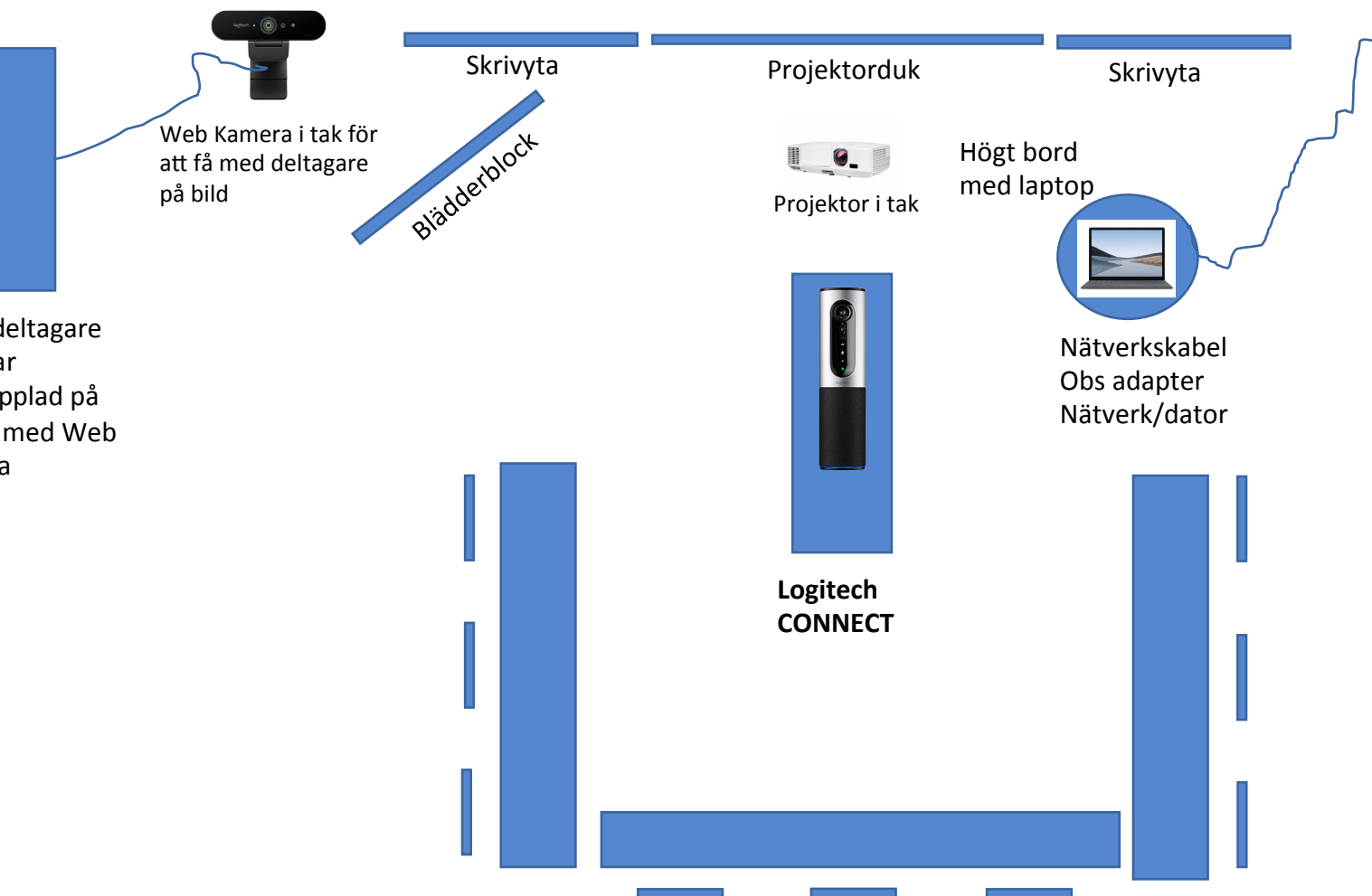
1 - med befintlig uppsättning i lokal med tak-projektor och Logitech Connect och extra webkamera

2 - med befintlig uppsättning i lokal med 2 tv-apparater och Logitech Connect och extern kamera i en extra dator

3 - med befintlig uppsättning i lokal med tak-projektor och "Meeting Owl"

