

Tuomas Aikkila

KAMK GameFestin ja Northern Game Summitin tekniikka ja yleisön vuorovaikutus



Tradenomi
Tietojenkäsittely
Kevät 2023

Tiivistelmä

Tekijä(t): Aikkila Tuomas

Työn nimi: KAMK Gamefest ja Northern Game Summitin Tekniikka ja Yleisön Vuorovaikutus

Tutkintonimike: Tradenomi (AMK), Tietojenkäsittely, Datacenter-ratkaisut

Asiasanat: Tapahtuma, Tekniikka, Lähiverkkopelitapahtuma, Konferenssi

Opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia Kajaanin ammattikorkeakoulun opiskelijoiden järjestämiä tapahtumia KAMK GameFest ja Northern Game Summit, erityisesti niiden tekniikkaa sekä yleisön vuorovaikutusta. Työssä käsiteltiin tapahtumiin yleisesti liittyviä aiheita, kuten markkinointia, kohderyhmiä ja elämyksellisyttä oheisaktiviteettien kautta. Työ tehtiin pääasiassa tulevaisuuden projektityöntekijöiden perehdytyksen ja työskentelyn sujuvuuden edistämiseksi.

Käytännön työn osassa työskenneltiin lähiverkkopelitapahtuma KAMK GameFestin verkkotyöryhmän mukana suunnittelemassa ja toteuttamassa tapahtuman tietoverkotusta ammattiopiston tiloissa. Lisäksi konferenssitapahtuma Northern Game Summitin tekniikan tiimissä toteutettiin täyden tekniikan kokoonpanon suunnittelu ja toteutus saatavilla olleella varatekniikalla. Yleisön vuorovaikutusta tutkittiin käytännön työosan havaintojen ja tapahtuman järjestämisessä mukana olleiden haastatteluiden kautta.

Lopputuloksena Northern Game Summitia varten suunniteltiin seuraavan vuoden täydet tekniikan kokoonpanot ja annettiin ideoita tekniikan dokumentaation parantamiseen. KAMK GameFestin tietoverkotuksen dokumentaation todettiin olleen tarpeellinen ja konseptina toimiva. Tietoverkotuksen dokumentaation muokattava käsikirjaa erityisesti tullaan käyttämään osana Northern Game Summitin tekniikkaa tulevaisuudessa.

Abstract

Author(s): Aikkila Tuomas

Title of the Publication: Technical implementations and audience interaction at KAMK GameFest and Northern Game Summit

Degree Title: Bachelor of Business Administration, Data Processing (Datacenter)

Keywords: LAN-event, conference, event marketing.

The aim of this thesis was to improve the technical documentation and through it the practical workflow of two events organized by students of Kajaani University of Applied Sciences KAMK GameFest and Northern Game Summit. The former is a LAN-event and the latter is a video games industry focused conference. Additionally, audience interaction was studied with theory and in practice in the events.

The thesis was conducted in two parts. The First part consisted of theoretical observation of events and their technical implementation, also usage of them as part of organization's marketing strategy, as in event marketing. The second part included practical work in the events as a member of teams that planned and built technical compositions in the events. Interviews were made with people who worked on activities and marketing to further study how audience interaction was planned for these events.

The most important findings were that KAMK GameFest technical documentation had concepts that could be utilized in the technical documentation of Northern Game Summit. Suggestions for this were given to the project manager of Northern Game Summit.

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Tapahtuma.....	2
2.1	Tapahtumamarkkinointi.....	3
2.2	Tekniikka.....	5
3	Lähiverkkopelitapahtuma.....	6
3.1	Verkon kokoonpano	6
3.2	Tapahtuman aktiviteetit.....	7
4	KAMK GameFest 2023	8
4.1	Tilat.....	8
4.2	Verkon toteutus	9
4.2.1	Verkon topologia.....	10
4.2.2	Kytkimet	12
4.2.3	Haasteet	14
4.3	Markkinointi	14
4.4	Sponsoreiden alueet & oheisaktiviteetit.....	15
5	Northern Game Summit 2022	16
5.1	Tilat.....	16
5.2	Yleisön vuorovaikutus	17
5.3	Esitystekniikka	18
5.3.1	Kokoonpanot.....	18
5.3.2	Teknologiat.....	20
5.3.3	Muunnin	20
5.3.4	Kaappainkortti.....	21
5.3.5	Äänitekniikka	22
5.3.6	Tietokoneet ja hallintaohjelma	23
5.4	Tekniikan tiimin toiminta tapahtumassa.....	24
6	Yhteenveto	26
	Lähteet	27
	Kuvat	28
	Liitteet	

1 Johdanto

Opinnäytetyössä keskitytään Kajaanin ammattikorkeakoulun opiskelijoiden järjestämiin tapahtumiin KAMK GameFest ja Northern Game Summit, tarkemmin tekniikan toteutukseen ja yleisön vuorovaikutukseen. Tekniikka sisältää suunnittelun ja työtehtävät ennen tapahtumaa ja sen aikana. Yleisön vuorovaikutusta käsitellään oman kokemuksen ja projektissa mukana olleiden vastuhenkilöiden haastatteluiden kautta.

KAMK GameFest on opiskelijoiden järjestämä LAN-tapahtuma ja Northern Game Summit on puheisiin keskittynyt pelikonferenssitapahtuma, ja valintana opinnäytetyön aiheeksi tapahtumat valikoituivat luonteisesti työskenneltyäni tapahtumien järjestelyjen parissa. Northern Game Summit erityisesti on mielenkiintoinen käytännön toiminnan näkökulmasta, koska tapahtumassa on usein meneillään kolme puhetta samaan aikaan elokuvateatterin eri saleissa ja vaatii ripeää toimintaa kokoonpanon muokkaamiseen, jos sama puhe esimerkiksi jaetaan kaikkiin saleihin yhtä aikaa.

Työn lopputavoite on tapahtumien tekniikan sekä sen ohjeiden ja dokumentaation parantaminen. Tapahtumaa jatkuvasti kehittämällä edistetään tulevien vuosien järjestäjien työskentelyn sujuvuutta ja perehdytystä. Työn tavoite saavutetaan käytännön työnä tapahtumien järjestämistoinnassa ja sen ohessa suoritettavissa olevien lisätehtävien, kuten haastatteluiden tekemisessä ja dokumentaation analysoinnin ja parantelun, parissa.

2 Tapahtuma

Tapahtuma terminä voidaan määritellä monella tavalla. Tapahtuman määritelmässä on monia yhtenäisyyksiä, ja jotkut määritelmät ovat kiteytettyjä ja toiset yksityiskohtaisia. Yhden kiteytetyn määritelmän mukaan tapahtuma on suunniteltu tiettyyn aikaan ja tilaan sidottu tavoitteellinen tilaisuus. Tila, jossa tapahtuma järjestetään, voi olla fyysinen, mutta se voidaan myös pitää virtuaalisesti tai sekä että. (Tapahtumateollisuus ry. n.d.)

Tapahtumia on monenlaisia, kuten organisaatioiden sisäisiä ja ulkoisia tapahtumia, yksittäisiä keikkoja, monta keikkaa ja enemmän sisältäviä festivaaleja, urheilutapahtumia, kaupunkitapahtumia ja paljon muita. Kuitenkin kaikkien tapahtumien suunnittelun prosessi alkaa yksinkertaistettuihin kysymyksiin mitä, missä, milloin ja miksi. Tapahtuman suunnitteluun tulee varata runsaasti aikaa ja työnjakoa tulee harjoittaa tasaisesti, jotta kaikki työ ei kasaannu yhdelle henkilölle. (SOOL ry. n.d.)

Jos kyseessä on isomman kokoluokan tapahtuma, täytyy kysymyksiä laajentaa ja näin saavutetaan Vallon ja Häyrinen esittämä Onnistuneen tapahtuman malli® (Kuva 1) kirjassaan ”Tapahtuma on tilaisuus”. Malli koostuu strategisten ja operatiivisten kysymysten kolmioista, jotka muodostavat tähtimallin. (Vallo & Häyrinen, 2016, 127.)



Kuva 1. Onnistuneen tapahtuman malli® (Vallo & Häyrinen, 2016, 128)

Edellä kuvatun mallin keskiössä on myös jatkuvasti mielessä pidettäviä asioita. Idean ja teeman muodostamiseen voi käyttää mallin kysymyksiä. Tunnetta voi herättää tapahtuman tarinallisuus, yllätykset ja yksityiskohdat. Tarinallisuuden kautta voidaan kehittää mahdollisesti myös juoni, joka punaisena lankana vie tapahtumaa ja sen järjestämistä eteenpäin. (Vallo & Häyrinen, 2016, 127.)

2.1 Tapahtumamarkkinointi

Kasvava viestinnän määrä on luonut tilanteen, jossa yritykset ja organisaatiot jatkavat kilpailua tiedon massassa erottuakseen toisistaan. Entiset markkinoinnin käytännöt eivät enää tuo aikaisemman suuruista tulosta. Yritykset ja organisaatiot ovat ottaneet tapahtumien ja markkinoinnin yhdistelmän, tapahtumamarkkinoinnin työkalupakkiinsa, mikä toimii erityisen hyvin sosiaalisen median kanssa rinnakkain. (Vallo & Häyrinen, 2016, 21.)

Kuten monille muille suhteellisen uusille käsitteille, tapahtumamarkkinoinnilla löytyy melkein yhtä monta määrittelyä kuin asiasta kertojia. Laajakäsitteisesti tapahtumamarkkinoinnilla tarkoitetaan joko markkinointitaktiikoita tapahtuman mainostamiseksi tai tapahtumien käyttö markkinointitaktiikkana organisaation hyväksi (Haddix, 2023). Tässä opinnäytetyössä käsitellään jälkimmäistä määrittelyä.

