



URGENCESMEET 2024

Les **commissions & les boards** à la rencontre des congressistes

BROCHURE EXPLICATIVE
Pour l'organisateur d'animation(s)



la COCMS présente



URGENCESMEET 2024

Votre mise en avant grâce à **trois espaces dédiés**
pour communiquer avec nos congressistes !

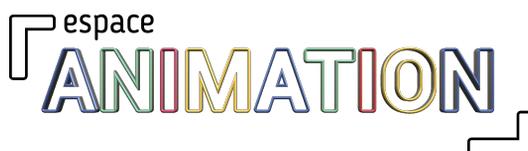


TABLE DES MATIÈRES

PRÉAMBULE	Page 5
QUELS OBJECTIFS ?	Page 6
LE CONCEPT, LES ESPACES	Page 7
EN PRATIQUE	Page 13
SOUSSION D'UN PROJET D'ANIMATION	Page 14



URGENCE

P R É A M B U L E

La commission d'organisation des congrès et des manifestations scientifiques (COCMS, CO) vous propose à partir de 2024 le projet **URGENCESMEEET** pour répondre à un besoin d'évolution (organisationnelle et logistique) du hall des expositions du congrès Urgences.

Il s'agit de passer d'un hall des expositions à un véritable **parcours d'exposition** qui permettra de mieux mettre en valeur nos institutions (SFMU, SuDF et associés) et les partenaires sur leurs différents stands.

L'objectif est de **dynamiser le hall des expositions** avec des **animations** proposées et réalisés par les commissions & les boards de la SFMU, SUdF et institutions associées à la médecine d'urgence.

C'est aussi, et surtout, l'occasion pour vous (commission, board, etc.) de vous faire connaître et d'**exposer votre travail** auprès de nos congressistes (et partenaires), de promouvoir **l'image de marque de votre institution** (SFMU, SUdF, etc.) et, plus largement, de notre spécialité.

À bientôt sur URGENCES,

Florian CANU
Président de la CO

QUELS OBJECTIFS ?

Vous êtes les promoteurs de la médecine d'Urgence. Par votre travail dans votre commission (board, groupe, etc.), vous contribuez à faire évoluer notre spécialité au quotidien. Votre travail est reconnu mais est-il connu ?

Bien qu'en évolution constante, nous restons dans un mode de communication ascendant : c'est aux congressistes, aux adhérents de nos sociétés, aux acteurs de terrain d'aller vers les institutions de notre spécialité. Étudiant, interne, soignant ou médecin, c'est à eux de chercher l'information, d'aller à notre rencontre.

Les retours du congrès semblent illustrer cette problématique. Partenaires et congressistes sont très satisfaits de ce moment mais sont en demande constante de liens, d'une meilleure accessibilité à l'information et à l'institution « urgence » de manière générale.

 c'est inverser ce paradigme : **proposer aux commissions, boards et groupes d'aller vers les congressistes** (et les partenaires) pour promouvoir leur travail qui contribue à l'évolution de notre spécialité.

Nous avons développé ce projet autour de plusieurs *objectifs* :

- Objectif principal : **dynamiser le hall des expositions** avec des **animations** proposées par les commissions & les boards de la SFMU, de SUdF (et autres institutions associées à la médecine d'urgence).
- Objectifs secondaires :
 - **Faire connaître et promouvoir le travail des commissions** et des boards investis dans notre spécialité auprès des congressistes (et des partenaires).
 - **Promouvoir l'image de marque de la SFMU**, de SUdF (et des institutions associées à la médecine d'urgence) par la **mise en avant du travail de ses commissions** (et boards) et **en créant du lien** entre les membres actifs de ces sociétés et les congressistes.
 - Évoluer vers une **communication participative** en favorisant le lien direct entre le congressiste et nos institutions (rencontre, découvertes, échanges, activités, discussion).

