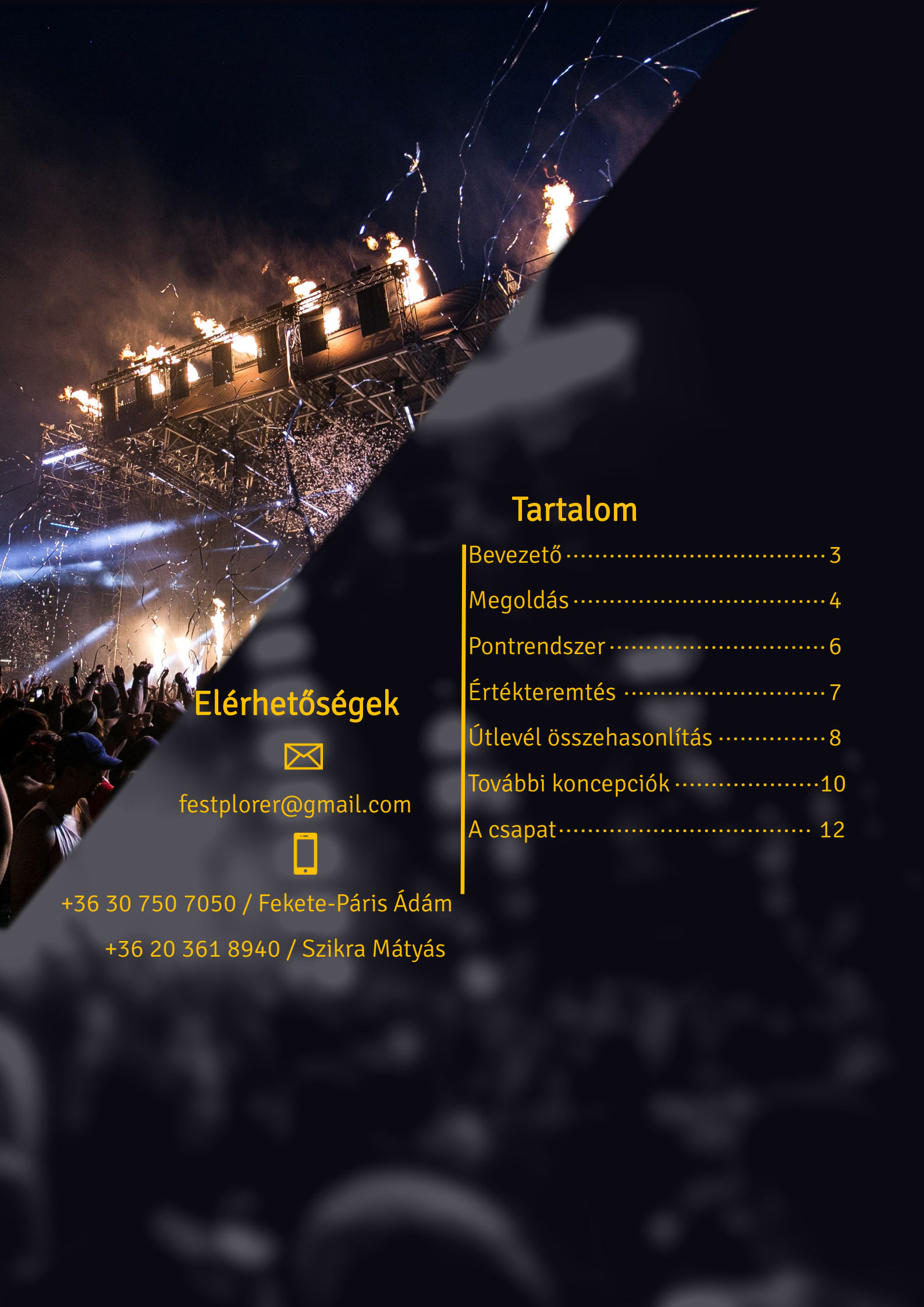




# FESTPLOTTER



## Elérhetőségek



festplorer@gmail.com



+36 30 750 7050 / Fekete-Páris Ádám

+36 20 361 8940 / Szikra Mátyás

## Tartalom

Bevezető .....	3
Megoldás .....	4
Pontrendszer .....	6
Értékkeremtés .....	7
Útlevel összehasonlítás .....	8
További koncepciók .....	10
A csapat .....	12

# Bevezető

A **FESTPLOKER** egy aktív közösségi élményen alapuló applikáció, amely egy platform segítségével játékos, mégis egyszerű módon oldja meg a Sziget fesztivál 3 jelentős problémáját. Technológiánk népszerűsíti a kevésbé ismert **kísérő programokat** és előadókat, megoldást nyújt a **tömegkövetésre és -irányításra**, továbbá hozzájárul a **visszatérő vendégek** számának növeléséhez.