Olennainen piirre on, että tapahtumamarkkinointi on otettu osaksi yrityksen tai organisaation markkinointikokonaisuutta. Osana tapahtumamarkkinointia voidaan myös katsoa olevan osallistuminen näytteilleasettajana messutapahtumissa sekä muiden kuin omien tapahtumien sponsorointi, jolloin organisaatio saa vastikkeena näkyvyyttä tapahtumalta (Decker, 2022).

Vallon ja Häyrisen kirjassa Tapahtuma on Tilaisuus, esitetään kolme kriteeriä tapahtumamarkkinointiin (Vallo & Häyrinen, 2016, 22.):

1. Tapahtuma on etukäteen suunniteltu.
2. Tavoite ja kohderyhmä on määritelty.
3. Tapahtumassa toteutuvat kokemuksellisuus, elämyksellisyys ja vuorovaikutteisuus.

Näiden määrittelyiden kautta voidaan katsoa, että KAMK GameFest ja Northern Game Summit ovat tapahtumamarkkinointia osana Kajaanin ammattikorkeakoulun markkinointikokonaisuutta. Toisena tärkeänä tehtävänä nämä tapahtumat myös edistävät ammattikorkeakoulun opiskelijoiden opintoja ja yleisviihtyvyyttä. KAMK GameFesteillä datacenter-opiskelijat pääsevät toteuttamaan tietoverkkojen rakentamista käytännössä sekä muiden alojen, kuten turismin opiskelijat, pääsevät työskentelemään tapahtuman suunnittelussa ja järjestämisessä. Northern Game Summitissa datacenter- ja pelialan opiskelija pääsevät oppimaan uutta konferenssin ja sen tekniikan suunnittelussa. KAMKin opiskelijoille on myös tarjolla edullisia lippuja seuraamaan kokeneempien tekijöiden puheita, ja tilaisuus toimii myös mahdollisuutena verkostoitumiseen.

2.2 Tekniikka

Tässä opinnäytetyössä olennaisessa roolissa oleva tekniikka on tärkeässä osassa tapahtumien suunnitteluvaihetta. Jos ei tarpeellinen tieto päädy oikealla tavalla oikeaan paikkaan, ei tapahtuma yksinkertaisesti toimi. Northern Game Summitissa käsitellään audiovisuaalista tekniikkaa puheiden näyttämiseen elokuvateatterin saleissa ja KAMK GameFestissä verkkoyhteyksien kautta mahdollistetaan osallistujien pelaaminen sitä vaativissa peleissä.

Tapahtumapaikalla jo olemassa oleva tekniikka on syytä käydä läpi ja kartoittaa, mitä on tarve käyttää. Oletuksia, mitä tekniikkaa löytyy, ei tule tehdä, kaikissa paikoissa on omat varustelunsa heidän tarpeidensa mukaan. Tekniikan tulee ehdottomasti harjoittaa ennakoitua esiintyjien tarpeisiin ja varmistaa heidän laitteidensa yhteensopivuuden, jos mahdollista. (Vallo & Häyrinen, 2016, 208-209.)

Tekniikka myös sisältää projektin hallitsemisen ohjelmat, nettisivut, lipun myynnin ja monia muita työkaluja, jotka keventävät tapahtuman järjestämistä (Morand, 2021). Tässä opinnäytetyössä näiden ohjelmien valinta ja käyttö oli jaettu tiimin kesken riippuen, mitä ohjelmia he olivat itse ennen käyttäneet ja kokivat parhaiksi vaihtoehdoiksi.

3 Lähiverkkopelitapahtuma

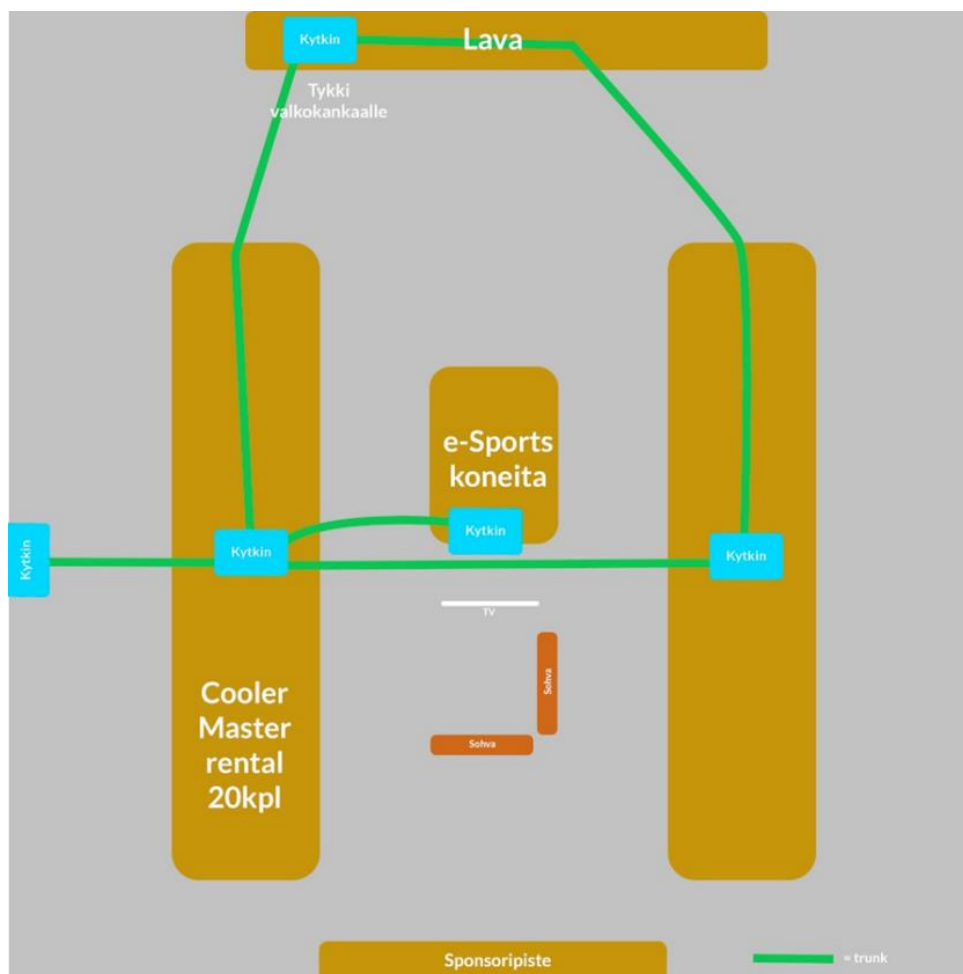
Lähiverkkopelitapahtuma tai LAN-tapahtuma (lyhenne Local Area Networkistä), jota käytetään tästä eteenpäin koskemaan työssä käsiteltyjä tapahtumia. LAN-tapahtumissa suuri määrä ihmisiä kokoontuu samaan tilaan useimmiten muutamaksi päiväksi tai pidempään pelaamaan pelejä yksin tai porukan kanssa ja tuovat omat laitteensa vuokratuille pöytäpaikoille. Tapahtuman aikana järjestetään yleisesti peliturnauksia, musiikin ja videoiden luontakilpailuja, joista käytetään myös sanaa compo tai kompo, joka on slangia englannin kielen sanasta competition eli kilpailu (Urbanlan, n.d.).

LAN-tapahtumien järjestämiseen tarvitaan osallistujamäärään suhteutettuna soveltuvan kokoiset tilat. Lisäksi tilassa tulee olla tarvittava infrastruktuuri sähköjen ja internet-yhteyden jakamiseen. Äänentoisto ja videoprojektori valkokankaalle musiikin soittoon ja meneillään olevien turnauksien katsomiseen ovat käytäntö monissa LAN-tapahtumissa. (Lehtonen, 2013, 25.)

3.1 Verkon kokoonpano

Tapahtuman verkon suunnitteluun on syytä ottaa runsaasti aikaa, koska tilojen suuruus, kunto, tapahtuman osallistujamäärä sekä saatavilla oleva laitteisto vaikuttavat suunnitteluun ja parhaan mahdollisen topologian löytämiseen. Usein tehokkainta laitteistoa käytetään verkon kokoonpanon runkona ja vähemmän tehokkaita alenevassa järjestyksessä rungosta pois päin.

Kuvassa 2 nähdään KAMK GameFest22:n verkon kokoonpano. Vasemman konepöydän kytkin oli tehokkain saatavilla, joten suurin osa kytkimistä yhdistettiin siihen. Opiskelijat halusivat myös tehdä silmukan lavan ja oikean konepöydän välille Spanning Tree -protokollan testaamisen vuoksi LAN-tapahtumaympäristössä. Topologia toimi moitteetta, joten vuoden 2022 tapahtumassa käytetty tähti-silmukkatopologia tekee mahdollisen paluun seuraavan vuoden tapahtumassa.



Kuva 2. KAMK GameFest22-verkon topologia

3.2 Tapahtuman aktiviteetit

LAN-tapahtumissa voidaan tarjota konepaikan hankkineille sekä myös vierailijoille monenlaista aktiviteettia pelkän konepaikoilla pelaamisen lisäksi. Tapahtumissa järjestetään compoja tai kilpailuja, kuten pelidemojen kehitys ja musiikin luonti. Peliturnauksia suosittujen pelien, kuten Counter-Strike, League of Legends ja Dota 2, parissa. Isommissa tapahtumissa järjestetään myös monenlaisia keikkoja, yhteisiä pelaamisalueita, kuten retropelit ja pelikonsolit, sekä cosplay-puku kilpailuja, joissa paras asu voittaa (Lanparty-Europe, 2023).