LE CONCEPT, LES ESPACES

Au plan conceptuel :

Nous, la commission d'organisation (CO), mettons à votre disposition (commission, board **trois espaces** au sein du hall des expositions, chacun ayant ses particularités architecturales et logistiques favorisant un mode de communication spécifique :

- **Espace Networking – rencontres** : favoriser les échanges, la rencontre et la communication directe avec le congressiste (ou le partenaire).
- **Espace Démo – plateau TV** : vous présenter, présenter votre travail devant un public avec un enregistrement pour diffusion et réutilisation ultérieure (réseaux sociaux, streaming, etc.).
- **Espace Animation** : situé à l'accueil du hall des expositions, c'est un espace scénographique pour toutes vos créations divertissantes ou ludiques qui permettraient de mettre en valeur l'image de marque de votre commission (board ou groupe) tout en ayant une valeur ajoutée pour le congrès.

La CO se veut le catalyseur de vos créations : **à vous (commissions, boards) de créer, développer et réaliser toutes vos animations !** La seule limite est votre créativité !
Dès réception et validation de toutes vos propositions, nous les hiérarchiserons sous forme d'un évènement spécifique et à part entière du congrès Urgences2024 intitulé  qui bénéficiera :

- D'une **promotion spécifique** en amont et pendant le congrès,
- De la création d'un **tag unique** sur le programme du congrès,
- D'un affichage et une **mise en valeur** spécifiques dans le hall des expositions.



Figure 1 – URGENCESMEET, au plan conceptuel

Au plan architectural & logistique :

« Networking, rencontre » est une création nouvelle. Les deux autres sont une reconfiguration d'espaces déjà existants. Associés aux autres animations du hall, l'ensemble permet de créer un véritable parcours des expositions favorisant un *flux dynamique des congressistes*.



Figure 2 – URGENCESMEET, au plan architectural

Espace Networking – Rencontre :

Idéalement situé à proximité du « point café » qui favorise un flux important de congressistes notamment lors des temps de pause, l'espace Networking – Rencontre est un tout nouvel espace créé spécifiquement pour le projet **URGENCESMEET 2024**.

Le networking est un concept qui consiste à **créer (ou consolider) un réseau** afin d'entretenir des relations professionnelles sur le long terme. La méthode permet d'**échanger** des connaissances ou tout intérêt commun pour un sujet. Avec cet espace, nous créons la proximité nécessaire pour votre point d'accroche avec le congressiste (ou le partenaire).

L'autre stratégie à appréhender est temporelle :

- Communiquer sur un temps de pause : flux de congressistes important mais peu spécifique (communication « globale »).
- Communiquer pendant les sessions : flux moindre mais public sensibilisé à votre thématique en amont (proximité).

L'espace est rectangulaire et ouvert sur deux côtés de manière à assurer une bonne visibilité. Un **écran** sera disponible pour projeter vos présentations PowerPoint (ou vidéos ou photos) : port HDMI, câble HDMI fourni mais **l'ordinateur n'est pas fourni**. **Deux microphones** seront mis à votre disposition. Une vingtaine de **tabourets** seront disposés avec changement de conformation possible à chaque session (à réaliser vous-même).

Une hôtesse assurera la mise à disposition et le rendu du matériel à chaque session **mais n'assurera pas l'intendance pendant votre animation** (à réaliser vous-même). Un groupe WhatsApp sera créé en amont avec MCO et les membres de la CO pour pallier les éventuels aléas.

Vous disposerez de **15 minutes** pour votre animation si vous la réalisez pendant un temps de pause, **45 minutes** pendant un temps de session. Les délais pourront être adaptés en fonction des créneaux restant disponibles après toutes les soumissions. Il vous sera demandé de :

- Vous présenter sur l'espace Networking *10 minutes avant le début* de votre animation.
- Finir votre animation strictement dans les délais convenus.