Hybridmöte = flera deltagare i en lokal och ett antal sitter på extern plats och är "uppkopplade" på Teams eller Zoom

Sammanfattning från test från hybridmöten 1



Ingång till lokal

Test av

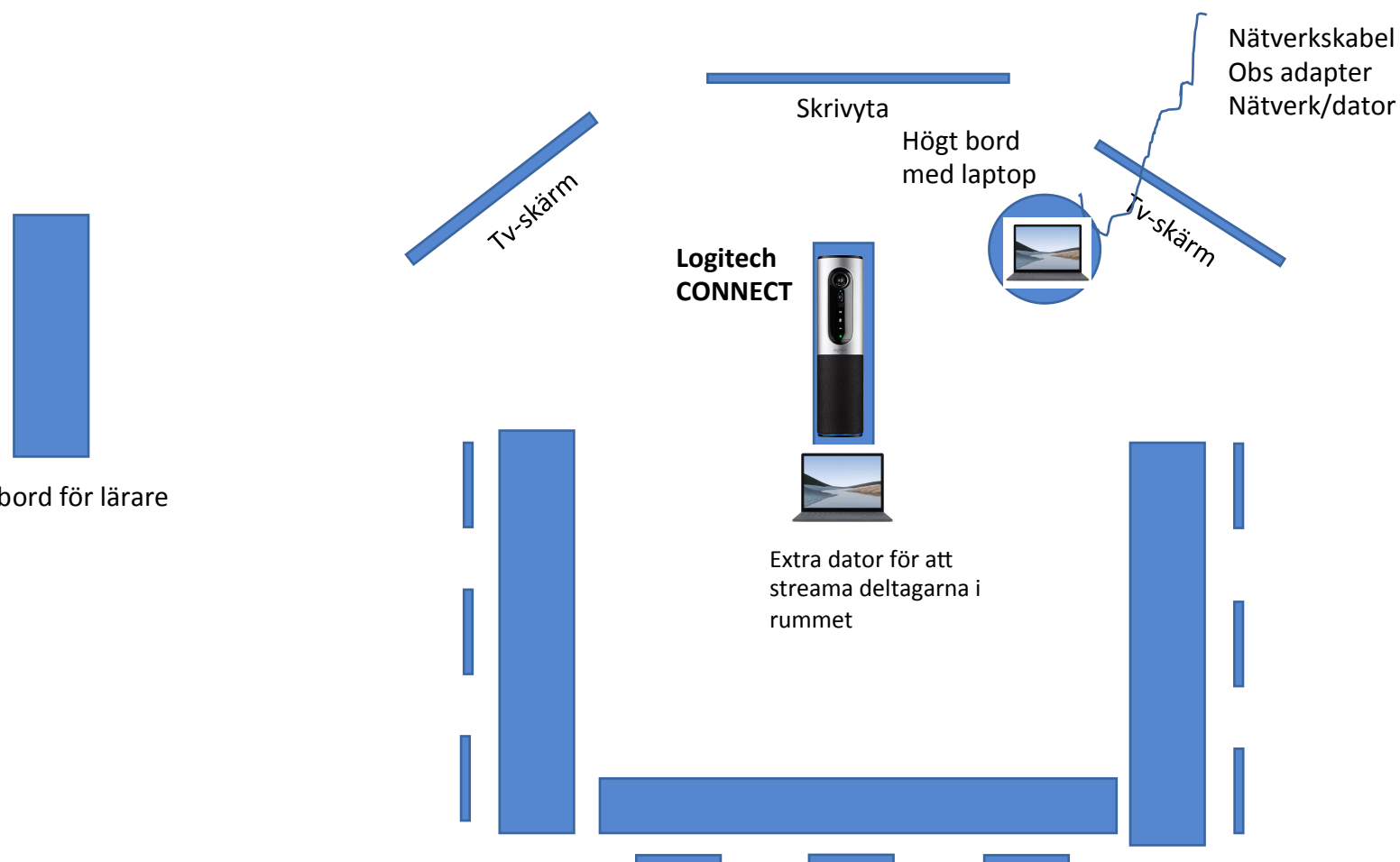
- Logitech Connect
- Extra webkamera
- Projektör