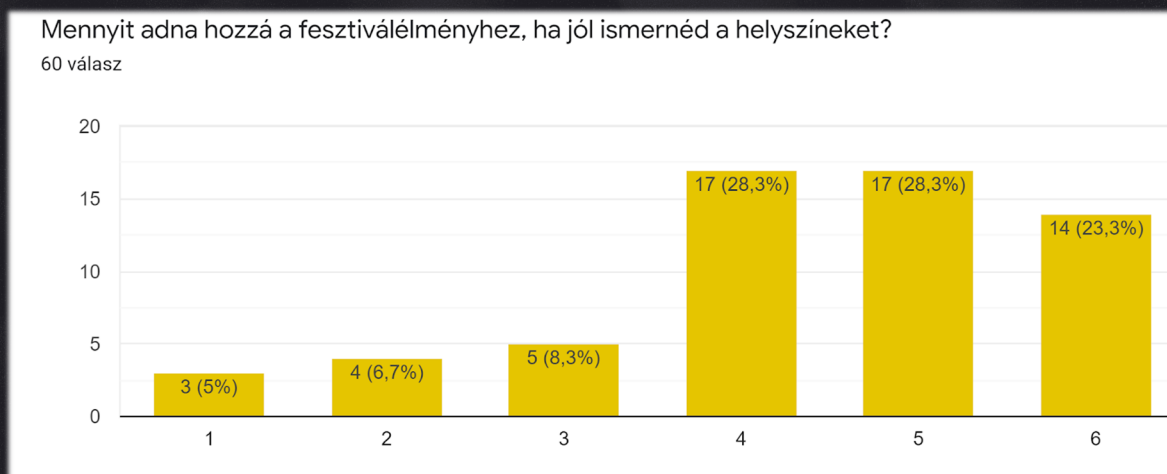
Az applikációt használók olyan személyre szabott küldetéseket kapnak, amelyek során felfedezik a fesztivál területét és a különböző kulturális programokat. A helyszínen kihelyezett QR kódok leolvasásával teljesítik a küldetéseket, melyekért pontokat kapnak és később jutalmakra válthatnak be. A platform lehetővé teszi, hogy nem csak baráti társaságok, de egymásnak addig ismeretlen fesztiválozók is közösen fedezzék fel a lehetőségeket.



# Megoldás

A küldetések között lehet például aktivisták egy standjának, esetleg egy kevésbé ismert zenekar koncertjének meglátogatása, vagy épp egy, az újrahasznosításról beszélő speaker meghallgatása a nagyszínpadnál. Minél ismertebb, híresebb valaki, annál kevesebb pontot ér a kevésbé ismert szereplőkhöz képest, de sok pontot érnek a zöldítéssel, fenntarthatósággal kapcsolatos szereplők. Így az egyébként is helyszínen lévő, kevésbé ismert, vagy környezettudatosságra nevelő programokat sikeresen tudjuk népszerűsíteni, lehetővé téve, hogy a Sziget csapatának szervezői munkája maximálisan meg hozza a gyümölcsét. És miközben fesztiválozók és fesztiválprogramok így végre igazán egymásra találnak, csapatunk sikeresen maximalizálja a Sziget-lakók fesztivál területén töltött idejét.