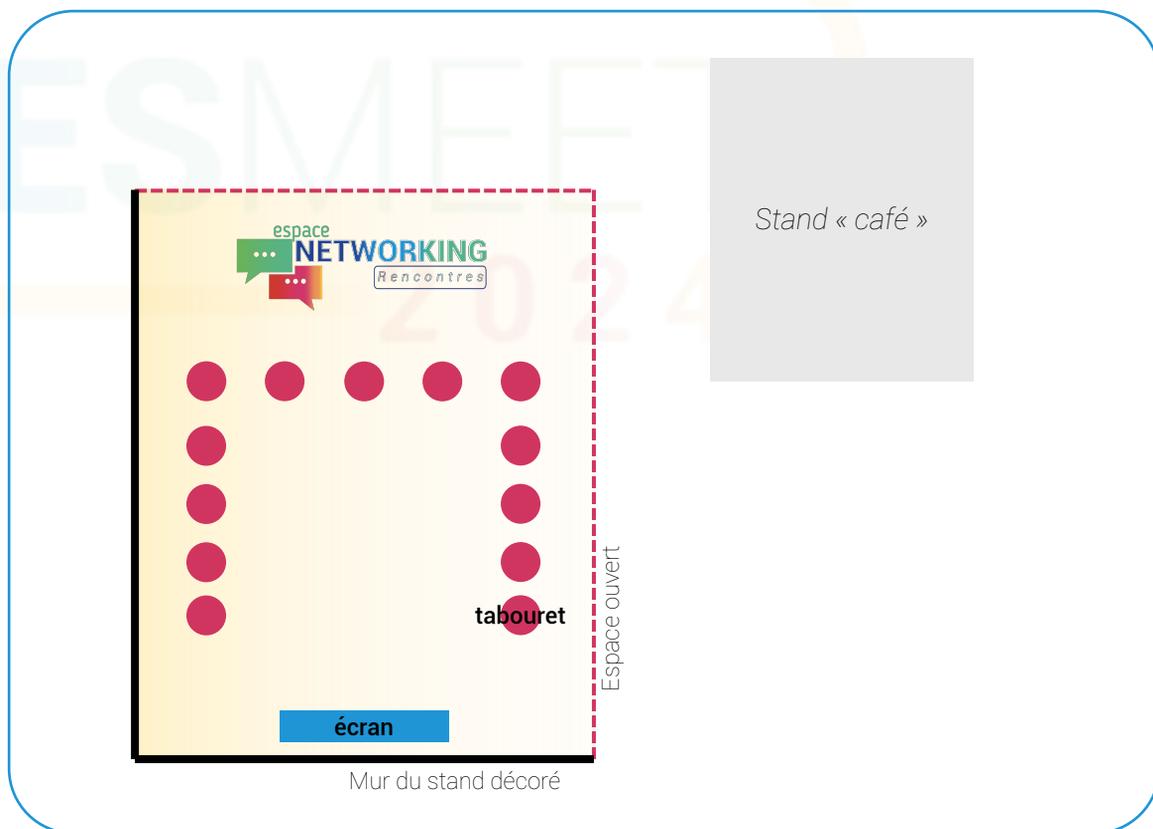


Figure 3 – Espace Networkin, Rencontre

Espace Démo – plateau TV :

Cet espace existe depuis plusieurs années. C'est un **plateau télé** qui permet aux partenaires et aux startups de présenter leurs produits sous forme de format court (10 – 15 minutes) devant le public du congrès avec **capture vidéo** pour diffusion en **streaming** (pendant le congrès) **et réutilisation ultérieure** (promotion sur les réseaux sociaux, etc.).

Les partenaires sont prioritaires sur son utilisation (prestation facturée et rentabilité du congrès), mais des créneaux restent disponibles en dehors et pendant les pauses. Nous vous les mettons à disposition pour.