Sammanfattning

- WiFi/nätverk
 - **OBS- inkoppling på nätverk med kabel**
 - Gäller föreläsare
- Dator
 - Nätverksadapter medtages eller köpes
- Program
 - Teams- alla deltagare uppkopplade
- Kamera - Logitech Connect
 - Riktad år ett håll
 - Mikrofoner - medel
 - Kamera på skrivyta – svårt att läsa
 - Kamera på blädderblock – måste riktas om
 - Kamera – på deltagare
 - Extra webkamera behövs
- Ljud – Hotellets anläggning
 - Perfekt ljud

Hjälp behövs alltid att koppla upp allt och testa även på teams eller zoom

Sammanfattning från test från hybridmöten 2



Ingång till lokal

Test av

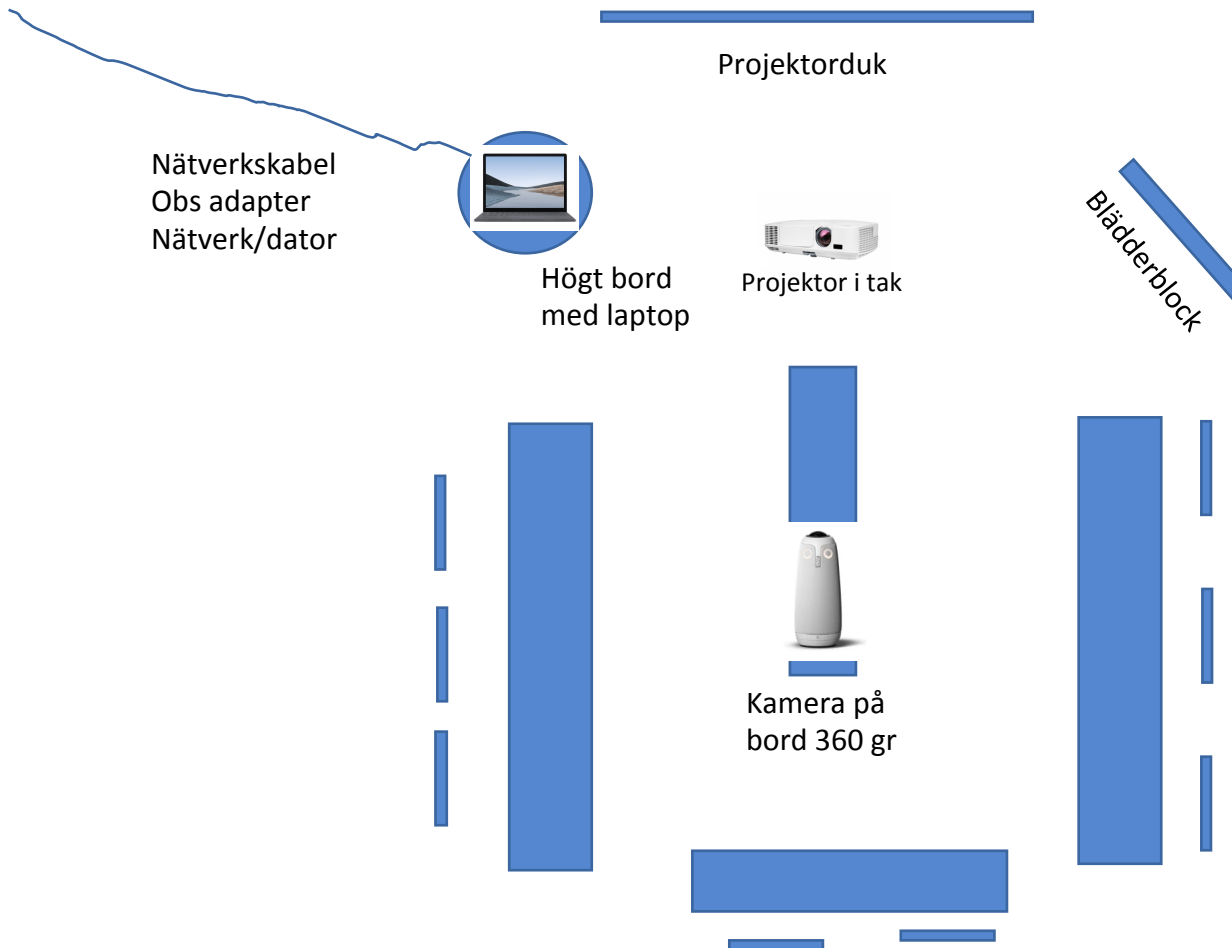
- Logitech Connect
- Extra dator som webkamera
- Tv-skärmar

