

ВСЕМ ПРИВЕТ

#Meetup4Eventers

#uxeventblog

UX-ДИЗАЙН В ОРГАНИЗАЦИИ СОБЫТИЙ

Принципы, технологии, точки пересечения

О ЧЕМ ПОГОВОРИМ

- » Чему организаторы митапов могут поучиться у UX-дизайнеров
- » Как повысить «юзабилити события»
- » Какие элементы события определяют качество опыта участника
- » Как влиять на вовлеченность участников митапа
- » Какие бывают форматы митапов и как их можно улучшать

ИНТЕРАКТИВ

[от англ. interactive] Основанный на **двусторонней связи** между зрителем (слушателем, пользователем) и центральным узлом какой-либо системы (спикера, компьютера и т.п.)

Интерактив = двустороннее взаимодействие

ПУСТЬ НАМ ВСЕМ БУДЕТ КОМФОРТНО



Точность



Участие



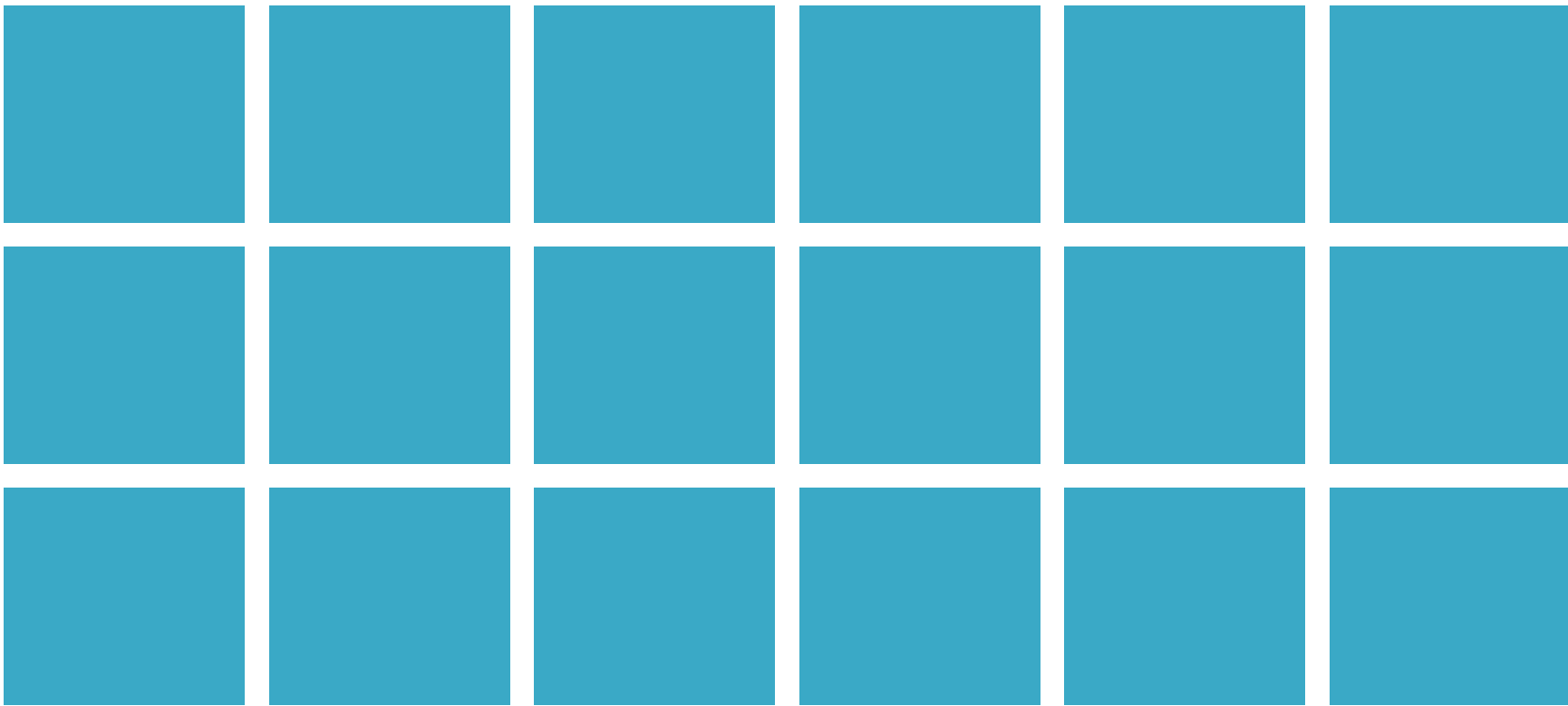
Звук off

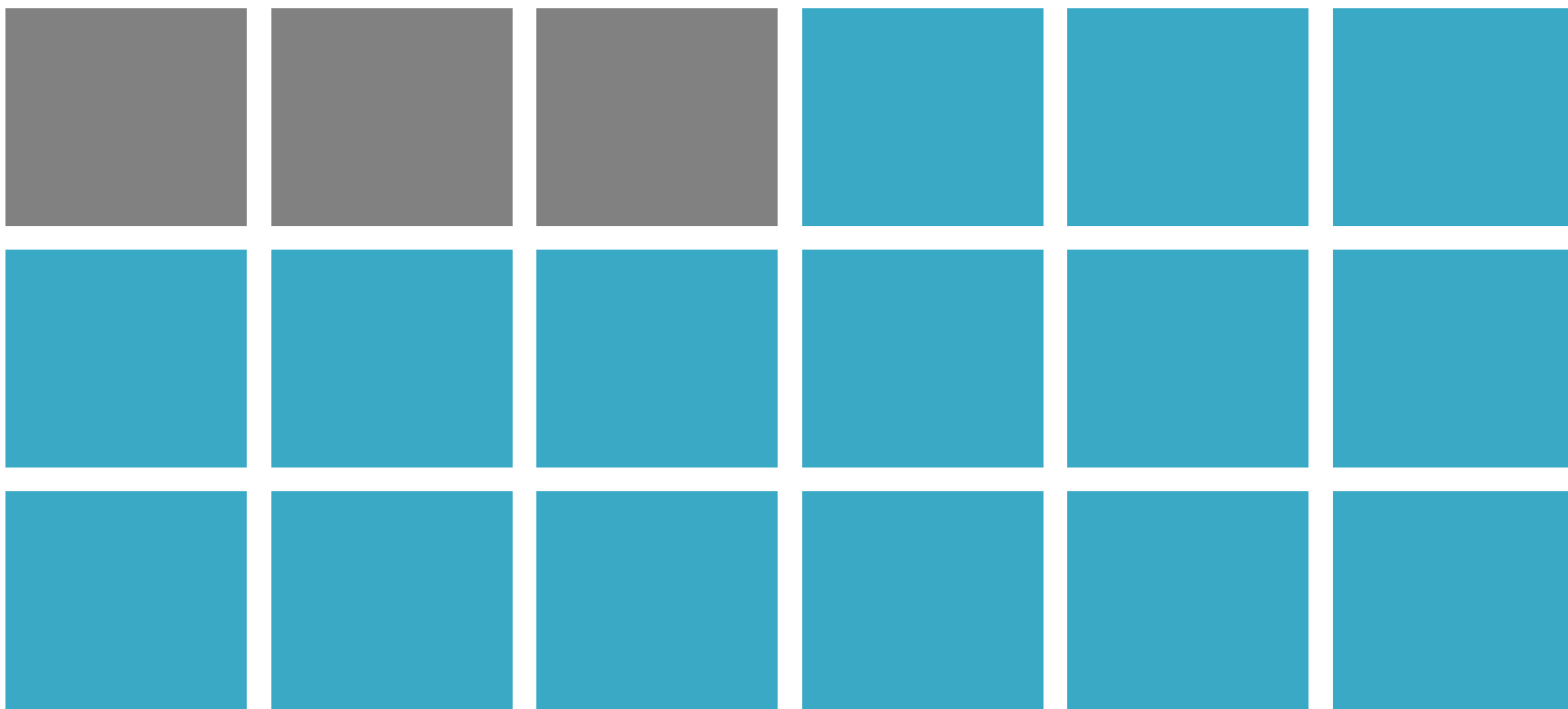


Fun :)