Tapahtumaan osallistujille usein on tarjolla kodinkonenurokkaus tai keittiötila, joka sisällyttää vedenkeittimen, mikroaaltouunin yms. Tapahtuman pääsalin läheisyydessä on hyvä olla myös hiljainen tila nukkumista varten. (Lehtonen 2013, 18-19.)

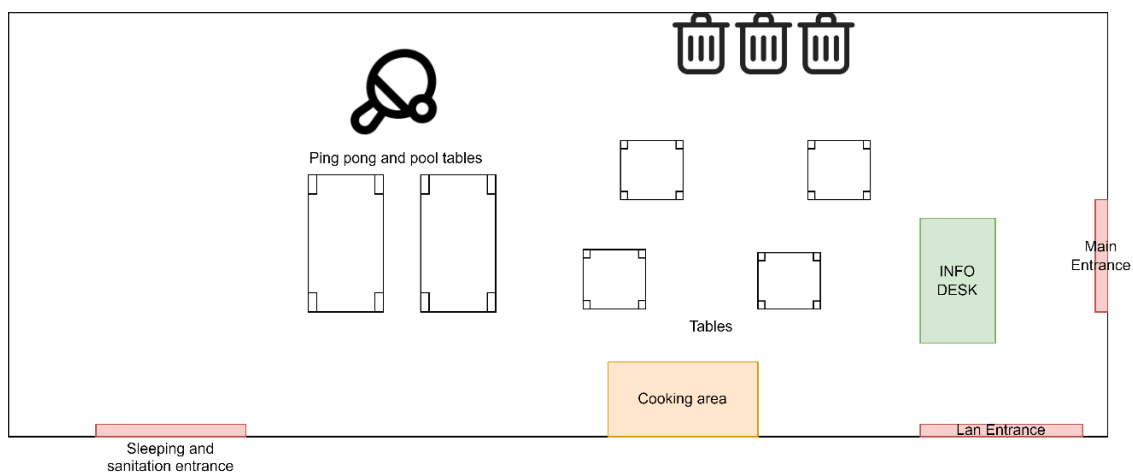
4 KAMK GameFest 2023

KAMK GameFest 23 järjestettiin 21.4–23.4.2023, ja tapahtuman järjestäminen aloitettiin vuoden alussa. Verkon tekemiseen tehtiin oma työryhmänsä, joka koostui Kajaanin ammattikorkeakoulun tietojenkäsittelyn datacenter-opiskelijoista. Saatavilla oli vuoden 2022 järjestäjän käsikirja, joka antoi suuntaa antavia ohjeita aikaisemmilta vuosilta opitusta sekä kytkimien asetusten pohjat toisessa tekstitiedostossa.

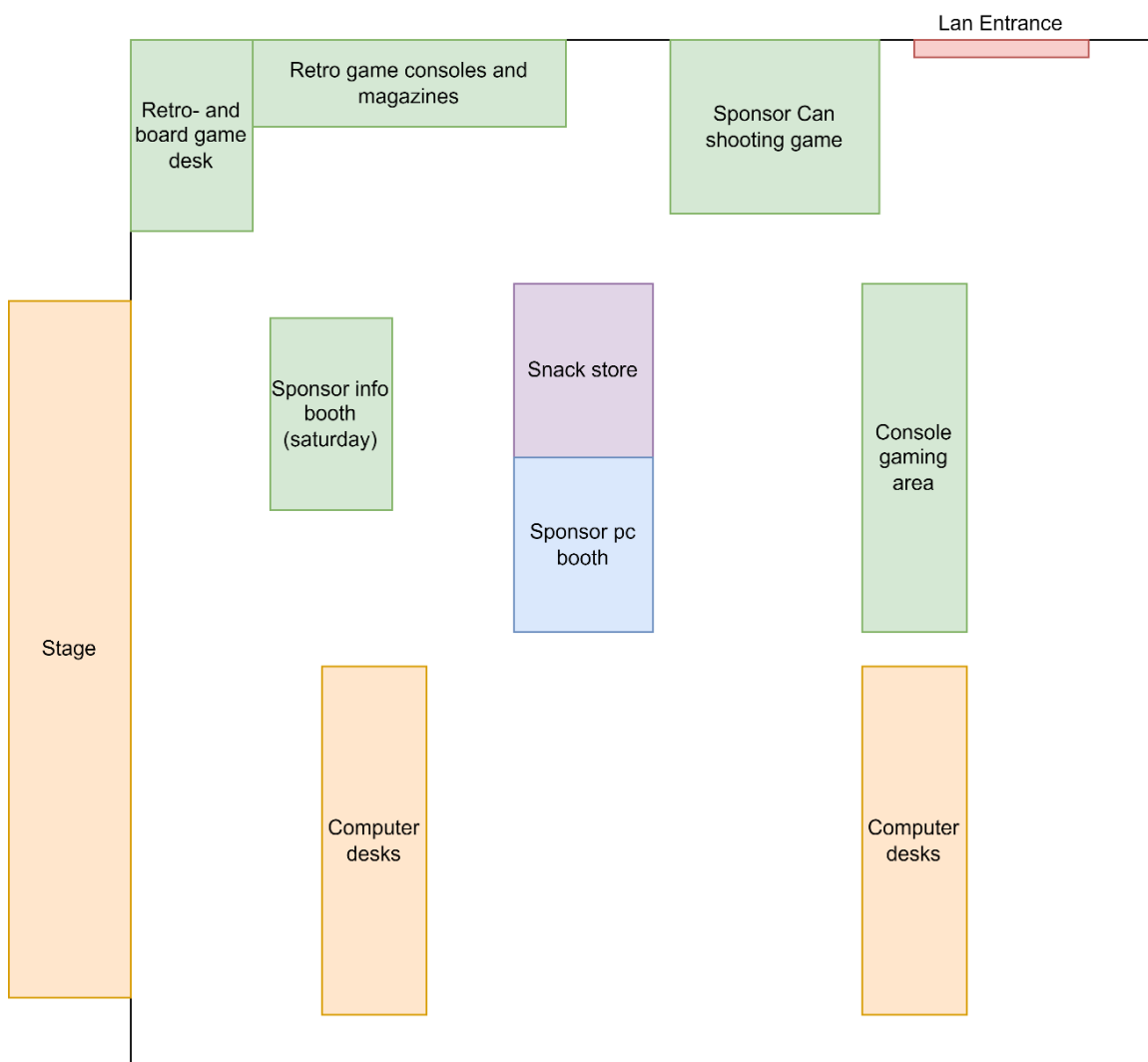
Yleisön vuorovaikutusta tutkitaan haastattelemalla markkinoinnin ja sponsorialueiden järjestämisessä mukana olleita henkilöitä: Johannes Rynänen markkinoinnista ja Taisto Tuomi tapahtumanjärjestelijöistä. Haastatteluiden sisältöä käytetään muihin tapahtuman yksityiskohtien varmistamiseen, koska olin suurimman osan työskentelystä verkkojen työryhmän mukana.

4.1 Tilat

Tapahtuma-alueeksi valikoitui Kainuun ammattiopiston aulatila (Kuva 3) ja liikuntasali (Kuva 4) ammattikorkeakoulun liikuntasalin ollessa remontissa. Tilan vaihdos ei haitannut verkon työskentelyä toimintaa kriittisellä tavalla, joten työskentely jatkui ilman suurempia suunnitelman muutoksia.



Kuva 3. Aulatilán pohjakuvio tapahtuman aikana



Kuva 4 Liikuntasalin pohjakuvio tapahtuman aikana

Tapahtumaan osallistujille oli järjestetty alue ruoan valmistusta varten tapahtuman aulassa info-pöydän takana. Hiljainen tila nukkumista varten oli pukuhuoneissa ja näistä tiloista löytyi myös suihku, joka oli käytettävissä.