Sammanfattning

- WiFi/nätverk
 - **OBS- inkoppling på nätverk med kabel**
 - Gäller föreläsare
- Dator
 - Nätverksadapter medtages eller köpes
- Program
 - Teams- alla deltagare uppkopplade
- Kamera - Logitech Connect
 - Riktad år ett håll
 - Mikrofoner - medel
 - Kamera på skrivyta – svårt att läsa
 - Kamera på blädderblock – måste riktas om
 - Kamera – på deltagare – fungerade ok
 - **Extra dator uppkopplad på team**
- Ljud – Hotellets anläggning
 - Perfekt ljud
- Bild – Tv-apparater
 - Tv-apparater bör var 85-95 tum

Hjälp behövs alltid att koppla upp allt och testa även på teams eller zoom

Sammanfattning från test från hybridmöten 3



Test av

- Meeting Owl
- Projektor i tak

Sammanfattning

- WiFi/nätverk
 - **OBS- inkoppling på nätverk med kabel**
 - Gäller föreläsare
- Dator
 - Nätverksadapter medtages eller köpes
- Program
 - Teams- alla deltagare uppkopplade
- Kamera – Meeting Owl
 - Riktad 360grader
 - Mikrofoner - mycket bra
 - Kamera på blädderblock – går att rikta
- Ljud – mycket bra
 - Följer den som pratar
- Bild – Projektor
 - Lite grynig

Hjälp behövs alltid att koppla upp allt och testa även på teams eller zoom

Testad utrustning



Logitech CONNECT

Bärbar konferenskamera med *Bluetooth*-högtalartelefon för små rum, hemmakontoret och på resan

Pris ca SEK 5399

Krav	Poäng	Kommentar
Bild	3	Fast bild. Bildvinkel Diagonal: °90 grader Horisontell: °82,1 grader Vertikal: °52,2 grader 4X digital zoom
Högtalare	3	Ok ljud. , USB-kabel (1,8 m)
Mikrofon	3	Två riktningsoberoende mikrofoner för upp till 3,6 meters räckvidd
Kamera	2	Videosamtal i Full HD- format 1080p (upp till 1920 x 1080 bildpunkter) och 720p HD-videosamtal (upp till 1280 x 720 bildpunkter) med klienter som stöds
Övrigt	2	Hög, instabil, kort kabel, gick inte att rikta kameran. USB-kabel (1,8 m)



Meeting Owl Pro

Bärbar 360 graders konferenskamera med Wifi-högtalare för små rum, hemmakontoret och på resan

Pris ca SEK 10 000

Krav	Poäng	Kommentar
Bild	4	360° Owl Intelligence System™ with autofocus and Smart Zooming functionality.
Högtalare	5	2X louder room sound via 360° tri-speaker
Mikrofon	5	18-foot radius audio pickup, Medium-sized and board rooms up to 15 x 20 feet.
Kamera	4	2X sharper 360° camera in 1080p, Automatic focus on the speakerzooma med app
Övrigt	4	Snygg, stabil, App laddas ner för styrning och zooma. Plugg-and-Play via USB 2.0 kabel (? 3 meter)

4. Utbildning

Förståelse för hela processen från offertförfrågan till genomförande och uppföljning

Checklistor

Paket utifrån standardlösningar

Genomförande –teknik och kundbehov

5. Information till branschen

Visita	https://visita.se
Swedish Network of Convention Bureaus	https://sncvb.se
Region Gotland	https://gotland.se
Yrkesakademin	https://ya.se
Destination Småland	https://destination-smaland.se
Destination Halland	https://destination-halland.se

6. Resultat och vidareutveckling

Behov

Teknik

Personal

Utbildning

Regionala hubbar

Samordning teknik

6. Resultat och vidareutveckling

- Faciliteter som fungerar både för fysiska, digitala och hybridmöten
- Flexibla lösningar som enkelt går att justera utifrån kundunika behov
- Säkerställa att tekniska plattformar fungerar för att kunna bibehålla en bra digital kommunikation under hela mötet
- Utbildad personal
 - teknisk utrustning och kommunikation (uppkoppling)
 - mötesplattformar (främst Teams och Zoom)
 - facilitering
 - koordinering (hybridmöten)
 - säkerhet (vem får tillgång till vilken information)