СИГНАЛ К УЧАСТИЮ

Wake up! :)





1/6 митапа прошла

АНЯ ДВОРНИКОВА

Основатель и автор блога UXevent.com

Организатор IT People Meetup

157 образовательных и
нетворкинговых событий

66 спикер, тренер,
фасилитатор или ведущая

21 конференция —
менеджер программы

24 страны

5 лет в IT и digital

Пишу книги

Ценю разнообразие

Изучаю менеджмент будущего



IT PEOPLE MEETUP

- » Профессиональные темы для HR-, Talent-и People-специалистов, работающих в IT-отрасли
- » Новосибирск
- » С 2016 года
- » Раз в 2-3 месяца
- » 4 митапа
- » 30-40 человек
- » Два формата: доклады vs World Cafe



ДЕИТОЛОГИЯ

- » Для ITшников не об IT
- » Новосибирск
- » С 2012 года
- » 33 деИТологии
- » Раз в 2-3 месяца
- » 40-70 человек
- » Лекция + Q&A с приглашенным спикером

IMPRO>E
GROUP





TED^x

x = independently organized TED event



СОБЫТИЕ — ЭТО...

ОГРАНИЧЕННОЕ

ВО ВРЕМЕНИ,
ПРОСТРАНСТВЕ
И СОСТАВЕ УЧАСТНИКОВ

ОРГАНИЗОВАННОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ,

НАПРАВЛЕННОЕ НА ДОСТИЖЕНИЕ
КОМПЛЕКСА ЦЕЛЕЙ

ТИПЫ СОБЫТИЙ ПО ЦЕЛЯМ

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ

РЕКЛАМНЫЕ И PR

СПОРТИВНЫЕ

НЕТВОРКИНГОВЫЕ

ЦЕРЕМОНИАЛЬНЫЕ

ИНФОРМАЦИОННЫЕ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ

ТВОРЧЕСКИЕ
(ПРОДУКТИВНЫЕ)

ФОРМАТЫ

= жанры событий

(как с фильмами)

ТИП ОДИН, ЖАНРОВ МНОГО

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ

РЕКЛАМНЫЕ И PR

СПОРТИВНЫЕ

НЕТВОРКИНГОВЫЕ

ЦЕРЕМОНИАЛЬНЫЕ

ИНФОРМАЦИОННЫЕ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ

ТВОРЧЕСКИЕ
(ПРОДУКТИВНЫЕ)

ТИП ОДИН, ЖАНРОВ МНОГО

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ

РЕКЛАМНЫЕ И PR

СПОРТИВНЫЕ

НЕТВОРКИНГОВЫЕ

ЦЕРЕМОНИАЛЬНЫЕ

ИНФОРМАЦИОННЫЕ

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ

ТВОРЧЕСКИЕ
(ПРОДУКТИВНЫЕ)

ФОРМАТЫ МИТАПОВ

???

ФОРМАТЫ МИТАПОВ

1. Лекция
2. Сессия вопросов-ответов
3. Мастер-класс
4. Групповая дискуссия
5. Бизнес-завтрак/ужин
6. Вечеринка