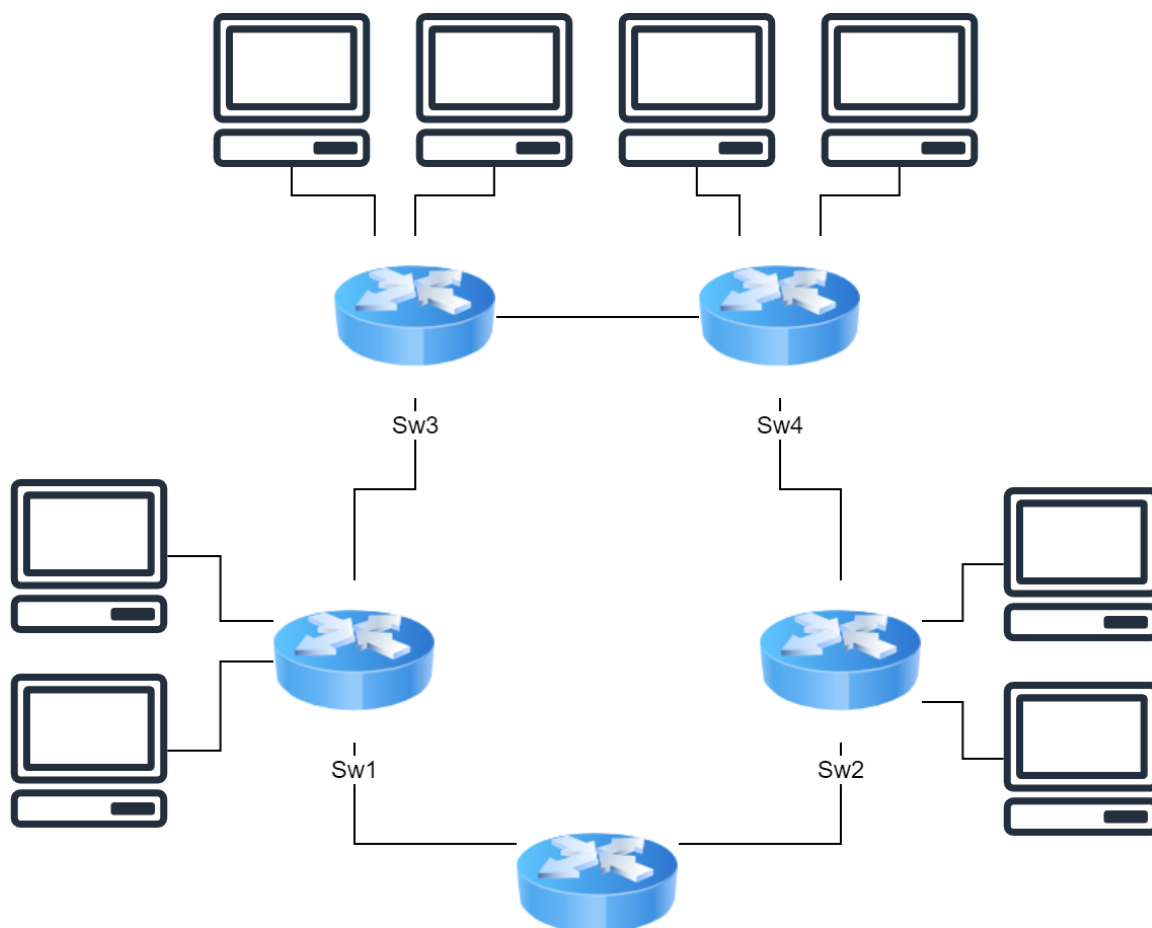
4.2 Verkon toteutus

Verkon luonnista vastuussa ollut työryhmä aloitti työskentelyn muutamaa kuukautta ennen tapahtumaa. Ryhmä koostui enemmistönä ensimmäisen vuoden datacenter-opiskelijoista. Itse olin viime vuoden tapahtumassa mukana pelipalvelimien luonnin parissa, koska meidän ensimmäisenä opiskeluvuonamme KAMK GameFestiä ei järjestetty korona-epidemian vuoksi.

Tilan vaihtuminen toi työskentelyn alkuvaiheessa haastekysymyksiä, mutta ne ratkottiin yllättävän nopeasti ja vaivattomasti. Edellisellä kerralla suurin osa järjestämistehtävistä oli datacenter-opiskelijoiden vastuulla, mutta tänä vuonna monia muiden alojen opiskelijoita oli mukana ja tehtävät jaettiin tasaisesti ainakin verkkojen työryhmän näkökulmasta.

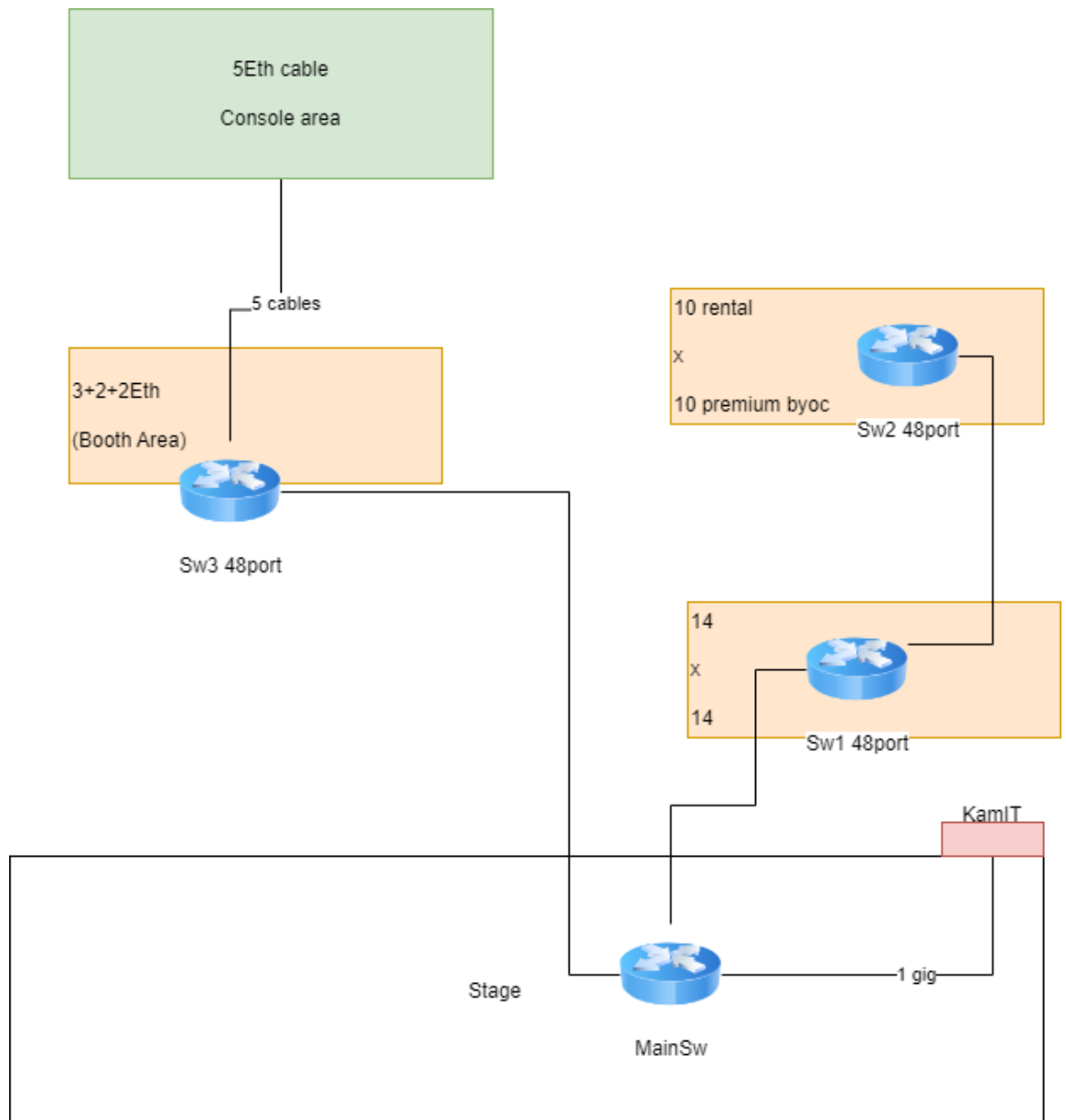
4.2.1 Verkon topologia

Verkkotopologian suunnitelmaksi ryhmä valitsi runkokytkimestä ulospäin johtuvan renkaan (Kuva 5), jolloin yhden laitteen vioittuminen ei kaataisi mahdollisen ketjun päässä olevia koneita. Tähti-topologiaa ei tällä kertaa ollut mahdollista toteuttaa runkoverkon kytkennän sijainnin vuoksi, koska tähtikuviolla johtojen pituudet olisivat olleet huomattavasti suurempia ja tämä olisi tuonut mahdollisia vikariskejä, joihin meillä ei ollut täysin varmaa mahdollisuutta varautua.



Kuva 5. Renkas-topologia

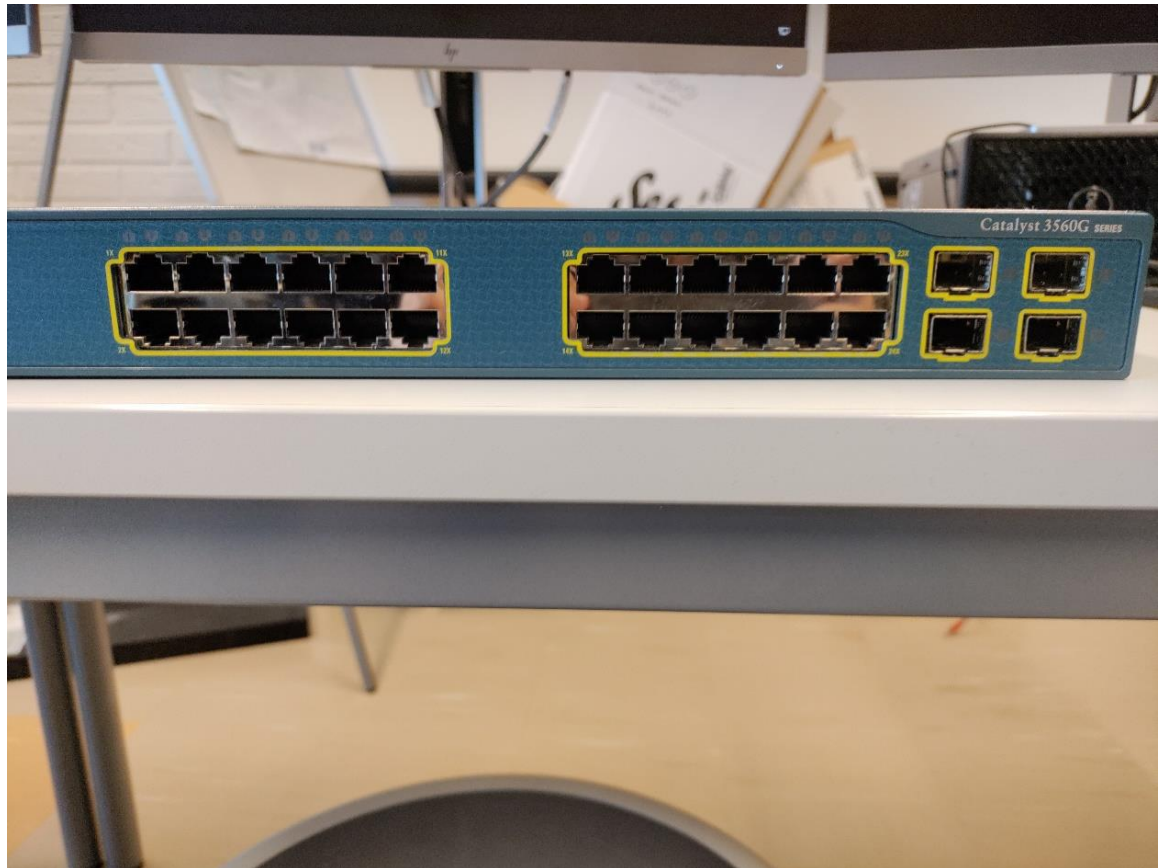
Tänä vuonna tapahtumaan oli varmistettu lähiverkon (LAN) ja langattoman lähiverkon (WLAN) välinen liikenne, mutta totesimme, että asiaa ei kannata laajasti mainostaa, koska meillä ei ollut mahdollista rajoittaa sen nopeutta. Suurien pelien lataus olisi voinut hidastaa muun verkon nopeutta huomattavasti. Muutamilla osallistujilla ei ollut tarpeeksi pitkää verkkojohtoa mukana, joten jos heillä oli langaton verkkokortti, saimme heidät kuitenkin verkkoon kiinni. Viimehetken konepaikkamuutosten vuoksi rengaskuviosta luovuttiin ja lopulliseksi topologiaksi päätettiin tähti-mallia muistuttava kuvio yhden lisäytymisen (Kuva 6. Sw1stä Sw2een) kanssa.