6. Resultat och vidareutveckling

- Samarbete med andra aktörer för att bilda regionala hubbar
- Checklista vid första kontakt för att beräkna behov och kostnader
- Teknisk checklista
- Utbildning av personal – från konferensvärdinna till möteskoordinator/facilitator
- Nätverkande med lokala experter vid behov av specialistutrustning och kompetens

6. Projekt som kommit från projekt

ordonsindustrin	Atteviks	Virtuella bilhallar (Växjö & Jönköping)
leksaksindustrin	Micky leksaker	Virtuellt showroom
llverkningsindustrin	Hordagruppen	Digital tvilling
ädindustrin	Galvin Green	Virtuellt showroom samt video
tbildning	Yrkesakademin	YH-utbildning
ood & Beverage	Terroir Vin	Hybrid vinprovning
	Minifinder	Produktvideo med 360-teknik
ommuner och Regioner	Växjö Kommun	Livestreamad morgonsoffa
etail	Ontarget	VR-butik

7. Sammanfattning resultat

- Samarbete med andra aktörer för att bilda regionala hubbar
- Checklista vid första kontakt för att beräkna behov och kostnader
- Teknisk checklista
- Utbildning av personal – från konferensvärdinna till möteskoordinator/facilitator
- Nätverkande med lokala experter vid behov av specialistutrustning och kompetens
- Tidskrävande med förberedelse av digitala möten då flera parter är involverade
- Kunderna behöver hjälp att välja vilken form av möten som är lämpligt
- Företag fokuserar på att komma tillbaka till kontoret – inga konferenser planeras
- Företag minimerar kontorsytor och bygger om för mer digitala möten och behov
- Zoom och Teams dominerar digitala möten, men VR-möten kan komma snabbt

7. Sammanfattning resultat

- Kreativa och innovativa processer/ möten svårt att genomföra digitalt
- Behov av fysiska möten

7. Sammanfattning resultat (TP)

- Fortsatt behov av fysiska möten, men kommer att ske i mindre omfattning och användas med restriktivt.
- Ökat behov av hybridmöten där man har några som är fysiskt på plats och samarbetar med andra som sitter på andra hubbar eller satelliter
För att genomföra dessa behövs det andra lokaler, utrustning och kompetens som vi företagen inte kommer att bygga upp internt
 - Lokaler och teknik som är anpassade för digital mötesproduktion
 - Teknisk kompetens
 - Faciliterande kompetens, skrivande av script, planering och genomförande
 - Kognitiv kompetens om hur man designar och bygger upp en engagerande konferens där deltagarna blir stimulerande och har en möjlighet att få den bästa upplevelsen av aktiviteterna
 - Hur man mäter uppkomst och håller deltagarna engagerade (gamification, quizz, tävlingar, break outs...)
 - Administration (hantera grupper digitalt och fysiskt)
 - Framtagande av elektroniskt materiel (kortare videos, bit-size learnings, eLearnings, Interactive group learning..)