И ЭТО НЕ ПРЕДЕЛ

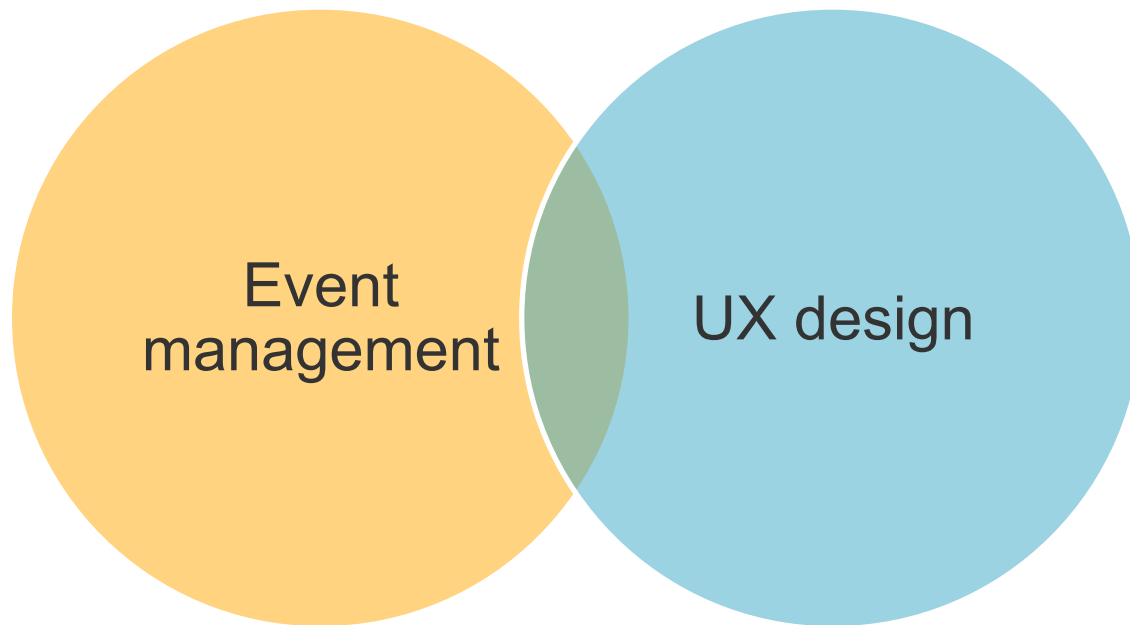
1. Лекция
2. Открытый микрофон
3. Блиц-интервью
4. Анти-конференция
5. ПечаКуча (PechaKucha)
6. Бизнес-завтрак/ужин
7. Дебаты
8. Вечеринка Идей
9. Кейсы (Case studies)
10. Деловые игры
11. Lightning talk
12. Вечеринка
13. Сессия вопросов-ответов
14. Групповая дискуссия
15. Работа в малых группах
16. Мозговой штурм
17. Экспертная группа
18. Аквариум
19. Шоу историй
20. Open Space Technology
21. День открытых дверей
22. Панельная дискуссия
23. Клуб по интересам
24. Фасилитация PinPoint
25. Квиз
26. Демонстрация
27. Квартирник
28. Экскурсия
29. Пикник
30. Семинар
31. Мастер-класс
32. Speed dating
33. Круглый стол
34. World Cafe
35. Диалог
36. Квест

6



36

ПЕРЕКРЕСТНОЕ ОПЫЛЕНИЕ



USER EXPERIENCE DESIGN

- » The process of creating products that provide **meaningful and personally relevant experiences**
- » Involves design of both a product's **usability** and the **pleasure** consumers will derive from using it
- » Also concerned with the **entire process** of acquiring and integrating the product, including aspects of branding, design, usability, and function

ЕСЛИ КРАТКО

- » Осмысленный и персонально значимый опыт
- » Юзабилити и удовольствие
- » Весь процесс

