

## Cómo mejorar la experiencia del asistente a un evento

- *IBTM Américas ofrece algunos tips para mejorar la experiencia del visitante a través de interacciones digitales.*
- *[Regístrate](#) a este show, el más importante de los profesionales de la industria de reuniones y eventos en Latam.*



**Ciudad de México a 8 de julio de 2024.** – [IBTM Américas](#), el show más importante de los profesionales de la industria de reuniones y eventos en Latam y que celebrará su 15 Aniversario el próximo 21 y 22 de agosto en el Centro Citibanamex de la Ciudad de México, explica cómo mejorar la experiencia del visitante, a través de interacciones digitales.

La meta de alcanzar un 99% en la Experiencia del Cliente (CX) puede parecer ideal, pero lo esencial es aspirar a la excelencia continua, adaptándose a las necesidades y expectativas cambiantes de los clientes. Las empresas deben enfocarse en proporcionar experiencias consistentemente positivas y resolver cualquier problema de manera rápida y efectiva para mantener altos niveles de satisfacción y lealtad.

Para **Eleonora García, Directora General de IBTM Américas**, las interacciones digitales se han convertido en un componente esencial para mejorar la experiencia de los asistentes en eventos. Estas interacciones no sólo facilitan una comunicación más fluida

y personalizada, sino que también enriquecen la participación y el engagement de los asistentes.

A continuación, se describen algunas de las principales interacciones digitales y sus ventajas a detalle:

- **Las Aplicaciones Móviles para Eventos** permiten a los asistentes acceder a toda la información relevante del evento en un solo lugar. Pueden incluir agendas, mapas interactivos, perfiles de ponentes, listas de asistentes, notificaciones en tiempo real y opciones de networking.

Estas aplicaciones tienen varias ventajas: Acceso Fácil a Información (Los asistentes pueden consultar rápidamente la agenda, horarios de sesiones y ubicación de stands o salas, mejorando la planificación y evitando confusiones); Notificaciones en Tiempo Real (Las alertas y notificaciones ayudan a mantener a los asistentes informados sobre cambios de última hora, recordatorios de sesiones y actividades importantes); y Networking (A través de perfiles de asistentes y funciones de mensajería, las aplicaciones permiten a los participantes conectarse y establecer relaciones profesionales de manera más efectiva).

- **La Realidad Aumentada (AR) y Realidad Virtual (VR)** pueden ofrecer experiencias inmersivas, desde recorridos virtuales de las instalaciones hasta demostraciones interactivas de productos.

La AR y VR tienen varias ventajas: Experiencias Inmersivas (Estas tecnologías permiten a los asistentes vivir experiencias únicas, como explorar productos o instalaciones de manera virtual, lo cual puede ser particularmente útil para lanzamientos de productos o exposiciones); Mayor Engagement (estas experiencias captan la atención de los asistentes y los mantienen interesados y comprometidos durante más tiempo); y Accesibilidad (Facilitan la participación de personas que no pueden asistir físicamente, ampliando el alcance del evento.)

- **Las Plataformas de Networking Digital** son herramientas como aplicaciones y plataformas Web diseñadas específicamente para networking que permiten a los asistentes conectar con otros participantes antes, durante y después del evento.

Estas plataformas tienen varias ventajas: Conexiones Significativas (Las plataformas pueden sugerir conexiones relevantes basadas en intereses y objetivos profesionales, facilitando encuentros más productivos); Ahorro de Tiempo (Los asistentes pueden planificar sus reuniones y conversaciones con anticipación, maximizando el tiempo disponible durante el evento);

Seguimiento Post-Evento (Facilitan el mantenimiento de contactos y la continuación de las conversaciones iniciadas durante el evento).

- **Encuestas y Feedback en Tiempo Real.** Al utilizar aplicaciones móviles o plataformas Web, los organizadores pueden solicitar retroalimentación instantánea sobre sesiones, ponentes y actividades. Estas herramientas tienen algunas ventajas como Mejora de la Experiencia (Los organizadores

pueden ajustar el evento en tiempo real basándose en el feedback recibido); Compromiso Activo (Las encuestas y votaciones en vivo hacen que los asistentes se sientan valorados y parte activa del evento); y Datos Valiosos (La retroalimentación recopilada proporciona información valiosa para la planificación de futuros eventos).