Sammanfattning TP

- Vi kommer fortsatt behöva fysiska möten, men som kanal kommer det ske i mindre omfattning och användas med restriktivt.
- Vi ser ett behov av hybridmöten där man har några som är fysiskt på plats och samarbetar med andra som sitter på andra hubbar eller satelliter
För att genomföra dessa behövs det andra lokaler, utrustning och kompetens som vi inte kommer bygga upp internt
 - Lokaler och teknik som är anpassade för digital mötesproduktion
 - Teknisk kompetens
 - Faciliterande kompetens, skrivande av script, planering och genomförande
 - Kognitiv kompetens om hur man designar och bygger upp en engagerande konferens där deltagarna blir stimulerande och har en möjlighet att få den bästa upplevelsen av aktiviteterna
 - Hur man mäter uppkomst och håller deltagarna engagerade (gamification, quizz, tävlingar, break outs...)
 - Administration (hantera grupper digitalt och fysiskt)
 - Framtagande av elektroniskt materiel (kortare videos, bit-size learnings, eLearnings, Interactive group learning..)
 - ...
- Vi kommer troligtvis själva investera i egna dedikerade virtuella miljöer där det primära målet är att engagera kunder, ovan kompetens kan komma att behöva köpas in, beroende på tillgång på lokaler och volym
-
- 3 roliga konferens scenarios med 3e part 2022->
- Strategiska interna konferenser (15-200 personer)
 - Prioriterad aktivitet med tydlig förväntad utkomst (tex man introducerar/utbildar flera ledningsgrupper i en ny strategisk riktning för en organisation/företag)
 - Längre förberedelsestid med utveckling av digitalt kommunikationsmateriel etc
 - Större investering från företagets sida, måste ha en förmåga att repetera aktiviteten och göra den tillgänglig digitalt efteråt (olika videos tillgängliga internt i företagets 'youtube' kanal)
- Kundkonferenser (1-10 eller 500+ deltagare)
 - Antigen dedikerad med en specifik kund där man vill visa eller samarbeta runt ett tydligt mål (tex kundanpassad produktutveckling)
 - Större webinarer eller digitala produktlanseringar där man 'sänder live' och har olika typer av engagerade aktiviteter med kunden
 - Producering av digitalt materiel (videos, renderingar, 3D modellering, produkt visualisering)
 - Förberedelse av distribution av fysiskt materiel till deltagare (produktprover, give-aways, tävlingar...)
- Interna arbetsmöten / Design Sprints (5-15 deltagare)
 - Man behöver internt samarbeta runt en problemställning eller samarbeta i ledningsgrupper runt specifika ämnen eller följa upp operationella/strategiska planer
 - Behov av hjälp med förberedelse och facilitering av tex Design Sprints eller Lightning Decision Jam digitalt (säkerställa av man har rätt problemställning och rätt deltagare)
 - Support i planering och genomförande för att man skall kunna få ut mesta möjliga av aktiviteten
 - Dokumentation och uppföljning

Kartläggningsfasen - intervjuunderlag

1 Vilka stora förändringar har skett för ert bolag pga Covid 19?

Ekonomi

Organisation

Homeoffice / Coworking?

Arbetsplats

Konferenser?

Event?

Kundmöten?

Utbildning?

Produktlanseringar?

Teambuilding /medarbetarutveckling

Mässor

www

Sociala medier

VR/AR

Återkoppling från era kunder/er marknad

Studio/tekniska behov

2 Vilka behov kommer det att finnas framöver?

HR /people management

MF/Försäljning

Kundsupport

Nya kundbehov?

3 Vad kan mötesarrangörer/rest/hotell göra?

4 Övrigt

Säkerhet

Programme Scope & Structure

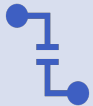
With focus on five critical areas



Planning for hybrid work, and adjusting business processes to support this new model and the flow between those in the workplace and those working from home



Fostering a new culture to support hybrid work, equipping leaders to support teams and helping managers embrace a model/coach/care approach



Preparing for remote everything while maintaining business continuity



Securing the remote workforce with an end-to-end security architecture



Focusing on skilling, learning and employment to equip our employees and the global workforce for the path ahead

Workflow Flexibility

Gartner suggests increasing workflow versatility through clear [division of processes](#) into their smallest components.

This allows individuals to take over and exchange responsibilities within a project with greater flexibility and agility, without the need to be trained on the entire workflow.

Virtual Instruction

At **Krones**, local experts operate a decentralised [service support network](#), where they are assisted by colleagues working from home through remote access (telephone, teams or smart glasses).

Knowledge Capture

Accenture supported a client to adopt a [digital platform](#) capable of aggregating specialist knowledge into a single location, organized as a web, preventing loss of critical industry knowledge with employee mobility/retirement.

Another client optimized knowledge retention through digitization of information on components, supply chain, compliance questions, and the company's workers to model a human expert's knowledge.

Flexible Recruitment

Unilever's

['Flex Experience' platform](#) uses AI to match people with the appropriate experience to project opportunities, while also promoting a flexible work style.

Employees can identify themselves as relevant candidates, submit their CVs, and manage their workflow to accommodate new project responsibilities alongside their existing role.

CSR

Nestlé has joined forces with the International Federation of the Red Cross and Red Crescent Societies (IFRC) to [donates](#) food medical nutrition products and bottled water, bringing relief to those most affected by the pandemic.