ЮЗАБИЛИТИ

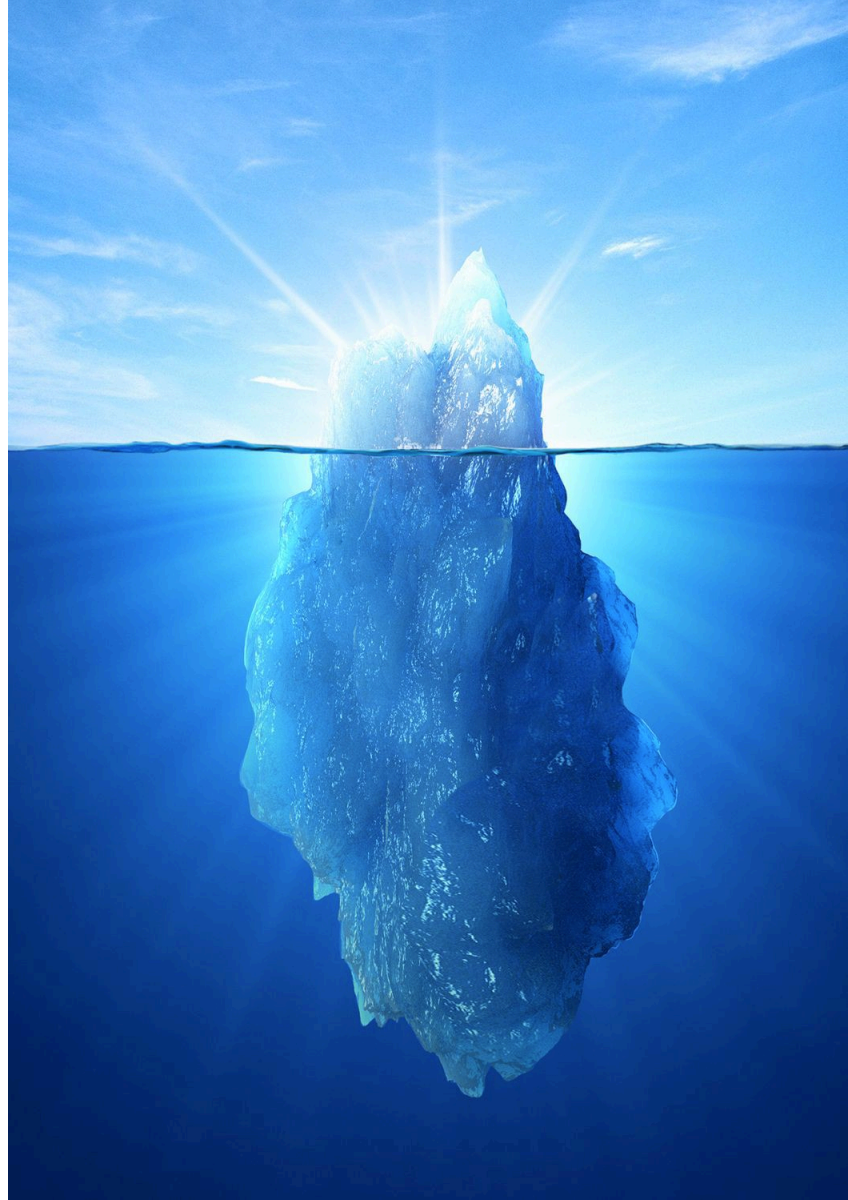
Степень удобства, с которой продукт может быть использован людьми

[англ. usability —
«возможность использования»,
«способность быть использованным»,
«полезность»]

UX-ДИЗАЙНЕРЫ

- » Проектируют **опыт взаимодействия** пользователя и продукта
- » ~~Насочиняли~~ вывели несколько классных принципов
 - Don't make me think
 - Сигнал vs шум
 - 3 клика
 - ...
- » Ставят в центр человека (human-centered design)

UX-ДИЗАЙН В EVENT'АХ



А ЗАЧЕМ

что-то менять, если и так норм?