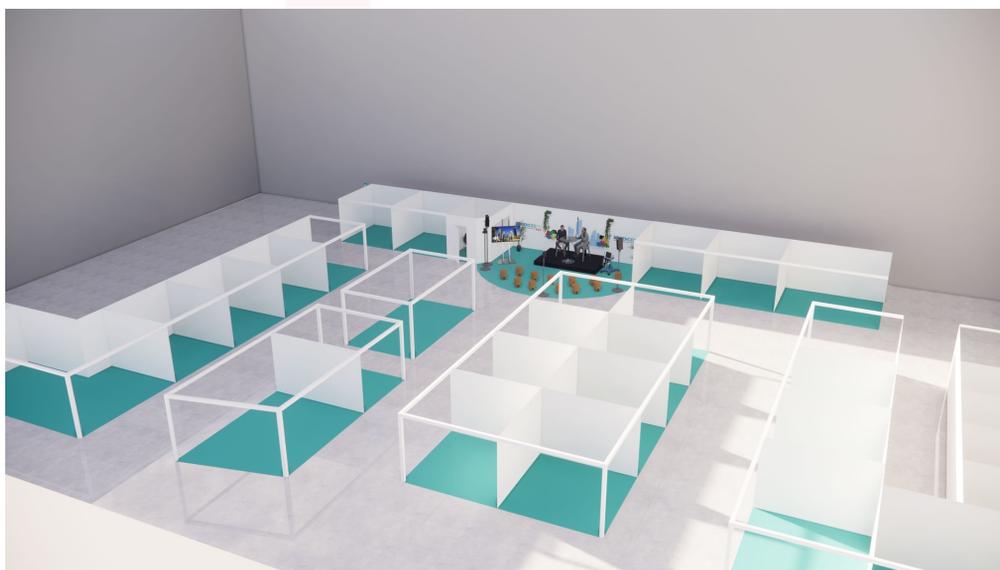


L'espace est rectangulaire et ouvert. Un **écran** sera disponible pour projeter vos présentations PowerPoint (ou vidéos ou photos) : port HDMI, câble HDMI fourni, **ordinateur fourni avec un technicien dédié**. Un ou **deux microphones** seront mis à votre disposition.

Un technicien assurera la mise à disposition et le rendu du matériel à chaque session. La vidéo brute vous sera donnée au décours. Les éventuels montages ou modifications seront à réaliser par vos soins.

Vous disposerez de **10 minutes** pour votre animation. Les délais pourront être adaptés en fonction des créneaux restant disponibles après toutes les soumissions. Il vous sera demandé de :

- Vous présenter sur l'espace Démo 5 minutes avant le début de votre animation.
- Finir votre animation strictement dans les délais convenus.





Espace Démo – plateau TV

Espace Animation :

C'est un **espace scénographique éphémère** situé en face de l'espace SUDF/SFMU à l'entrée du hall des expositions du congrès. En 2024, nous entreprenons des modifications organisationnelles qui vous permettront de bénéficier de cet espace : regroupement des bornes d'accueil initialement situées à ce niveau à partir du mercredi après-midi, évolution du concept de la SimCup vers un atelier, création de la SonosCup. Il sera utilisable **du Mercredi 05 Juin 2024 (après-midi) au Jeudi 06 Juin (après-midi)**.

Il est propice pour des animations **dynamiques, créatives, innovantes** et, surtout, à fort impact pouvant s'inscrire dans la **notoriété globale du congrès** : « final » de concours, remise de prix, évènement à caractère institutionnel, etc.

Cependant, pour des raisons de contraintes organisationnelles importantes, la commission d'organisation **ne pourra valider uniquement des projets à forte valeur ajoutée** et pouvant avoir un impact sur la notoriété globale du congrès..

Pour un projet dans cet espace, il vous sera demandé de préciser le déroulé exact prévu de l'animation, les contraintes techniques envisagées et les modalités de financement éventuelles.