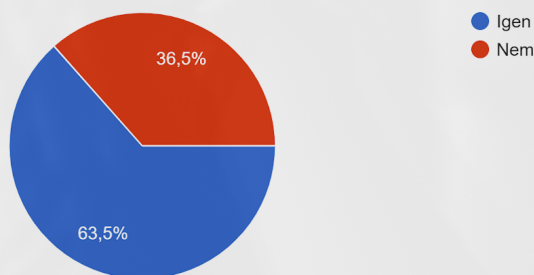
A QR-kódoktól és más helyadatokból beérkező adattömegből platformunk valós időben elemzi a tömeg aktuális elhelyezkedését és szóródását, küldetések manipulálásával és push értesítések küldésével pedig ezen halmazt felhasználva teszi lehetségessé a tömeg eddig példátlan követését és irányítását. A tájékoztatáson kívül motiválhatja például a helyszín éppen kevésbé tömött oldaláról történő megközelítését is, az adott oldalon kapható pontok számának növelésével, így megelőzve a PR szempontjából kellemetlen, Ed Sheeran koncerthez hasonló szituációkat. Szintén lehetővé tehetjük szervezői üzenetek megjelenítését is, így egy a például hídkilengéshez hasonló eset bekövetkeztekor is lehetővé válik a tömegek megfelelő informálása.



A visszatérő vendégek arányának növelésében az igazi szigetes közösség-  
lépítése segít. Platformunk személyre szabott küldetéseket ad, és a ba-  
rátokkal haladáson kívül megvalósítható a preferenciák, valamint beszélt  
nyelv alapján történő csoportokba szervezés is, így téve lehetővé az ismerke-  
dést és a közös élmények szerzését. Hozzájárulunk ahhoz, hogy a szigetla-  
kóknak egy egyedülálló fesztiválélményben legyen része, ami kiemeli a feszt-  
ivált a konkurenciák sorából. A közösség, és nagyobb számú hazai ismerős  
szerzése motivál a visszatérésére, és hasonló hatással járhat az igazán sok  
pont szerzése esetén elnyerhető jövő évi kedvezmény is. Csapatunk ezek mel-  
lett jelenleg is dolgozik egy olyan koncepción, ami eddig nem látott módon  
teszi majd lehetségessé a szezonon kívüli fesztiválózó közösségépítést is.

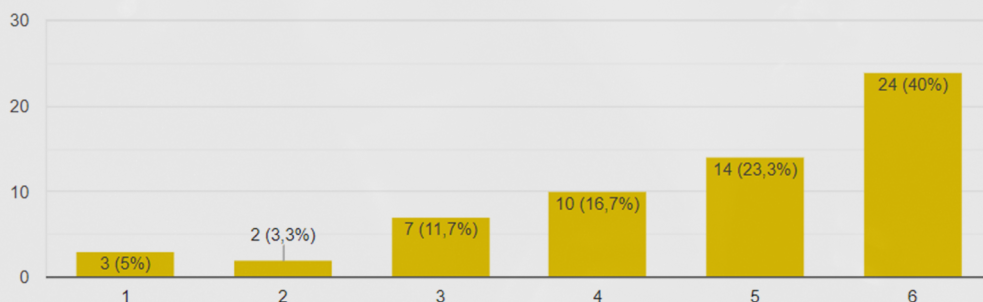
Szívesebben látogatnád a workshopokat /kísérőprogramokat kisebb csoportokba szervezve más  
emberekkel?

52 válasz



Mennyire vagy nyitott új embereket megismerni? Részt vennél közös játékos feladatok  
elvégzésében?