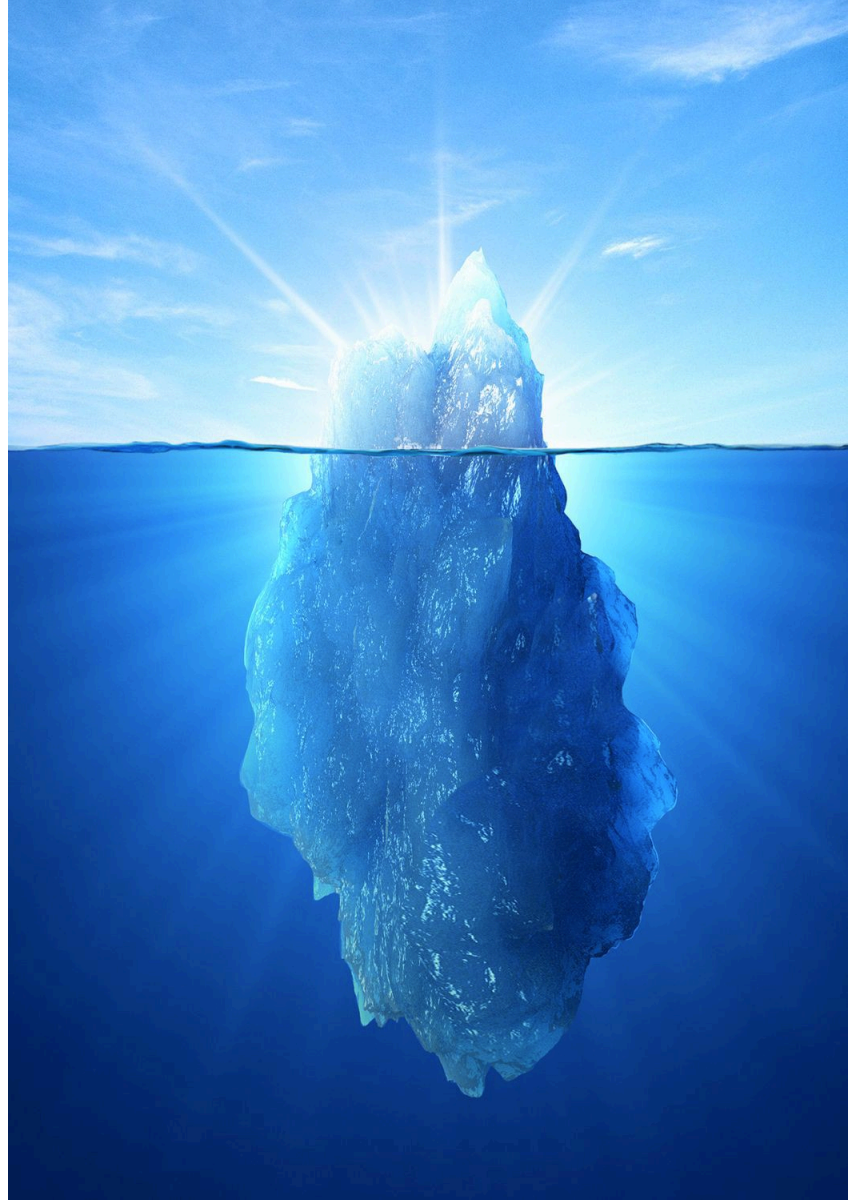
С какими проблемами
в митапах мы сталкиваемся
как участники
и организаторы?