- **Gamificación.** La incorporación de elementos de juego en el evento, como concursos, desafíos y recompensas, a través de una aplicación o plataforma digital. Esto lleva a tener varias ventajas como Mayor Participación, Diversión y Engagement; y Networking para que de manera amena los asistentes sean más colaborativos de manera natural y efectiva.
- **Streaming en Vivo y Contenido On-Demand.** La transmisión en vivo de sesiones y la disponibilidad de contenido grabado para su posterior visualización. Esto ofrece grandes ventajas al contar con un acceso universal y flexibilidad al ver revisar contenido importante, con lo cual se amplía el alcance al llegar a una audiencia global, aumentando la visibilidad y el impacto.

García concluyó: Las interacciones digitales en eventos no solo mejoran la experiencia de los asistentes al hacerla más conveniente, personalizada e interactiva, sino que también proporcionan a los organizadores herramientas valiosas para gestionar y optimizar el evento en tiempo real. Estas tecnologías fomentan una mayor participación, facilitan el networking y recogen datos valiosos que pueden utilizarse para mejorar futuros eventos.

[Regístrate](#) a IBTM Américas que busca inspirar eventos de excelencia que generen conexiones de negocio, experiencias enriquecedoras y ser un referente para quienes realizan eventos de todo tipo.

#### **Acerca de IBTM Américas:**

*IBTM Américas es el puente de conexión de las Américas para la comunidad de profesionales de la industria de reuniones y eventos. Entre sus objetivos destacan: hacer negocios, networking y ofrecer espacios de inspiración a través de una plataforma de negocios. Conoce más en:*

[www.ibtmamericas.com/es-mx.html](http://www.ibtmamericas.com/es-mx.html)

[www.facebook.com/IBTMAmericas](https://www.facebook.com/IBTMAmericas)

[www.linkedin.com/company/ibtmamericas](https://www.linkedin.com/company/ibtmamericas)

Instagram: ([@ibtmamericas](#))

Recursos para prensa: [www.ibtmamericas.com/es-mx/sobre-nosotros/prensa.html](http://www.ibtmamericas.com/es-mx/sobre-nosotros/prensa.html)

#### **Acerca de RX**

*RX es líder global en eventos y exposiciones, aprovechando la experiencia de la industria, los datos y la tecnología para construir negocios para individuos, comunidades y organizaciones. Con presencia en 25 países en 42 sectores industriales, RX organiza aproximadamente 350 eventos anualmente. RX se compromete a crear un ambiente laboral inclusivo para todas nuestras personas. RX capacita a las empresas para prosperar aprovechando ideas impulsadas por datos y soluciones digitales. RX es parte de RELX, un proveedor global de herramientas de análisis y toma de decisiones basadas en información para clientes profesionales y comerciales. Para obtener más información, visite [www.rxglobal.com](http://www.rxglobal.com).*

#### **Acerca de RELX**

RELX es un proveedor global de herramientas de análisis y toma de decisiones basadas en información para clientes profesionales y comerciales. RELX atiende a clientes en más de 180 países y tiene oficinas en aproximadamente 40 países. Emplea a más de 36,000 personas, más del 40% de las cuales están en América del Norte. Las acciones de RELX PLC, la empresa matriz, se negocian en las bolsas de Londres, Ámsterdam y Nueva York utilizando los siguientes símbolos bursátiles: Londres: REL; Ámsterdam: REN; Nueva York: RELX.

\*Nota: La capitalización de mercado actual se puede encontrar en <http://www.relx.com/investors>

\*

**Para más información:**

**JUDITH PÉREZ FAJARDO**

GPS Imagen y Comunicación México

[judith@gpscom.com](mailto:judith@gpscom.com)

Cel. 55 4090 9300

[www.gpscom.com](http://www.gpscom.com)