Kuva 6. KAMK GameFest 2023 topologia

4.2.2 Kytkimet

Tapahtuman runkokytkimenä toimi Cisco Catalyst 3560G (Kuva 7), joka oli Datacenter-labrasta saataville olevista uusien kytkin. Muut kytkimet olivat Cisco Catalyst 2960-S ja -X sarjaa (Kuva 8 ja Kuva 9). Minimivaatimus kytkimiä valittaessa oli, että laitteissa oli 1 gbps nopeuden omaava verkkokortti runkoverkon liikenteen nopeuden takaamiseksi. Varasimme pari kytkintä myös mahdollisten vikojen varalta.



Kuva 7. Cisco Catalyst 3560G -kytkin



Kuva 8. Cisco Catalyst 2960-X -kytkin



Kuva 9. Cisco Catalyst 2960-S -kytkin

Järjestimme alustavasti kytkimien asetukset aikaisempien vuosien dokumentaation pohjalta, mutta selvisi, että tilanmuutoksen vuoksi tietohallinto laati meille asetukset erikseen. Tarkistimme vielä itse erikseen tietohallinnon antamat asetukset ja totesimme niiden ottaneen huomioon kaiken tarvitsemamme.

4.2.3 Haasteet

Aikaisempina vuosina loimme oman virtuaalisen lähiverkon (VLAN) mukana tulevien palveluiden kera. Kuitenkin tilanvaihdoksen jälkeen paikallinen tietohallinto totesi, että helpoin tapa hoitaa verkon turvallisuus olisi käyttää vierailijaverkkoa ja tapahtuman ajaksi tapahtumaan tarvittava liikennetyyppi sallittiin.

Suoritimme muutamia testauskertoja, joiden aikana tarvitsemamme liikenne oli suurimmalta osin yhä estetty. Jokaiselta kerralta lähetimme listauksen estetyistä palveluista, joita tarvitsimme tietohallinnolle. Tämä vaihe oli kovin stressaavaa, kun tapahtumapäivä läheni. Mutta saimme loppujen lopuksi kaiken tarvitsemamme toimimaan ja tapahtuman aikana emme kuulleet raporteja pelien liikenteen estoista.

4.3 Markkinointi

Tapahtuman markkinointi aloitettiin puolitoista kuukautta ennen tapahtumaa. Pääasiallisena mainonnan kohderyhmänä oli yläasteikäiset ja vanhemmat henkilöt, kuten ammattikorkeakoulun opiskelijat, ammattikoululaiset ja lukiolaiset. Markkinointia toteutettiin kolmessa osassa. (Liite 1.)

Ensimmäinen osa oli ammattikorkeakoulun sisäinen markkinointi. Koululla järjestettiin kojuja eri rakennuksissa. Sisäisesti liikkuvaan sanaan luotettiin joissain määrin, koska ammattikorkeakoulu on melko tiivis yhteisö. Sähköisessä muodossa hyödynnettiin myös koulun sisäistä sähköpostia, koulun ja kouluun sidonnaisten järjestöjen sosiaalisen median kanavia, kuten Twitter, Instagram ja Tiktok. Muutamit sponsorit ja Kajaanin kaupunki myös mainostivat tapahtumaa yhdessä tai useammassa sosiaalisen median kanavassaan. (Liite 1.)

Toinen osa oli juliste- ja esitepohjainen kampanja. Esitteitä jaettiin tapahtumaa mainostavilla kokuilla ja jaettiin erilaisiin paikkoihin, kuten nuorisotilat, info tilat ja koulujen aulat, jos se oli niissä sallittu. Julisteita laitettiin luvan saatua kaikkialle, minne oli mahdollista. Paikkoja, joihin julisteita laitettiin, olivat esimerkiksi nuorisotilat, yhteis-, ammatti- ja korkeakoulut, julkiset mainostaulut, nuorisoseurojen tilat jne. (Liite 1.)

Kolmas osa markkinointia oli kohdistettu muihin kouluihin kuin ammattikorkeakoulu. Koku mainostamista järjestettiin yläkouluissa, lukiolla ja ammattikoulussa. Myöhemmin myös ilmeni mahdollisuus käydä mainostamassa tapahtumaa koku muodossa kauppakeskuksessa, mikä toteutettiin. (Liite 1.)

Jotta lippuja saataisiin myytyä lisää, käytettiin koku mainonnassa houkuttimia. Houkuttimina toimivat alennuskoodit lippujen ostoa varten, Premium-konepaikan ostaneille luvattiin tapahtumaan sponsoreiden tarjoamaa pientä purtavaa ja juotavaa. Joissain tapauksissa, jos henkilö osti minkä tahansa konepaikan koku pisteellä, saivat he näitä tuotteita heti paikan päällä. (Liite 1.)

4.4 Sponsoreiden alueet & oheisaktiviteetit

Sponsorialueilla oli tarjolla paljon muuta tekemistä pelaamisen ohelle ja vierailijatkin pääsivät osallistumaan kaikkiin näihin aktiviteetteihin. Tarjolla oli tölkkien ammuntaa Nerf-pyssyllä ja pelihaasteita tiettyyn pistemäärään asti, ja palkintoina löytyi sponsoreiden tuotteita. Pari paikallista yritystä oli esittelemässä toimintaansa info-pisteiden ja vapaiden aktiviteettien, kuten retropelien sekä lautapelien muodossa. Yksi sponsoreista myös ylläpiti kioskia, josta pystyi ostamaan pientä purtavaa. Pistemäärähaasteen lisäksi samalla sponsorialueella oli ”Pelaa Pro-pelaajaa Vastan” -haaste Fortnite-pelin parissa. Haaste veti hyvän määrän osallistujia haastamaan ammattipelaajan. Lisäksi tapahtumassa oli Meet&Greet-fanitapaaminen suomalaisen striimaajan kanssa, joka myös oli hyvässä vedossa yleisön kanssa. (Liite 1.)

Tapahtumaan oli järjestetty League of Legendsin, Counter Strike: Global Offensive Wingmanin sekä FIFA22:n ja Injustice 2:n turnauksia. League of Legendsin turnaus järjestettiin sponsorin kopissa sijaitsevilla tietokoneilla, FIFA- ja Injustice 2 -turnaukset pelattiin konsoleilla, joten näihin turnauksiin oli mahdollista myös osallistua ilman konepaikkaa. Palkintoina oli sponsoreiden tarjoamia tuotteita. (Liite 1.)

5 Northern Game Summit 2022

Kahden vuoden koronatauon jälkeen Kajaanin ammattikorkeakoulun opiskelijoiden järjestämä pelikonferenssitapahtuma Northern Game Summit palasi Kajaaniin. Olin tekniikan tiimissä mukana projektin suhteellisen aikaisesta vaiheesta asti.

Tässä osassa opinnäytetyötä kerron tekniikan suunnitelmia aikaisemman vuoden 2018 tekniikan vetäjän Ville Leivosen dokumentaation pohjalta, vaikka tosin tällä kertaa tekniikka toteutettiin yksinkertaisemmalla tavalla aikarajoitteiden vuoksi. Oma määränsä työtä 2022 vuoden tapahtumassa perehdytti ideaa tekniikan täyden kokoonpanon toteutuksesta, mikä antoi hyvän lähtöruudun 2023 tapahtumaa varten. Olen mukana tekniikan vetäjänä 2023 tapahtumassa, mutta tämä osio pidetään edellisvuoteen keskitettynä. Yleisön vuorovaikutusta tutkitaan omien kokemusten ja Event & Venue Manager Joonas Mannisen haastattelun kautta, ja tulokset esitellään kappaleessa 5.2.

5.1 Tilat

Tapahtumapaikkana toimi paikallinen elokuvateatteri, jossa asiakaspaikkoja löytyy 464 ja koko tilan maksimiasiakaskapasiteetti on 540 henkilöä (Leivonen, 2018, 2.). Osallistujille oli järjestetty tapahtuman aikana ruokailut ja jälkijuhlat paikallisissa ravintoloissa. Elokuvateatterin kolmen salin ulkopuolella yhteisissä tiloissa oli sponsoreiden infopöytiä ja kahvitarjoilu. Saleissa kalustus oli säilytetty ennallaan tekniikan tietokonepöytiä lukuun ottamatta, jotka sijaitsivat kaikissa saleissa valkokankaan edessä oikealla tai vasemmalla sivulla. Tekniikan tiimi työskenteli salien ja projektorihuoneen välillä.

