

Designul Evenimentelor

Designul reprezintă încorporarea (sau întruchiparea) unui mesaj tematic ce se vrea a fi transmis alături de audiovizual, divertisment și elemente muzicale.

În cazul evenimentelor, acesta este văzut adesea ca ceva în plus, un ingredient extra ce dă evenimentului o notă specială.

Când se creează ambientul pentru un eveniment, trebuie pornit de la nevoile audienței.

Designul final trebuie să satisfacă aceste nevoi și dorințe astfel încât evenimentul să devină un succes.

Luminile, spațiul, mișcarea, decorul, acustica, etc. joacă un rol foarte important în crearea unui ambient plăcut.



Decizia privind ocuparea spațiului, în care se va desfășura evenimentul trebuie să fie bazată pe design.

Deciziile privind utilizarea spațiului, se vor reflecta direct asupra modului în care experiența pe care toți cei prezenți la eveniment o vor trăi și simți.

Organizatorii de evenimente sunt niște vânzători de vise.

Designul evenimentelor este concepția unei structuri pentru un eveniment, expresia respectivului concept verbal și vizual, iar în final execuția aceluia concept.

Decorațiunile reprezintă ornamentarea și înfrumusețarea evenimentului.

Sinergia apare atunci când două sau mai multe elemente sunt combinate să se obțină un efect mai mare decât aceste elemente luate separat



După ce sunt determinate scopul și obiectivele evenimentului, se efectuează cercetări asupra materialelor ce sunt necesare și așteptările pe care le au participanții.

Designul evenimentului se realizează prin rezolvarea următoarelor **trei probleme:**

A). Centrarea atenției reprezintă o componentă pe care se axează evenimentele.

Unele evenimente se centrează automat și natural, cum sunt ceremoniile de decernare a unor premii, unde atenția va fi centrată asupra celor nominalizați.

Este posibil ca în cadrul ceremoniei să existe axarea atenției asupra celor nominalizați, dar și asupra organizației.

În cazul evenimentelor de lansare, axarea atenției cade asupra produsului, mărcii sau identității corporatiste



Pot exista desigur și axări de atenție, centrări secundare care să nu fie evidente de la început, dar pe care organizația, care realizează evenimentul, să dorească să le utilizeze.

Odată stabilită centrarea evenimentului, designerul poate implementa elementele de design și aplica principiile estetice, astfel încât participanții care vor intra în locația unde se va desfășura evenimentul, să-și îndrepte atenția și ochii către obiectul, logoul sau persoana dorită a fi centrată.

Ambientul poate fi proiectat să înconjoare participanții cu toate simțurile (olfactiv, gustativ și tactil).

B). Spațiul este decisiv, deoarece trebuie să fie destul de încăpător astfel încât participanții să poată intra fizic.

Decorul nu trebuie să ocupe prea mult loc, atunci când spațiul destinat evenimentului este destul de mic, poate fi utilizat pentru a umple locurile goale, sau a reduce doar aparent din dimensiunile acestuia atunci când este prea mult loc.



Oamenii se simt mai confortabil atunci când stau mai apropiați, când participă la anumite evenimente, precum conferințe, ședințe, târguri, expoziții unde își pot expune ideile și pot interacționa unii cu ceilalți.

Atunci însă când servesc masa, ei trebuie să dispună de destul spațiu astfel încât să nu încurce și să nu fie încurcați de cei din jur.

Un spațiu mai mic încurajează participanții la interacțiune, să se cunoască mai bine.

Un element decorativ poate părea deplasat dacă este prea mic sau prea mare pentru spațiul dedicat evenimentului.

E bine de știut cu exactitate numărul participanților, astfel încât să se aleagă spațiul ideal pentru buna desfășurare a evenimentului, prin acordarea de invitații, care sunt cruciale pentru atragerea participanților și acoperirea în media în cazul unui eveniment special, bilete comercializate sau RSVP.

C). Fluxul reprezintă mișcarea invitaților sau participanților, în cadrul spațiului destinat evenimentului.

La toate evenimentele trebuie să existe suficient loc pentru a permite intrarea și ieșirea în condiții normale și confortabile.

Proiectarea fluxului poate încuraja sau descuraja accesul la fiecare element al evenimentului, depinzând de scopul și obiectivele acestuia, dar și a nevoilor și cererilor din partea participanților.



Orice eveniment care are incluse diferite activități necesită proiectarea modelelor de trafic care vor încuraja și mări fluxul către și în jurul locului unde se va desfășura activitatea respectivă.

În mod obligatoriu trebuie să existe o rută care să permită celor care au luat parte la activitatea respectivă să părăsească perimetrul acesteia fără a se crea aglomerări.