Les **commissions & les boards** à la rencontre des congressistes (et des partenaires)

↓
● **Objectif principal** : dynamiser le hall des expositions par des **animations** proposées par les commissions & les boards de la SFMU, de SUdF et des autres institutions associées à la médecine d'urgence

● **Objectifs secondaires** :

- **Mettre en valeur les commissions et les boards.**
- **Promouvoir l'image de marque** de la SFMU (& de SUdF) par la mise en avant du travail de ses commissions (et boards) et en créant du lien entre les membres actifs et les congressistes.
- Évoluer progressivement vers un **mode de communication participatif** : lien direct entre le congressiste et les institutions, équilibre entre l'humain (rencontre, discussion) et la science.

↓
● **Qui ? Quoi ?**

- **Toute commission ou board** de la SFMU ou de SUdF (ou autres instances actives de la médecine d'urgence et participant au congrès URGENCES2024).
- **Toute proposition d'animation** selon les modalités définies par eux-mêmes mais respectant les contraintes techniques, logistiques et horaires des trois zones mises à disposition.

↓
● **Où ?**



↓
● **Comment ?**

- **Ma commission (ou board ou groupe) a une idée d'animation... JE LA CONCRÉTISE !**
 1. Je développe mon concept avec mon équipe, j'adapte le format de mon animation selon les contraintes techniques / logistiques / horaires précisés dans cette brochure.
 2. Je remplis le **formulaire en ligne dédié** pour la soumission de mon projet d'animation avant le **15 Mai 2024** (sauf pour l'espace Animation : 1^{er} Mai 2024) :
 - Disponible sur : <https://forms.office.com/r/7snncfmD6k>
 - Prochainement directement sur le site du congrès, onglet « UrgencesMeet » (<https://urgences-lecongres.org>)
 3. La COCMS valide mon projet sous 3 à 5 jours.
- **Avant le congrès... JE PRÉPARE MON ANIMATION !**
 1. Je notifie à l'organisation les changements éventuels ou mes contraintes nouvelles pour le projet directement sur le formulaire en ligne.
 2. Je n'oublie pas d'adresser mon projet finalisé pour son intégration au programme
 3. Je reçois mon créneau définitif le 20 Mai 2024.
- **Pendant le congrès... JE PARTAGE AVEC LES CONGRESSISTES !**
 - Mon application est taguée spécifiquement sur l'application du congrès : « UrgencesMeet »
 - Je m'engage à respecter les contraintes logistiques et horaires définies.

↓
● **Peut-on proposer plusieurs projets d'animations pour une même commission (ou board ou groupe) ?**

↑
OUI ! Mais il faut remplir un **formulaire en ligne** pour chaque projet !

SOUSSION D'UN PROJET D'ANIMATION

Vous pouvez soumettre plusieurs projets d'animation mais MERCI DE REMPLIR UN DOSSIER EN LIGNE POUR CHAQUE PROJET.

La soumission initiale, les informations ultérieures à nous communiquer se font directement en ligne par un formulaire dédié :

- Disponible sur : <https://forms.office.com/r/7snncfmD6k>
- Prochainement directement sur le site du congrès, onglet « UrgencesMeet » (<https://urgences-lecongres.org>)

Vous pouvez soumettre un projet d'animation jusqu'au 15 Mai 2024 (1^{er} Mai pour les projets souhaitant utiliser l'espace animation).

Pour tout renseignement, information complémentaire ou autre, la commission d'organisation peut être sollicitée : cocms@gmail.com.

Vos créneaux définitifs vous seront communiqués le 20 Mai 2024 en fonction de tous les projets présentés. Chaque projet concret pourra être réalisé au cours des trois jours de congrès.

COMMENT SOUMETTRE SON PROJET ?

Directement en ligne sur :

- <https://forms.office.com/r/7snncfmD6k>
- et prochainement sur le site du congrès, onglet « UrgencesMeet » (<https://urgences-lecongres.org>)

Comment soumettre un projet d'animation ?