Elokuvateatteri edelleen sijaitsee kaupungin keskustassa, noin 10 minuutin kävelymatkan päässä majoituskumppanin rakennukselta. Pääasiallinen ruokailu oli järjestetty tien toisella puolella sijaitsevassa lounasravintolassa, henkilökunnan ruokailu oli kiinalaisessa ravintolassa, joka sijaitsi tapahtumapaikan naapurissa. Jatkojuhlat tapahtumapäivien lopussa taas pidettiin seuraavassa korttelissa olevassa yökerhossa.

5.2 Yleisön vuorovaikutus

Yleisön vuorovaikutusta, kuten tapahtuman ohjelmaa, oheisaktiviteetteja ja tapahtumamarkkinoitua käydään läpi tässä kappaleessa vuoden 2022 projektin toisena kätenä ja Event & Venue Managerin roolissa olleen Joonas Mannisen haastattelun ja omien kokemusten kautta.

Omasta kokemuksesta tapahtuman aikana tapahtumapaikalla oli tiivis tunnelma puheiden välissä, jolloin osallistujat verkostoituivat alansa kollegoiden kanssa. Useimmissa tapauksissa puheet loppuivat muutamia minuutteja ennen virallista loppumisaikaa, jolloin puhujan suostumuksella yleisöltä vastaanotettiin kysymyksiä. Muutamissa tapauksissa useita henkilöitä jäi keskustelemaan saliin kysymysoisuuden jälkeenkin, joissain tapauksissa puhujakin jäi keskustelemaan. Osallistujat näyttivät nauttivan puheista, mutta mahdollisesti enemmän puheiden herättämistä keskusteluista.

Joonas Mannisen haastattelun pohjalta tapahtuman pääohjelman puheisiin on panostettu parhaimman mukaan, koska ne herättävät eniten kiinnostusta mahdollisissa lipun ostajissa. Northern Game Summit erottuu pelikonferenssien massasta pienellä koolla, mutta myös uniikkien verkostoitumismahdollisuuksien kautta. Usein kalliimman VIP-lipun ostaneille on tarjolla omat VIP-tilat, mutta useimmiten hekin ovat mieluiten yhteisellä tapahtuma-alueella kollegoidensa keskuudessa. VIP-lipun ostaneille hintaan sisältyi esimerkiksi lounastarjoilut ja VIP-cocktail tapaaminen tapahtumapaikan läheisellä ravintolalla. Tapahtuman pääohjelman ulkopuolella laajempaan verkostoitumismahdollisuutena toimi jatkot tapahtumapaikan läheisellä yökerholla. (Liite 2)

Northern Game Summitilla ei vuonna 2022 ollut maksullista mainontaa ostettuna millään alustalla. Aikaisempina vuosina maksullista mainontaa on käytetty joissain määrin. Tapahtumaa mainostettiin pääasiallisesti kaikilla mahdollisilla sosiaalisen median alustoilla kuten Twitterissä, Facebookissa, LinkedInissä ja Instagramissa. Kohderyhmät olivat peliteollisuus Suomessa ja maailmalla, Kajaanin ammattikorkeakoulun opiskelijat sekä Kajaanin paikalliset peliyritykset. Kohderyhmiin sisältyivät sekä osallistujat ja sponsorit. Kajaanin ammattikorkeakoulu on Northern Game Summitin suurin sponsori ja sen opiskelijoille oli tarjolla edullisemmat lippuhinnat. Voidaan katsoa, että Northern Game Summit on osana Kajaanin ammattikorkeakoulun tapahtumamarkkinoitua. (Liite 2)

5.3 Esitystekniikka

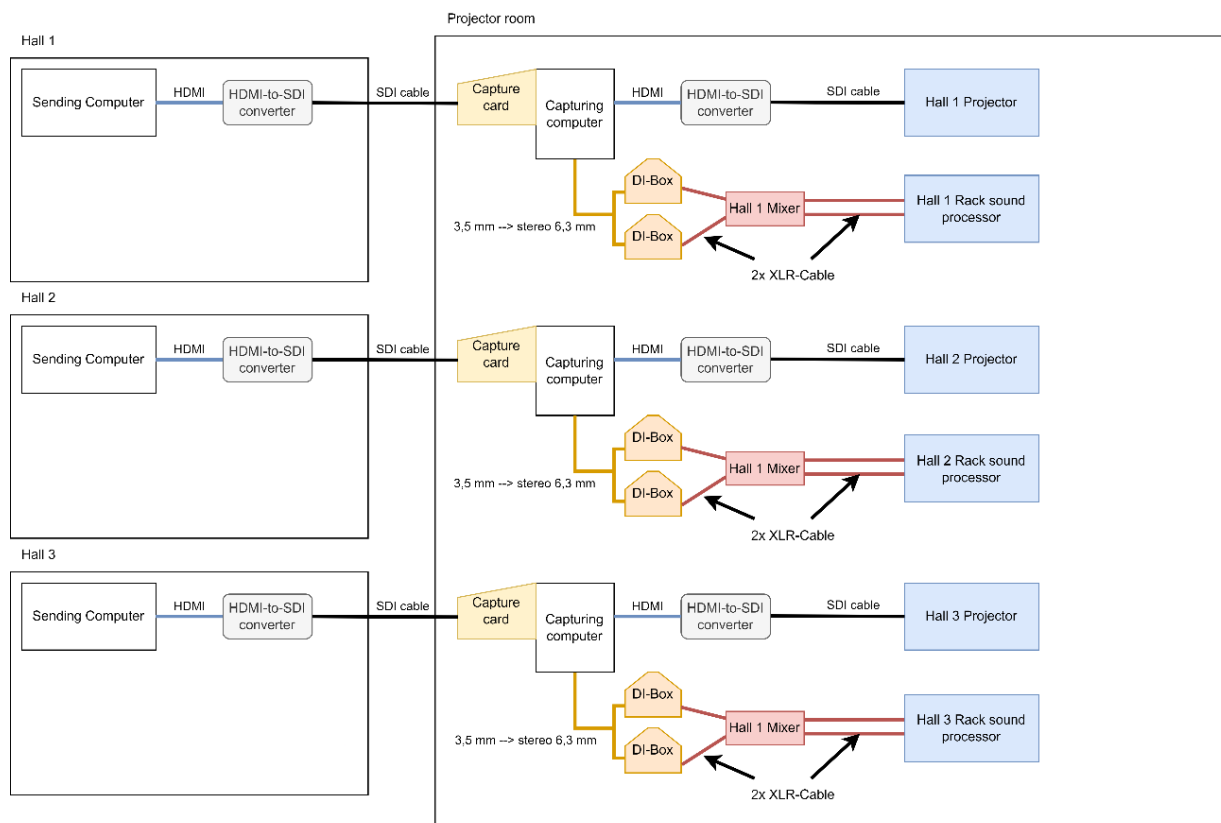
Tekniikan näkökulmasta tapahtumapaikalta löytyi tarvittavan laitteiston. Projektorien valkokankaineen ja äänilaitteiston lisäksi elokuvateatterilta löytyi varatekniikkaa. Kyseessä oli Blackbox-laitteisto, joka mahdollisti audiovisuaalisen datan lähetyksen langallisen lähiverkon välityksellä. Päädymme käyttämään blackbox-laitteiston tekniikkaa vuoden 2022 tapahtumassa.

2018 vuoden tekniikan dokumentaatio oli hyvin yksityiskohtainen, löysimme muutamia parannuksia tekniikan suunnitteluvaiheessa, kuten kaavion muuttaminen pois suoratoistosta VIP-tiloihin, jota ei todennäköisesti toteuteta lähitulevaisuudessa. Vuokratavaroiden listakin muokattiin, koska jotkut paikat, joista laitteita oli lainattu, ei enää ollut tavoitettavissa vaihtelevista syistä. Totesimme, että on hyvä idea tehdä muokattava word-dokumentti tulevaisuutta varten, jotta parannuksien ja neuvojen lisääminen tulisi helpoksi tuleville työryhmille.

Tekniikan pystyy jakamaan kahteen osaan, kuva- ja äänitekniikkaan. Tekniikan osat toimivat itsenäisesti toisistaan, mikä yksinkertaistaa mahdollisten ongelmien ratkonnan. Ainoa kumpaankin eri tekniikkaan liittyvä mahdollinen ongelma on kuvan ja äänen viive toisistaan, kun videoita näytetään osana puhetta.