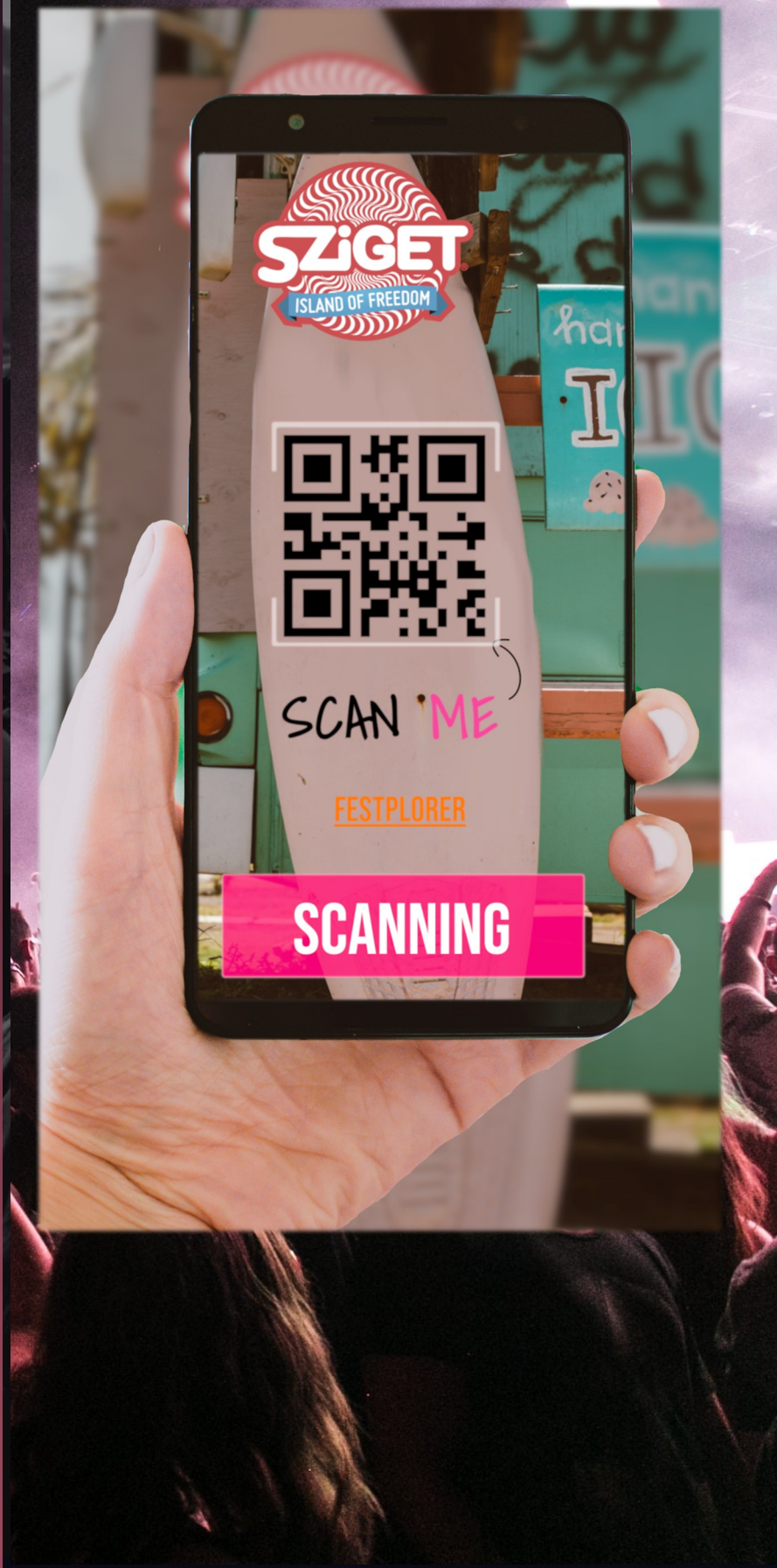
60 válasz



# Pontrendszer

Pontrendszerünk megtervezésében több szempontot is szem előtt tartottunk, így játékunk úgy tud élvezetes maradni, hogy közben megrendelőnk számára valódi értéket teremtünk. A megszerzett pontok arányosak az elvégzett feladattal, több feladat elvégzése egyhuzamban pedig még többet ér. Applikációnk egyik fő célja a fesztiválon bent töltött idő növelése, így a megszerzhető pontok mértéke napszaktól függően változik, ezáltal is motiválva a korábbi érkezést, míg az ismertséggel fordított arányos megközelítésünk a kevésbé népszerű programok felé tereli a felhasználókat. Különböző POP-UP eseményeink limitált ideig kínálnak extra pontokat, még hatékonyabb téve ezzel a tömegek irányítását. A zöld programokon való részvétel kiemelt pontozásával elérjük, hogy az eddigieknél jóval többen informálódhassanak az ilyen, Sziget számára igazán fontos ügyekben. Eközben pedig napi és heti kihívásaink az igazi pontvadászoknak is még izgalmasabbá teszik a játékot.

Célunk megrendelőnk elégedettsége, így a pontok értékét, arányát, és a megszerzhető jutalmakat a fesztivált bevonva, közös párbeszéd és igény alapján alakítjuk ki. Meglátásunk szerint a kuponok mellett a limitált ideig beváltható kedvezmények jelentik a fogyasztás fokozásának hatékony módját. Egyéb nyereleményötleink, mint VIP találkozók lehetősége, vagy merch ajándékok mellett tehát a Sziget javaslataira is teljes mértékben nyitottak vagyunk.



