Förderfirma im Fokus: Atos

Der Beitrag schaut auf das Engagement des Unternehmens bei den European Games 2023 in Polen.

Vom 21. Juni bis 2. Juli 2023 fanden in Polen die Europaspiele statt. Die Multi-Sport-Veranstaltung fungierte unter anderem als kontinentales Olympia-Qualifikationsturnier für die Olympischen und Paralympischen Spiele in Paris 2024. Als offizieller Technologie-Partner stellte Atos Lösungen für alle vor und hinter den Kulissen Beteiligten bereit.

Innovative Ticketing-Plattform

Auf Basis eines modernen Datenanalysesystems sollte die Ticketing-Plattform von Atos jedem Nutzer ein individuelles Erlebnis und exklusive Werbeaktionen während des gesamten Kaufprozesses bieten, unabhängig von der Art des Kartenkaufs oder dem Nutzerprofil. Die interaktive Schnittstelle sollte auch nahtloses Browsen und Kaufen sowie eine effizienten Ticketvertrieb und

Kundenservice sicherstellen. MIt der SSO-Identitätslösung sollten zudem die Sicherheitsteams entlastet werden.

Neben der Ticketing-Plattform entwickelte und integrierte das Unternehmen weitere digitale Technologien für Sportfans, Athlet*innen, Mitarbeitende, Fernsehsender und Freiwillige. Dazu gehörte die offizielle Website der Veranstaltung, eine Datenplattform und eine mobile App für Fans, ein Spielmanagementsystem für Freiwillige, Akkreditierungen und das Netzwerk der Veranstaltungsorte sowie das Datenmanagement für alle Sportveranstaltungen.

Atos verantwortete zudem die Streaming-Produktion für 15 Sportarten und stellte insgesamt 33 verschiedene Feeds bereit. Die Ergebnisse wurden über eine Zeit- und Ergebnisanzeigelösung sowie ein spezielles Informationssystem für Kommentatoren bereitgestellt.

Eine App für alle

Die Mobile App von Atos sollte das digitale Engagement während der Europaspiele 2023 verbessern und war auf die Bedürfnisse aller Beteiligten zugeschnitten. Ein besonderes Merkmal der App war die European Games ID, eine eindeutige Kennung, die Nutzenden den Zugang zum gesamten digitalen Ökosystem der Europaspiele ermöglichte und Personalisierungsmöglichkeiten bot. So konnten etwa individuelle Präferenzen und Aktionen gespeichert werden.

Die Sportfans konnten die Veranstaltungen ihrer Wahl, Ergebnisse, Zeitpläne und Statistiken über alle Disziplinen in Echtzeit verfolgen. Darüber hinaus hatten sie Zugang zu weiteren Informationen wie Details zu den Sportstätten, Bildern und Nachrichten. In einem speziellen Bereich wurden die täglichen Highlights präsentiert. Die Anwendung bot auch Optionen für den Ticketkauf und Werbeaktionen.

Für die Athlet*innen enthielt die App spezielle Bereiche, in denen Fotos und Videos ihrer Leistungen angezeigt wurden, die sie in ihren sozialen Netzwerken teilen konnten. Auch die freiwilligen Helfer hatten einen eigenen Bereich mit allen Daten und Informationen, die sie für ihre strategische Aufgabe benötigten, um die Effizienz während der Veranstaltung zu gewährleisten.

-AB
Bild: Tania Dimas, Pixabay

PDF anzeigen