ПЕРЕРЫВ ДО 21:00

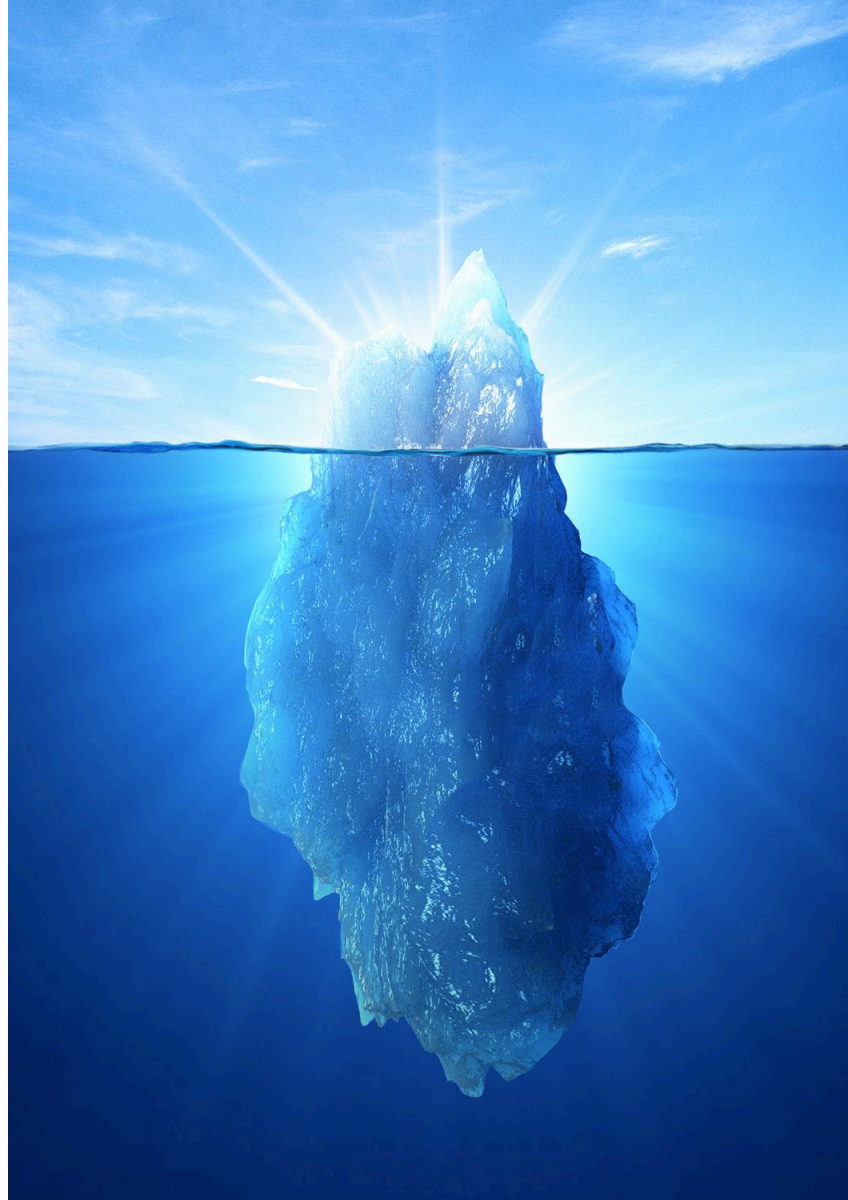
#Meetup4Eventers

#uxeventblog

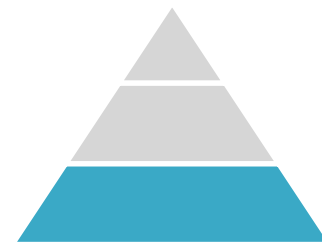
UX-ДИЗАЙН В EVENT'АХ



UX-ДИЗАЙН В EVENT'АХ



ЧТО ХОЧЕТ УЧАСТНИК



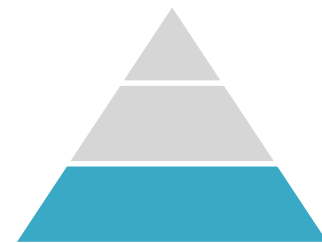
НЕ ЗРЯ

- » интересно
- » полезно
- » новые идеи
- » вдохновение
- » знакомства
- » развитие
- » ...

КОМФОРТ

- » физический
 - удобно доехать
 - удобное пространство
 - возможность перекусить
 - ...
- » психологический
 - я здесь не один
 - понятно, что будет происходить
 - понятно, что от меня ожидают
 - ...

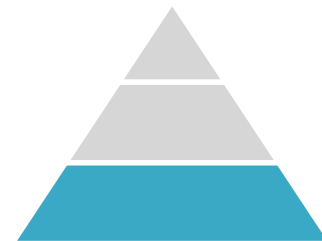
А СООБЩЕСТВО?