# Értékteremtés

Applikációnk a közösségi kategóriában úttörő, hiszen a legtöbb ilyen szoftverrel ellentétben a felhasználók figyelmét a képernyő helyett a fesztivál valódi programjaira, látványosságaira irányítja. Egy olyan hihetetlen és felejthetetlen fesztiválélményt nyújtunk, ahol a résztvevők küldetéseket teljesítve, eddig nem látott intenzitással bejárják a fesztivál helyszíneit, valamint lehetőségük nyílik egymás és a sokszínű programkínálat megismerésére. A közösség építése, és egyedi pontrendszerünk segít, hogy a fesztiválozók úgy érezzék, végre kihozták a maximumot a jegyárból, és évről-évre visszatérjenek.

Mindeközben a zöldítéssel foglalkozó szereplők bevonásával, és programjaik népszerűsítésével máig példátlan módon neveljük környezettudatosságra a fiatalságot. A zöld QR kódokért járó extra pontok motiválnak, hogy minél több ilyen programon vegyenek részt, emellett lehetőség van arra is, hogy a megszerzett nyeremény összegét a fesztiválozók jótékonyra célra ajánlják fel. Célunk, hogy a teljes fesztiválélmény mellett a résztvevők valami nagyobbak is a részesei lehessenek, hiszen maguk is szárnyuk alá veszik a fenntarthatóság ügyét, miközben mi ezzel, illetve a tömeg hatékony kezelésével felbecsülhetetlen marketing értéket teremtünk a megrendelőnek.



Csapatunk egy átfogó piackutatás során mérte fel a Szigeten korábban már részt vevő fesztiválozók igényeit. A válaszokból kiderült, hogy a Sziget Útlevél népszerű ötlet volt, mely sok Szigetent motivált programok látogatására. Sokan panaszkodtak viszont, hogy az útlevelek hamar elfogynak és a nagy mennyiségű információ miatt nehéz bennük eligazodni.

Mi sokkal nagyobb potenciált láttunk az ötletben, melyet a szigetlakók véleménye is igazolt. A Festplorer tehát részben tekinthető az Sziget Útlevél digitalizált változatának is, de ezúttal igazán kihozzuk a maximumot a koncepcióból.

**FESTPLORER**

**PASSPORT**

**TÁJÉKOZÓDÁST SEGÍTI**

igen

igen

**VALÓS IDEJŰ TÁJÉKOZTATÁS**

igen

X

**KISEBB PROGRAMOK  
NÉPSZERŰSÍTÉSE**

igen

igen

(valós részvétel)

(tájékoztat)

