FLASH AWARD by MaReSz

2025-ös pályázat nyertese

Az Év rendezvénye kategória:

Az Év B2C rendezvénye 15.000 fő feletti résztvevővel alkategória

PlayIT Entertainment Kft.

Pályázati anyag címe: Budapest Comic Con 2024

Az Év rendezvénye kategória: Az Év B2C rendezvénye 15.000 fő feletti résztvevővel alkategória

PlayIT Entertainment Kft.- Budapest Comic Con 2024

Milyen szolgáltatásokkal járult hozzá a nevezett rendezvényhez?
A 2024-es Budapest Comic Con teljeskörű, end-to-end szervezését végeztük, amely több mint 9 hónapos előkészítő munkát foglalt magában. Feladataink közé tartozott a nemzetközi sztárvendégek long- és shortlistjének összeállítása, a szponzorok és kiállítók egyedi igényeire szabott koncepciók kidolgozása, valamint a rendezvényzónák (pl. VIP, képregény, nagyszínpad, cosplay, foodcourt) látogatói és megrendelői szempontok szerinti megtervezése. Teljes körű programmenedzsmentet biztosítottunk minden helyszínen, beleértve a kommunikációs stratégia megalkotását és lebonyolítását is. A lebonyolítás során gondoskodtunk az előadók, hostessek, speakerek, beléptető személyzet, valamint a sztárvendégek utaztatásának és szállásának koordinálásáról is.

Milyen kommunikációs eszközöket használt a célközönség eléréséhez, mennyire bizonyultak hatékonynak ezek?
A kommunikációs stratégia fókuszában a popkultúra különböző szegmenseit képviselő szubkultúrák – mint a gamerek, cosplayesek, film- és képregényrajongók –, valamint a családos látogatók megszólítása állt. A kampány során elsősorban digitális csatornákat alkalmaztunk, különösen a Meta, GDN és TikTok platformokat, igazodva a fiatal célcsoport médiafogyasztási szokásaihoz. A különböző célcsoportokat a programkínálat alapján szegmentáltuk, és számukra testreszabott kreatív üzeneteket, formátumokat készítettünk. A kampány hatékonyságát jól mutatja az átlag feletti átkattintási arány (CTR), az erős engagement mutatók, valamint az aktív rajongói részvétel a közösségi aktivitásokban (pl. influencerek bevonása, kihívások, nyereményjátékok). A kommunikációs jelenlét hozzájárult a látogatószám túlteljesítéséhez, és erősítette a rendezvény márkázott közösségi élmény jellegét.

A nevezett rendezvény mennyiben volt egyedi, kreatív? Hogyan járult hozzá az ügyfél és a résztvevők elégedettségéhez, mit tett az adott rendezvényen az élmény növeléséért?
A rendezvény egyediségét elsősorban az adta, hogy Magyarországon páratlan módon vonultatott fel világszinten ismert sztárokat a film-, képregény- és cosplay-kultúra területéről. A látogatók személyesen találkozhattak kedvenceikkel, dedikáltathattak, közös fotókat készíthettek, részt vehettek exkluzív VIP meet & greet eseményeken, valamint inspiráló színpadi beszélgetéseken. Mindez olyan élmény, amely a hazai közönség számára máshol nem elérhető – a Comic Con valódi popkulturális találkozási ponttá vált. Az élményt tovább gazdagították a kreatív és tematikus programelemek, mint az egyedi Star Wars kiállítás, életnagyságú LEGO installációk, AR/VR alapú interaktív terek és a professzionális cosplay versenyek. A különböző szubkultúrák számára dedikált zónák (pl. Comic Zone, Artist Alley, Gaming & eSport) biztosították, hogy minden látogató megtalálja a saját élményvilágát. A rendezvény különleges atmoszférája, magas produkciós színvonala és személyre szabott látogatói élménystruktúrája jelentős mértékben hozzájárult mind az ügyfél, mind a résztvevők elégedettségéhez. Ezt igazolja a több mint 4 órás átlagos helyszíni tartózkodás, a kiemelkedő NPS érték, valamint a nagyszámú visszatérő vendég. A Comic Con élménye túlmutatott az esemény napjain – hosszú távon is maradandó élményt teremtett.

Ismertesse a rendezvény komplexitását. Milyen kihívásokkal találkozott a lebonyolítás során?

A rendezvény komplexitását jól mutatja a több mint 9 hónapos előkészítési időszak, amely során számos különböző terület összehangolt működését kellett biztosítani. A több mint 300 partner – kiállítók, árusok, fellépők, szponzorok és beszállítók – integrálása átfogó, részletekbe menő projektmenedzsmentet igényelt. Különösen nagy kihívást jelentett a nemzetközi sztárvendégek meghívása: a több száz potenciális szereplőből álló long listből egy 20–22 fős exkluzív fellépőgárda kialakítása komoly idő- és energiabefektetést igényelt. Az egyeztetések során figyelembe kellett venni a vendégek elérhetőségét, népszerűségi mutatóit, rajongói értékét és logisztikai feltételeit is, mindezt a megbízó által meghatározott komplex kritériumrendszer alapján. Ezen túlmenően a különböző programzónák párhuzamos működtetése, a látogatói útvonalak optimalizálása, a beléptetés, biztonságtechnika és személyzetkoordináció szintén jelentős szervezési kihívásokat jelentett. A sikeres lebonyolítás a különböző szakterületek szoros együttműködésének és a részletekre is kiterjedő előzetes tervezésnek volt köszönhető.

Hogyan érvényesítette a rendezvényszervezésben a fenntarthatósági szempontokat?

A Budapest Comic Con szervezése során kiemelt figyelmet fordítottunk arra, hogy a rendezvény élményközpontúsága mellett a fenntarthatósági szempontok is érvényesüljenek. A beléptetés teljesen digitális rendszerben zajlott, így jelentősen csökkentettük a papíralapú anyaghasználatot. A helyszínen újrahasznosított és újrahasznosítható installációs elemeket alkalmaztunk, a catering területeken pedig fenntartható csomagolásokat és eszközöket részesítettünk előnyben. A helyszín megközelíthetőségének javítása érdekében a szervezők járatsűrítést kezdeményeztek és egyeztettek a közösségi közlekedési szolgáltatókkal. A rendezvény jótékonysági programokkal is hozzájárult a társadalmi értékteremtéshez: támogattuk civil szervezetek jelenlétét, és külön aktivitásokkal hívtuk fel a figyelmet a közösségi összefogás erejére. A Comic Con számára a felelős rendezvényszervezés nem opció, hanem alapérték.

Miért volt FLASH a nevezett rendezvény?

A Budapest Comic Con 2024 azért volt FLASH, mert egyedülálló módon ötvözte a nemzetközi popkultúra élvonalát és a hazai közönség számára eddig elérhetetlen élményeket. A világsztárok jelenléte, a személyes találkozások, dedikálások és exkluzív programok olyan emléket adtak, amit máshol nem lehet átélni. A tematikus zónák, interaktív technológiai élmények (pl. AR/VR), látványos installációk és cosplay versenyek mind hozzájárultak egy komplex, többdimenziós élmény megvalósításához. A rendezvény közösségépítő ereje és sokszínű programkínálata minden látogatói szegmenshez szólt – a hardcore rajongóktól a családokig. A Comic Con túlmutatott egy eseményen: élményt, történetet és kulturális értéket teremtett.