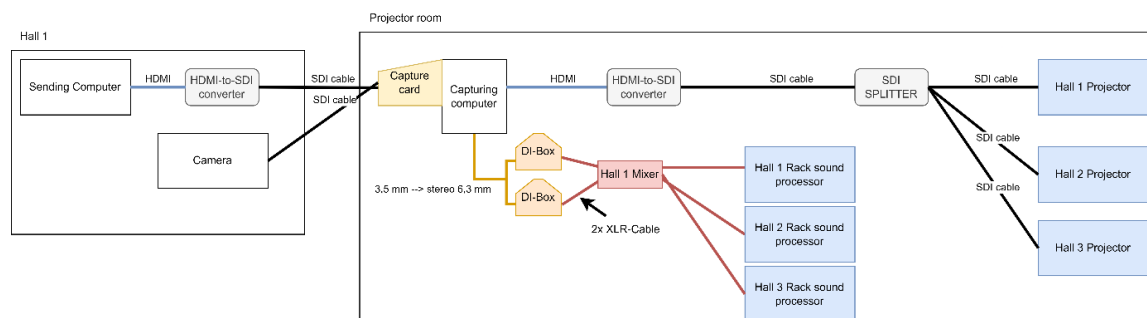
5.3.1 Kokoonpanot

Tapahtumaa varten suunniteltiin tekniikan aikaisemman vetäjän seminaarityön tai myös projektiryhmän sisäisesti kutsuttuna tekniikan käsikirjan pohjalta kaksi kokoonpanoa, ensimmäinen kokoonpano (Kuva 10) on tarkoitettu mahdollistamaan usean puheen samanaikaiseen ylläpitämiseen. Huomioon otettavaa on, että kaikki audio menee yhdelle samalle mikserille. Yhden mikserin käyttäminen aiheuttaa sen, että audiosta vastaavan henkilön työ tulee huomattavasti helpommaksi ja varmistaa tasavertaisen laadun kaikkiin saleihin.



Kuva 10. Usean puheen kokoonpano

Toista kokoonpanoa (Kuva 11) kutsumme ”Keynote-puheeksi”. Keynote-puheisiin on yleensä tunnetumpi puhuja ja arvioimme, että osallistujamäärä jota puheen seuraaminen kiinnostaa ylittää yhden salin istumapaikat. Silloin tulee tarve jakaa puhe muihin saleihin. Usean salin kokoonpano luodaan eriltään muusta laitteistosta, pääasiassa kameran jaon takia. Puheen seuraajille on tärkeää nähdä puhuja, vaikka he eivät ole samassa tilassa. Kameran kytkeminen tuo tarpeen erilaiselle kaappainkortille ja SDI-jakajalle joka toistaa videon kaikille projektoreille samanaikaisesti. Käytetyn mikserin tulee myös olla kykenevä jakamaan yhden salin audio kaikkiin muihin saleihin.

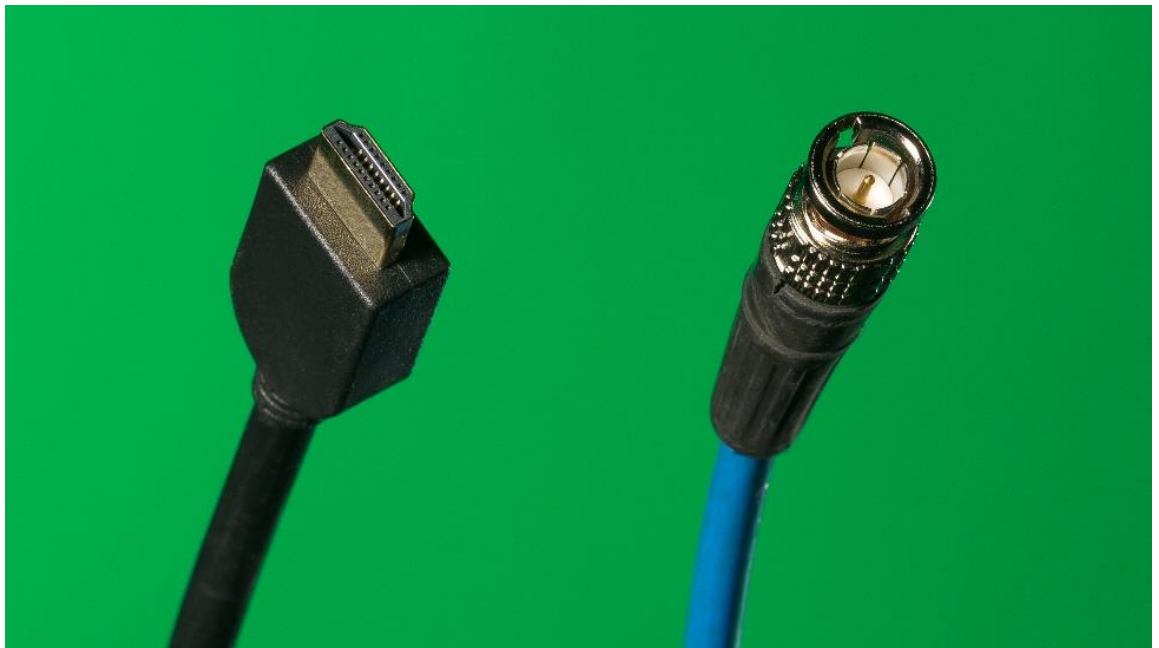


Kuva 11. Keynote kokoonpano

5.3.2 Teknologiat

Molempia tekniikan osa-alueita yhdistää kaksi laajasti käytettyä kuva- ja audioteknologiaa. Ensimmäinen on HDMI-teknologia (Kuva 12 vasemmalla), joka on erittäin suosittu kuluttajien keskuudessa kustannustehokkuuden ja tiedonsiirron laadun puolesta.

HDMI:n heikkous tuotantoympäristöön kuitenkin on signaalin kantopituuden puolella, joka on noin 15 metriä. Johdon pituuden takia tarvitaan lisälaitetta vahvistamaan signaalia pidemmälle. Tuotantoympäristöissä suosittu SDI-standardi (Kuva 12 oikealla) tarjoaa pidemmän kantopituuden signaalille korkeammalla rahallisella hinnalla. (Froehlich, 2021.)



Kuva 12. HDMI- ja SDI-kaapelit (Ames, 2023)

5.3.3 Muunnin

HDMI:n ja SDI:n suosio eri käyttötarkoituksissa on myös luonut laitteistoa, joka rakentaa ns. ”siltoja” näiden teknologioiden välille. Tässä tapauksessa puhutaan muuntimesta (Kuva 13) tai konvertteristä (eng. Kielen sana Converter). Oli kyseessä lähettävän ja vastaanottavan laitteiston eriävät käytetyt teknologiat tai pidemmät etäisyydet, tulee tarve muuntimelle suuntaan tai toiseen. Northern Game Summitin kohdalla etäisyydet, että laitteisto ovat muuntimen tarpeessa. Viitaten kuvaan 17 tarvitaan salista konesaliin SDI:n antamaa pituutta ja konesalissa projektoriin kytkentä

vaatii SDI:tä uudestaan. Asiaa olisi voinut yksinkertaistaa kalliimmalla kaappainkortilla, mutta koulun organisaatiolla oli jo yhdenlaiset kaappainkortit.



Kuva 13 HDMI-SDI-muunnin (Theatrixx Technologies, n.d.)

5.3.4 Kaappainkortti

Kaappainkortteja (Kuva 14.) käytetään SDI-signaalin vastaanottamiseen, nämä laitteet ovat tietokoneiden emolevyn PCIe-väylään kytkettäviä eli tavallaan laajentavat tietokoneen ominaisuuksia. Aiemmin mainittuun ensimmäiseen kokoonpanoon tarvitaan 3 korttia, jotka vähintään vastaanottavat SDI-signaalin ja vaihtoehtoisesti lähettävät sitä. Koululta näitä kaappainkortteja löytyi SDI:tä ja HDMI:tä vastaanottavana ja ovat Northern Game Summitin käyttötarkoitukseen sopivia. Keynote-puheen kokoonpanoon tarvitaan 2 SDI:tä vastaanottavaa ja vaihtoehtoisesti sitä lähettävää, koululta löytyi juuri sellainen.



Kuva 14. Kaappainkortti (Blackmagic Design n.d)

5.3.5 Äänitekniikka

Äänitekniikkaan kuuluvat pääasiassa mikseri ja kaikenlaiset mikrofonit, jotka tapahtumassa on käytössä. Puhujille käytössä on perinteinen käsimikrofoni ja käsivapaa madonna-mikki. Puheiden lopuksi yleensä on aikaa kysymyksille, jolloin käytetään Catchbox-mikrofoneja, jotka on päällystetty pehmeällä materiaalilla. Pehmeiden takia mikrofonin voi heittää yleisön keskellä olevalle kysyjälle helposti ja turvallisesti.

Tietokoneista ja mikrofoneista tuleva ääni yhdistetään jossakin vaiheessa aina keskitettyyn mikseriin, joka on monina vuosina ollut Behringer X32 -mallia (kuva 16). Laitteessa on kaikki tarvitsemamme ominaisuudet ja se sisältää myös enemmän asioita, joita tulevien vuosien tekniikan tiimit voivat ottaa käyttöön.



Kuva 15. Behringer X32 -mikseri (Behringer n.d)

5.3.6 Tietokoneet ja hallintaohjelma

Tapahtuma vaatii 3 tietokonetta saleihin, jotka pystyvät moitteetta lähettämään puheen kuvan projektorihuoneisiin. Salien tietokoneiden ei tarvitse olla kovin tehokkaita, ainoana vaatimuksena on yksi HDMI-portti kuvan lähetystä varten. Projektorihuoneeseen tulee 4 tietokonetta lisää, joista 3 on salien omia esityksiä varten ja viimeinen on Keynote-puheita varten. Näiden tietokoneiden tulee olla suhteellisen tehokkaita, jotta varmistuu puheiden prosessoinnin laatu.

Kaikki tietokoneet tulevat käyttämään avoimen lähdekoodin videontallennus- ja lähetysohjelma Open Broadcasting Software, käyttäjien keskuudessa lyhennettynä OBS. OBS mahdollistaa tietokoneen ikkunoiden ja ohjelmassa luotujen virtuaalisten ikkunoiden tallentamisen ja Northern Game Summitin tarkoituksessa lähettämisen joko internetiin tai muille laitteille. Saleissa sijaitsevat tietokoneet lähettävät pelkästään esityksen videon kaapeleita pitkin projektorihuoneeseen, jossa käytetään samaa ohjelmaa ja hallinnoidaan projekteille ja saliin menevää videokuvaa. Projektorihuoneen tietokoneista menee myös audioyhteys keskitetylle mikserille.