**ZÖLDÍTÉSRE NEVEL**

igen

X

**SKÁLÁZHATÓ**

igen

X

**SZEMÉYLRESZABOTT**

igen

X

**ÚJ EMBEREK MEGISMERÉSE**

igen

X

**TÖMEGKEZELÉS**

igen

X

**KÖZÖSSÉGÉPÍTŐ**

igen

X

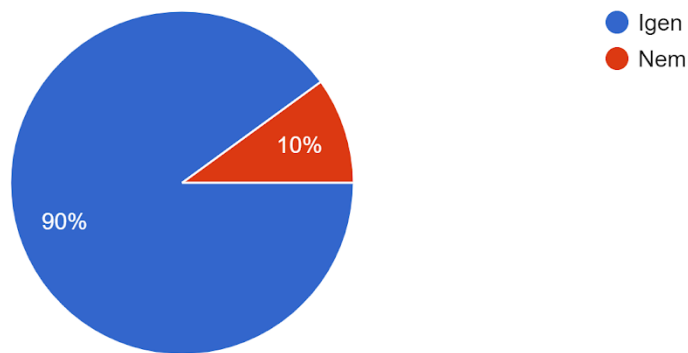




# Fesztiválózók véleménye

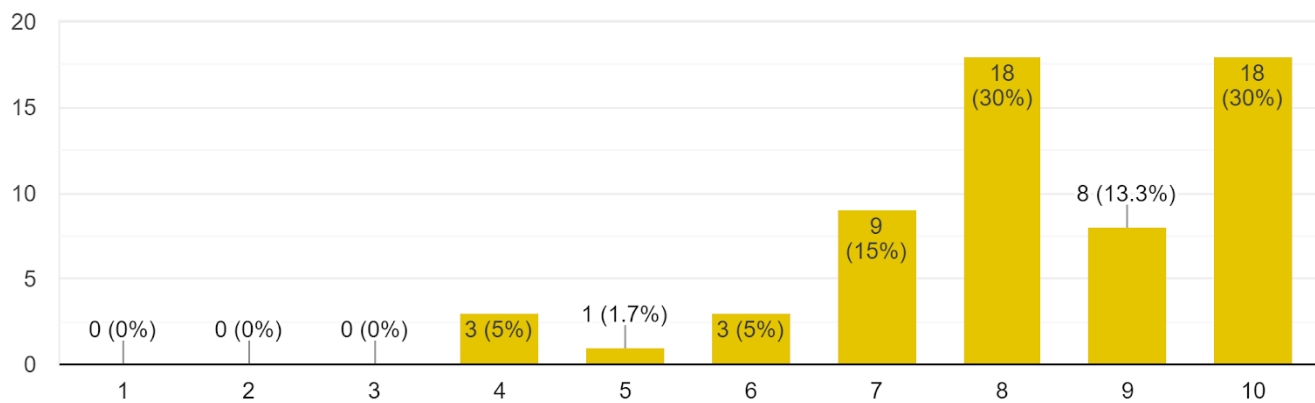
Használád-e, ha lenne egy ilyen applikáció?

60 responses



Szerinted mennyit adna hozzá egy ilyen applikáció a fesztiválélményhez?

60 responses



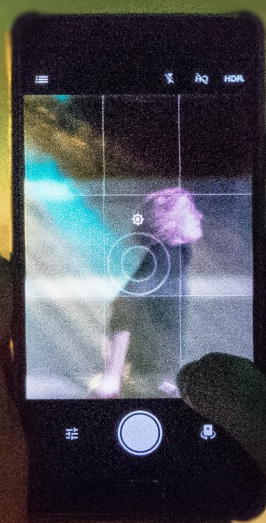
# További koncepiók

A **FESTPLOORER** nem csak a személyre szabott küldetések teljesítéséről szól, a Szigeten történő bolyongás során véletlenül megtalált QR-kód leolvasása is pontokat ér, ráadásul az applikáció a leolvasás után néhány soros információt jelentethet meg az adott előadóról/szervezetről, ezáltal is népszerűsítve egy kevésbé ismert zenekart, vagy éppen egy klímaváltozás ellen küzdő szervezet ügyét.

A QR kódok a tájékozódásban is hihetetlenül sokat segíthetnek. A GPS alapú helymeghatározás egy Sziget méretű fesztiválon nem hatékony, de csapatunk úgy nevezett „**Hol vagyok?**” QR-pontokat is kihelyezhet. Ennek a leolvasása a pillanat töredéke alatt centiméterre pontosan mutatja meg a fesztiválózó pozícióját egy statikus térképen, ráadásul ezzel a funkcionalitással még több adatpontot kap platformunk a tömeg elhelyezkedéséről.

Csapatunk a szigetlakókat kor és preferenciák alapján irányíthatja célzott hirdetések szempontjából is, így a gyerekekkel érkező család más reklámokkal találkozhat, mint az egyetemista baráti társaság.

Az élmény az alap koncepción kívül még interaktívabbá tehető, ha a küldetés teljesítéséhez az adott helyszínen egy kisebb feladat elvégzése is szükséges a pontok megszerzéséhez. Egy esetleges **“Fedezd fel a Szigetet!”** útvonal teljesítői kincskeresős módon, rávezetetten járhatnak be a területet.



Plusz motivációt jelenthet a használatra a „globális”, valamint ismerősök közötti toplista, ahol láthatjuk a többi szigetlakóhoz képest hogyan teljesítünk.

A fesztiválozók dönthetnek úgy is, hogy nyereségük értékét a környezetvédelem céljára ajánlják fel, ezzel is népszerűsítve a jó ügyet. Ráadásul az így befolyt összeg megosztható a helyszínen lévő zöldítéssel, környezettudatossággal kapcsolatos szervezetek között. Ez egyrészt még több ilyen vonzatra a fesztiválra, másrészt, ha a megosztás annak fényében történik, hogy kinek a standjánál hány százalék olvasott QR-kódot, őket is motiváltá tehetjük a platform népszerűsítésére. Így a tömegkövetés még pontosabb lenne, még többen találnának rá kevésbé ismert programokra, még nagyobb közösséget építhetünk, ezzel még nagyobb értéket teremtve a megrendelőnek.