MERCREDI 5 JUIN	10:15-11:00	10:15-10:30	Créneau Pause 1 // 15mn
		10:30-10:45	Créneau Pause 2 // 15mn
		10:45-11:00	Créneau Pause 3 // 15mn
	11:00-12:30	11:00-11:45	Créneau Session 1 // 45mn
		11:45-12:30	Créneau Session 2 // 45mn
	13:15-14:00	13:15-13:30	Créneau Pause 4 // 15mn
		13:30-13:45	Créneau Pause 5 // 15mn
		13:45-14:00	Créneau Pause 6 // 15mn
	14:00-15:30	14:00-14:45	Créneau Session 3 // 45mn
		14:45-15:30	Créneau Session 4 // 45mn
	15:30-16:00	15:30-15:45	Créneau Pause 7 // 15mn
		15:45-16:00	Créneau Pause 8 // 15mn
16:00-17:30	16:00-16:45	Créneau Session 5 // 45mn	
	16:45-17:30	Créneau Session 6 // 45mn	

JEUDI 6 JUIN	08:45-10:15	08:45-09:30	Créneau Session 1 // 45mn
		09:30-10:15	Créneau Session 2 // 45mn
	10:15-11:00	10:15-10:30	Créneau Pause 1 // 15mn
		10:30-10:45	Créneau Pause 2 // 15mn
		10:45-11:00	Créneau Pause 3 // 15mn
	11:00-12:30	11:00-11:45	Créneau Session 3 // 45mn
		11:45-12:30	Créneau Session 4 // 45mn
	13:15-14:00	13:15-13:30	Créneau Pause 4 // 15mn
		13:30-13:45	Créneau Pause 5 // 15mn
		13:45-14:00	Créneau Pause 6 // 15mn
	14:00-15:30	14:00-14:45	Créneau Session 5 // 45mn
		14:45-15:30	Créneau Session 6 // 45mn
	15:30-16:00	15:30-15:45	Créneau Pause 7 // 15mn
		15:45-16:00	Créneau Pause 8 // 15mn
	16:00-17:30	16:00-16:45	Créneau Session 7 // 45mn
		16:45-17:30	Créneau Session 8 // 45mn

VENDREDI 7 JUIN	08:45-10:15	08:45-09:30	Créneau Session 1 // 45mn
		09:30-10:15	Créneau Session 2 // 45mn
	10:15-11:00	10:15-10:30	Créneau Pause 1 // 15mn
		10:30-10:45	Créneau Pause 2 // 15mn
		10:45-11:00	Créneau Pause 3 // 15mn
	11:00-12:30	11:00-11:45	Créneau Session 3 // 45mn
		11:45-12:30	Créneau Session 4 // 45mn
	13:15-14:00	13:15-13:30	Créneau Pause 4 // 15mn
		13:30-13:45	Créneau Pause 5 // 15mn
		13:45-14:00	Créneau Pause 6 // 15mn
	14:00-15:30	14:00-14:45	Créneau Session 5 // 45mn
		14:45-15:30	Créneau Session 6 // 45mn
15:30-16:00	15:30-15:45	Créneau Pause 7 // 15mn	
	15:45-16:00	Créneau Pause 8 // 15mn	

Les partenaires dont la prestation est facturée reste prioritaires. Vous serez intercalés sur les créneaux libre restant à partir du 20 Mai 2024. lors de la soumission de votre projet d'animation, nous vous demanderons vos desideratas (jour, horaire, pause ou session) que nous essaierons de respecter au maximum

Utilisable du Mercredi 05 Juin 2024 (après-midi) au Jeudi 06 Juin (après-midi). Cependant, la commission d'organisation ne pourra valider **uniquement des projets à forte valeur ajoutée** et pouvant avoir un impact sur la notoriété globale du congrès.



↓
● **URGENCESMEET**
↑
2024

