

Caso de éxito

Descubre cómo **SHIP2B** organizó un evento sostenible

Índice

04

¿Qué es el Ship2B
Impact Forum?

07

¿Cuáles fueron los objetivos
de SHIP2B?

09

¿Cómo lograron alcanzar
sus objetivos en el evento?

11

Meetmaps, la herramienta
esencial para el evento

13

Empieza a hacer tus eventos
más sostenibles

El objetivo de muchas empresas cuando quieren organizar eventos, es que esté diseñado, organizado y desarrollado de manera que se **minimicen los impactos negativos ambientales**.

Una de las opciones que tienen las empresas para minimizar materiales tangibles como el **uso del papel**, es organizar el evento a través de una **app móvil** como hizo **Ship2B Impact Forum** a través de **Meetmaps**.

¿Qué es el Ship2B Impact Forum?

El congreso de economía de impacto se celebró el 24 de octubre en el Hotel Catalonia Plaza de Barcelona con el objetivo de reunir a todos los agentes del ecosistema, buscando **conectar** su comunidad e **inspirar** a través de temas clave de innovación social y prácticas disruptivas.



El congreso contó con cuatro grandes espacios para que los expositores y visitantes conocieran y pudieran formar parte del evento:

- **Innovation Showtime:** un espacio de conferencias y debates para tratar temas de actualidad de la mano de ponentes nacionales e internacionales de referencia.
- **Impact Expo:** espacio de encuentro donde conocer a las mejores startups, fondos de inversión y agentes clave del ecosistema de la Economía de Impacto.
- **Workshops Temáticos:** sesiones de trabajo en grupo con profesionales relevantes del sector donde se comparten experiencias y herramientas para resolver retos sociales y medioambientales.
- **S2B Impact Awards:** reconocimiento a los profesionales que destacan y aportan un valor excepcional en el impulso y el fomento de la Economía de Impacto.

Para el Ship2B la **sostenibilidad** era uno de los objetivos más importantes, y para conseguir un evento lo más amable posible con el medio ambiente, quería reducir al máximo el uso del papel y trabajar con proveedores y partners con foco en el medio ambiente y la inserción laboral de colectivos vulnerables.



Para ello quisieron ir todavía un poco más allá y, a través de ECODES, calcularon la huella de carbono que se iba a generar durante el evento y se dispusieron a compensarla a través de las microdonaciones de todos los asistentes que servirían para plantar árboles a través de la organización **Plant for the Planet**. Se han plantado un total de 260 árboles



Además, en esta edición, todo el mobiliario, materiales logísticos y de papelería (como lanyards, acreditaciones, vinilos, camisetas, etc.) estaban hechos por **Greenthem** con materiales 100% reciclados. **Gudwud**, empresa que trabaja con personas con trastornos en salud mental, creó los stands y la señalética reutilizando el material de la edición anterior.



También contaron con **Eventos con Alma**, primera agencia de azafatas a nivel nacional que integra personas con Síndrome de Down, y sirvieron agua **Aura**, que utiliza envases 100% de plástico reciclado y destina todos sus dividendos a llevar agua a personas que no tienen acceso a agua potable.

¿Cuáles fueron los objetivos de SHIP2B?

1. Minimizar el uso de materiales impresos

Uno de los objetivos más importantes del SHIP2B era **minimizar el uso del papel** para fomentar la sostenibilidad y mentalizar a todos los asistentes del daño y deterioro que causa esta práctica al medio ambiente.



2. Participación activa de los asistentes

La participación de los asistentes en el evento era esencial para el buen funcionamiento del mismo. El reto era **hacer disfrutar a los asistentes** de unos speakers de lujo, conocer proyectos emprendedores con propuestas de impacto social y medioambiental, y **participar en las diferentes actividades** propuestas durante todo el día.

3. Que los asistentes estuvieran informados en todo momento

En el Ship2B se organizaron muchas conferencias, presentaciones, y demostraciones en varios espacios. El objetivo era **que ningún asistente se perdiese ninguna de las actividades** y supieran en qué espacio y por quién estaba dirigida.

4. Interacción entre expositores y asistentes

En este evento eran esenciales encuentros privados entre expositores y asistentes para poder hablar sin presión unos minutos e intercambiar ideas y conocimientos.

Se buscaba **cercanía entre expositores y visitantes** para cerrar reuniones y conseguir así confianza, feedback mutuo, trabajo en equipo y futuros proyectos o negocios.

5. Interacción con el ponente

Más de cincuenta ponentes hicieron presentaciones y speakings sobre diversos temas relacionados con el de impacto social.

El objetivo era que los asistentes pudiesen interactuar con cada uno de ellos, y hacerles **preguntas y comentarios interesantes** para todo el público.



¿Cómo lograron alcanzar sus objetivos en el evento?