5.4 Tekniikan tiimin toiminta tapahtumassa

Vuoden 2022 tapahtuman tekniikka oli alun perin tarkoitus toteuttaa esitystekniikassa läpi käytöllä tavalla. Vuokratarjojaksiakin kerättiin mutta kesän aikana selveni, että ei ollut tarvetta Keynote-puheen kokoonpanoon. Elokuvateatterilla oli ennestään hankittuja blackbox-laitteita (Kuva 17). Nämä laitteet mahdollistavat audiovisuaalisen datan lähetyksen lähiverkon yli. Päätimme käyttää tällä kertaa tätä laitteistoa.



Kuva 16 (Black Box n.d)

Varasimme ennen tapahtumaa 4 viikon ajaksi testikertoja uuden kokoonpanon luomiseksi ja testaamiseksi. Laitteiston vaihto teki audiovastaavan roolin haasteellisemmaksi. Jos kaikissa kolmessa salissa oli puheita meneillään ja muutamat puheet sisällyttivät videoita, täytyi audiovastaavan työskennellä kolmen eri mikserin kanssa eri puolilla projektorihuonetta. Ainoa tapa varautua oli pitää puhelimessa viestintäsovellus auki kaiken aikaa. Audion ulkopuolella testikerroilla saatiin kokoonpanot toimimaan yllättävän helposti ja laadukkaasti. Jokaisen testikerran jälkeen laitteet vietiin talteen projektorihuoneeseen. Tapahtumaa edeltävänä iltana viimeisen elokuvesityksen jälkeen tiimi kävi laittamassa laitteet valmiiksi esityksiä varten ja tehtiin viimeiset testaukset.

Toimin yhden elokuvasalin operaattorina tapahtuman aikana. Käytännössä operaattorina vastuulla oli OBS-ohjelman hallinnoinnin, josta näytettiin mainokset ennen puheita ja puheiden aikana tarvittava kuvamateriaali. Muutamat puheet sisälsivät videoita, joiden näkyessä äänitekniikolle lähetettiin tieto äänenvoimakkuuden vaihtamiseksi. Äänenvoimakkuuden säätäminen viestien välityksellä äänitekniikolle ei ollut ihanteellinen ratkaisu, mutta tämä oli ainoa vaihtoehto saatavilla. Myöhemmin myös ilmeni videosignaalin vääristymiä salien valkokankaalle, muissa saleissa tämä ratkesi HDMI-kaapelin vaihdolla. Salissani yritimme myös kaapelin vaihtoa, joka korjasi asian muutamaksi tunniksi. Vaihdoimme myös HDMI-porttia tietokoneessa ja Blackboxia puheiden välissä olevalla ajalla, ja jokin näistä toimenpiteistä tai niiden yhdistelmä ratkoi ongelman lopullisesti.

Heti viimeisen puheen loputtua tapahtuman viimeisenä päivänä tekniikan tiimi keräsi koululta lainatut laitteistot ja toimitti ne varastoon. Laitteet palautettiin seuraavana koulupäivänä takaisin alkuperäisiin osoitteisiinsa. Koko projektin tiimi piti myöhemmällä ajalla palautepalaverin, jossa tekniikan osalta käsiteltiin aiemmin mainittuja ongelmatilanteita.

6 Yhteenveto

Työssä keskityttiin tapahtumien tekniikan toteutukseen ja yleisön vuorovaikutukseen. Tekniikan osa KAMK GameFestin kohdalla oli jo valmiiksi hyvällä mallilla, dokumentaatiossa ei löytynyt puutteita. Northern Game Summitia varten löytyi aikaisempien vuosien dokumentaatio, joka oli yleistiedollisesti hyvä, mutta vuosien saatossa on tullut muutoksia tapahtuman tekniikan tarpeeseen. Dokumentaatio oli PDF-muodossa, joten tekniikan tiedon päivittämisen ja työskentelyn kehittämisen kannalta on syytä tehdä muokattavissa oleva päivitetty dokumentaatio ja tähän hyvänä esimerkkinä voidaan käyttää KAMK GameFestin käsikirjaa.

Tapahtumissa yleisesti tarvitaan yleisö, jolle tapahtuma järjestetään. Northern Game Summitissa on tiivis pelialaan keskittynyt yhteisöllinen tunnelma tapahtuman aikana ja sen ulkopuolelta järjestetyillä oheisohjelmilla, pääasiassa jatkoilla. KAMK GameFestillä yksin konepaikalla pelaamisen ulkopuolella oli turnauksia eri pelien parissa, lautapelejä, retropelejä ja yhteinen konsolipelialue, joten mahdollisuuksia yhteiseen hauskanpitoon löytyi.

Lopputoimenpiteenä Northern Game Summitin projektipäällikölle on esitetty muokattavan tekniikan käsikirjan luontia. Samassa tilanteessa lupauduin 2023 vuoden tekniikan vetäjäksi, joten käsikirjan luonti tulee tapahtumaan suurella varmuudella.

Lähteet

Decker, A. (2022). The Ultimate Guide to Event Marketing. Saatavilla 31.8.2023 <https://blog.hubspot.com/marketing/event-marketing>

Froehlich, A. (2021). What is Serial Digital Interface? Saatavilla 15.3.2023. <https://www.tech-target.com/searchnetworking/definition/Serial-Digital-Interface>

Haddix J. (2023). Event Marketing Guide: Strategies, Ideas & Examples. Verkkosivu. Saatavilla 30.8.2023 <https://www.cvent.com/en/blog/events/event-marketing-guide>

Lanparty-Europe. (2023). Wiki: how to organize a lanparty. Saatavilla 1.9.2023 <https://www.lanparty.eu/wiki-how-to-organize-a-lanparty/>

Lehtonen, M. (2013). Tapahtumajärjestäjän Käsikirja. Saatavilla 2.5.2023. https://seul.fi/wp-content/uploads/2017/08/tapahtumajarjestajan_kasikirja_uusi.pdf

Leivonen, V. (2018). NGS2018 -tapahtuman tekniikan toteutus. Ajankohtaisviestintä ja asiakirjoittaminen -kurssin raportti. Saatavilla 10.5.2023. PDF-muotoinen teksti saatavissa tekijältä

Morand, T. (2021). How to Plan an Event: a Complete Guide. Saatavilla 5.6.2023. <https://www.wildapricot.com/blog/how-to-plan-an-event>

Suomen Opettajaksi Opiskelevien Liitto SOOL ry. (N.d). Tapahtuman järjestäjän ABC. Verkkosivu. Saatavilla 5.6.2023. <https://www.sool.fi/hyp/tapahtumat/https://www.sool.fi/hyp/tapahtumat/>

Tapahtumateollisuus ry. (N.d). Mitä on Tapahtumateollisuus? Verkkosivu. Saatavilla 5.6.2023. <https://www.tapahtumateollisuus.fi/mita-on-tapahtumateollisuus/>

Urbanlan. (2022). Compot. Verkkosivu. Saatavilla 2.5.2023. <https://urbanlan.fi/compot>

Kuvat

Kuva 12. Ames K. (2023). Video 101: What's the difference between HDMI and SDI? [verkkosivu].

Saatavilla 23.7.2023 <https://photofocus.com/video/video-101-whats-the-difference-between-hdmi-and-smi/>

Kuva 13. Theatrix Technologies. (N.d). HDMI to SDI xVision Converter Series. [verkkosivu]. Saa-

tavilla 23.7.2023 <https://theatrix.com/en/product/hdmi2sdi/>

Kuva 14. Blackmagic Design. (N.d). DeckLink Mini Recorder 4K. [verkkosivu]. Saatavilla 23.7.2023

<https://www.blackmagicdesign.com/fi/products/decklink/techspecs/W-DLK-33>

Kuva 15. Behringer. (N.d). X32. [verkkosivu]. Saatavilla 23.7.2023 <https://www.behringer.com/product.html?modelCode=P0ASF>

Kuva 16. Black Box. (N.d). MediaCento IPX HD Extender Receiver – HDMI-over-IP. [verkkosivu].

Saatavilla 23.7.2023 <https://www.blackbox.com/en-au/store/product/detail/hd-extender-receiver---hdmi-over-ip/vx-hdmi-hdip-rx>

KAMK GameFest kysymykset:

Yleisön ja osallistajat

- Oliko tapahtumaan osallistujille järjestetty jotain erikoista?
 - o Uni ja kodinkonenuurkka?
- Mitä aktiviteetteja oli tarjolla tapahtuman osallistujille, että vierailijoille?
 - o Turnauksia?
- Sponsoreien ständi/koppi alueet
 - o Otettiinkö mallia muista alan tapahtumista tai aikaisemmasta opitusta?
- Yhteiset peli alueet, sama kysymys kuin aikaisempaan.
- Muita oheisaktiviteetteja?

Markkinointi

- Miten tapahtumaa markkinoitiin?
- Keille tapahtumaa markkinoitiin?
- Oliko kannustimia joilla ihmisiä houkuteltiin ostamaan konepaikkoja ja käyntilippu

Northern Game Summit kysymykset

- Mitä kaikkea tapahtuman osallistujille oli järjestetty tapahtumapaikalla?
- Mitä aktiviteetteja oli tarjolla tapahtuman osallistujille pääohjelman ulkopuolella?
- VIP lipun ostajien vastikkeet?
- Mitkä olivat tapahtuman markkinoinnin kohderyhmät?
- Miten tapahtumaa markkinoitiin?
- Tapahtumamarkkinointia KAMKille?