Igazán magas pontszám esetén lehet a jutalom a jövő évi fesztiváljegyre beváltható árengedmény, ami segíthetne a kevés visszajáró külföldi problémáján, valamint még inkább motiválna az aktív használatra. Ezáltal az applikáció többi funkciója is még eredményesebben működne.



# A csapat

Csapatunk az Eötvös Loránd Tudományegyetem hét hallgatójából szerveződött. Küldetésünk, hogy nagy fesztiválok problémáira nyújtsunk innovatív megoldásokat. Egyetemünk különböző képzéseire járunk, ami lehetővé teszi, hogy egy adott kérdést többek között szoftverfejlesztői, pszichológiai, vagy éppen pedagógiai szemszögből is megvizsgáljunk. Több tapasztalt fesztiválozó is található közöttünk, és a fenntartható jövő kérdését is igazán a szívünkön viseljük. Így a nagy fesztiválok problémáit valójában sajátunkként látjuk, és szakmai tudásunk mellett ez tesz minket alkalmassá azok megoldására.

A napokban kezdtük meg meglévő fejlesztőcsapatunk bővítését, így egyre nagyobb és profibb IT-részleg áll rendelkezésünkre. Nem titkolt célunk, hogy mindenkit megelőzve lépjünk be a piacra, és minél előbb elkezdjünk dolgozni egy működőképes prototípus megvalósításán. Egyre bővülő csapatunk külső befektetői és jogi tanácsadókkal is kapcsolatban áll.

## Szikra Mátyás és Fekete-Páris Ádám

Az ELTE Informatikai Karának végzős hallgatóiként a szoftvertervezés, IT projektmenedzsment és vállalkozás-építés terén jelentős ismeretekre tettek szert. Részt vesznek az implementálásban, így a termékfejlesztés során hidat képeznek a mérnökök és a kreatív csapat tagjai közt. Emellett részt vesznek a marketingben és felelősek üzleti vonaláért is.



## Jáger Borbála

Az ELTE Neveléstudomány mesterszakos hallgatója, specializációja a fenntarthatóságra nevelés. Egy, a klímaváltozás oktatását támogató online program fejlesztője. A digitális, játék alapú oktatás témakörében szerzett tapasztalatai segítenek minket, hogy a Festplorer kalandos élményt nyújtson a fesztiválózóknak. Csatunk legelkötelezettebb tagjaként a zöld irányvonalért és a közösségépítésért felel.



## Ficzere Tamás Márk

Az ELTE Pszichológia szakának hatodik féléves hallgatója. Szociál-, munka- és szervezetpszichológiai ismeretei miatt a tömegek lélektanában értékes háttértudással rendelkezik. Egy nagyobb követőszámú influencerszer fiókot tudhat magáénak, melynek köszönhetően jelentős marketing tapasztalatra tett szert. Csatunk veterán fesztiválózójaként, fontos betekintést tud nekünk nyújtani a Sztizenek gondolkodásmódjába.



## Andi Péter

Az ELTE Informatikai Karának végzős hallgatója. Szakterülete a szoftvertervezés és a webes alkalmazások fejlesztése. Korábbi projektjeinek köszönhetően átfogó ismeretei a full stack webprogramozás és különféle DevOps technológiák használatára is kiterjednek. Csatunk technológia irányának meghatározója, aki minden problémát megold.



## Sarudi Mátyás Benedek

Az ELTE Pszichológia képzésének harmadéves hallgatója. Közösségi és kulturális programok szervezésében hatalmas tapasztalattal rendelkezik, valamint több éve kutatja a kognitív pszichológia témakörét. Szaktudása rengeteget segít nekünk felhasználóink megértésében, valamint üzleti döntések során. Ezek mellett szervezési feladatokat is ellát.



## Bátori Réka

Az ELTE Informatikai Karának végzős hallgatója, specializációja a szoftvertervezés. A termékfejlesztés, csapatbővítés, és hatékony csapatmunka területein van segítségünkre. A projekt témáját jól ismeri, mert többször vett már részt fesztiválokon önkéntesként és fesztiválzóként is.