- En el evento no se usaron folletos, mapas impresos u otro material logístico o publicitario. Toda la información del evento estaba la **app del evento SHIP2B**, en la página web, en las pantallas y en las señalizaciones de las salas. Gracias a la **digitalización de los documentos**, se contribuyó en la disminución el uso del papel y así minimizar el impacto medioambiental.



- Una de las opciones que tenían los asistentes para hacer formaciones y aprender intensamente sobre una temática interesante fueron los **workshops**: unas **sesiones básicas** de formación intensa a las cuales se les aplica un límite de plazas.

¿Cómo funcionaron? En el Ship2B la app generó un sistema de registro para poder asistir en los workshops y cuando se acababan, se apuntaban en la lista de espera. Si surgía alguna baja, se les comunicaba.

- El módulo **“Agenda”** fue básico para solventar este problema, ya que los asistentes tenían toda la información necesaria sobre el evento dentro de sus teléfonos móviles.

Digitalizar una agenda es la mejor opción para que los asistentes del evento puedan guardarse la agenda de papel y consultar el programa completo del evento en un solo click. Esta opción es de las más usadas y visitados, sobretodo en eventos como el Ship2B.

- En el Ship2B hubo dos tipos de encuentros entre expositores y asistentes.

Una opción eran las **“Reuniones 1 to 1”**:

los asistentes pudieron elegir el expositor con el que querían mantener una reunión y seleccionar hora y comentario.



Otra opción fue el módulo

“Mis reuniones”: encuentros abiertos donde se podía elegir el asistente, la hora, y la ubicación.

- Una opción clave para fomentar la participación de los asistentes, fue el módulo **“Preguntas al ponente”**.

Esta opción mostraba los perfiles de los distintos ponentes y moderadores, y los asistentes pudieron publicar su pregunta o comentario.

¿Cómo funcionó? Los asistentes pudieron mandar sus dudas o comentarios a través de la app, y la organización se encargó de hacer una selección de aquellas más interesantes, publicarlas en la app y también en la pantalla de la conferencia para que los ponentes pudieran verlas y contestarlas.

Meetmaps, la herramienta esencial para el evento

Con la app del Ship2B, **Meetmaps** portó una gran experiencia a todos los asistentes del evento, ya que los asistentes pudieron interactuar, conectar y conocerse para intercambiar opiniones e ideas, saber más el uno del otro y crear sinergias.

“En Ship2B queríamos hacer un evento lo más sostenible posible y, entre otros puntos, era importante reducir al máximo el uso del papel. Por ello, no dudamos en lo interesante que sería contar con una aplicación que nos ayudara a facilitar a todos los asistentes la información que necesitaban y que les permitiera conectarse entre ellos e intercambiar conocimientos. Y la app de Meetmaps ha cumplido con todos esos requisitos” afirma Beatriz Ibañez, directora del S2B Impact Forum.



Al finalizar el evento, se pudieron recopilar datos y analíticas de la actividad entre asistentes muy interesantes:

- La **adopción** fue de un 50%. La mitad de los asistentes del evento se descargaron la app Ship2B generada por Meetmaps. Un 2% más que el año anterior

- Durante el evento se registraron más de **2.000 sesiones** en la app, que de media representan unas 4 veces por persona. Este dato confirma que los asistentes la utilizaron como herramienta de participación.

- Hubo **5 secciones TOP: Agenda, notificaciones y asistentes**. Esto significa que los usuarios utilizaron más estos módulos para estar informados en todo momento y generar networking entre ellos durante el evento.



- Hubo más de **3.000 interacciones de networking** durante el evento. Esto significa que a través de los diferentes módulos de la app, los asistentes conectaron mucho entre ellos.

Según los datos recopilados, se enviaron **761 mensajes** entre asistentes y guardaron **338 favoritos**, una opción que permite crear una lista propia de los asistentes que el usuario considera más interesantes, y así poder contactar con ellos y ver su perfil de manera más rápida y fácil.

- En el módulo **“café con”** también denominado **“Mis reuniones”**, hubo 221 peticiones. Esta opción facilitó a los asistentes solicitar reuniones a los profesionales con el perfil que más les interesó antes y durante el evento.

- Destacar que se han registrado 51 preguntas en directo en el módulo **“Preguntas al Ponente”**, 40 más que el año anterior.

Empieza a hacer tus eventos más sostenibles

Hemos hablado de algunos cambios que puedes realizar durante el diseño de tus eventos para hacerlos más sostenibles, pero el primer paso y el más importante es estar realmente **comprometido con el cambio**.

Las decisiones que tomamos todos los días impactarán al mundo durante las próximas décadas y tenemos la **oportunidad de cambiar** la forma en que nuestro sector actúa, [escríbenos](#) y empecemos a hacer tus eventos sostenibles ahora mismo.



Si quieres saber más sobre la plataforma Meetmaps, no dudes en **pedirnos una demo personalizada** para tu evento y poder así probarlo por ti mismo.

CONTÁCTANOS

www.meetmaps.com