НЕ ЗРЯ

- » Обмениваться знаниями, опытом
- » Продвижение технологии
- » Собрать базу для рекрутинга
- » Продвигать HR-бренд
- » Развитие компетентности специалистов
- » Маркетинг других продуктов
- » Развитие отрасли
- » Имидж региона
- » Тщеславие
- » Социализация
- » Статус
- » Строчка в резюме
- » Личный бренд

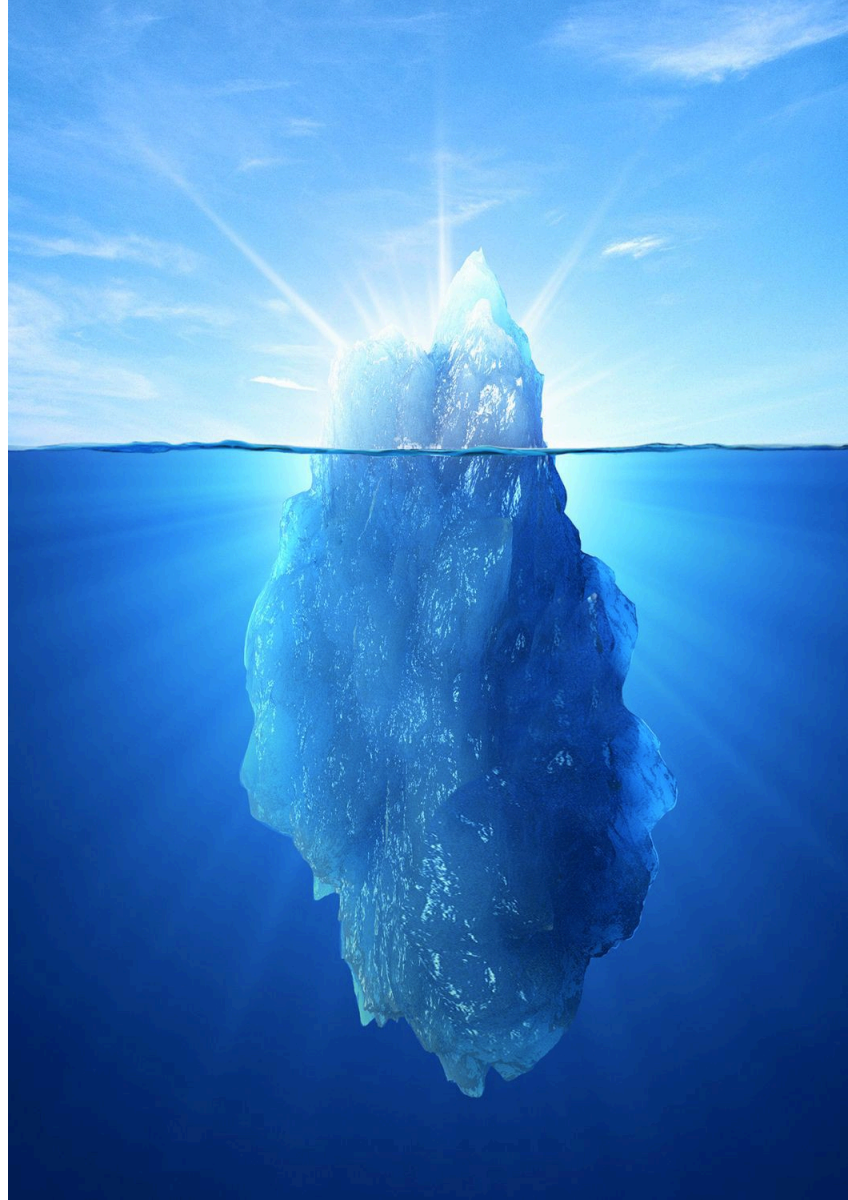
КАК ПРИСОЕДИНИТЬСЯ



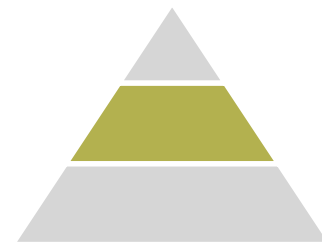
- » Опросы
- » Интервью

- » Карта эмпатии
- » Clock24

UX-ДИЗАЙН В EVENT'АХ



ВОВЛЕКАЮЩИЕ СИЛЫ



ДИНАМИКИ

1. Ограничения (Constraints)
2. Эмоции (Emotions)
3. Сюжетная линия (Narrative)
4. Прогресс (Progression)
5. Отношения (Relationships)

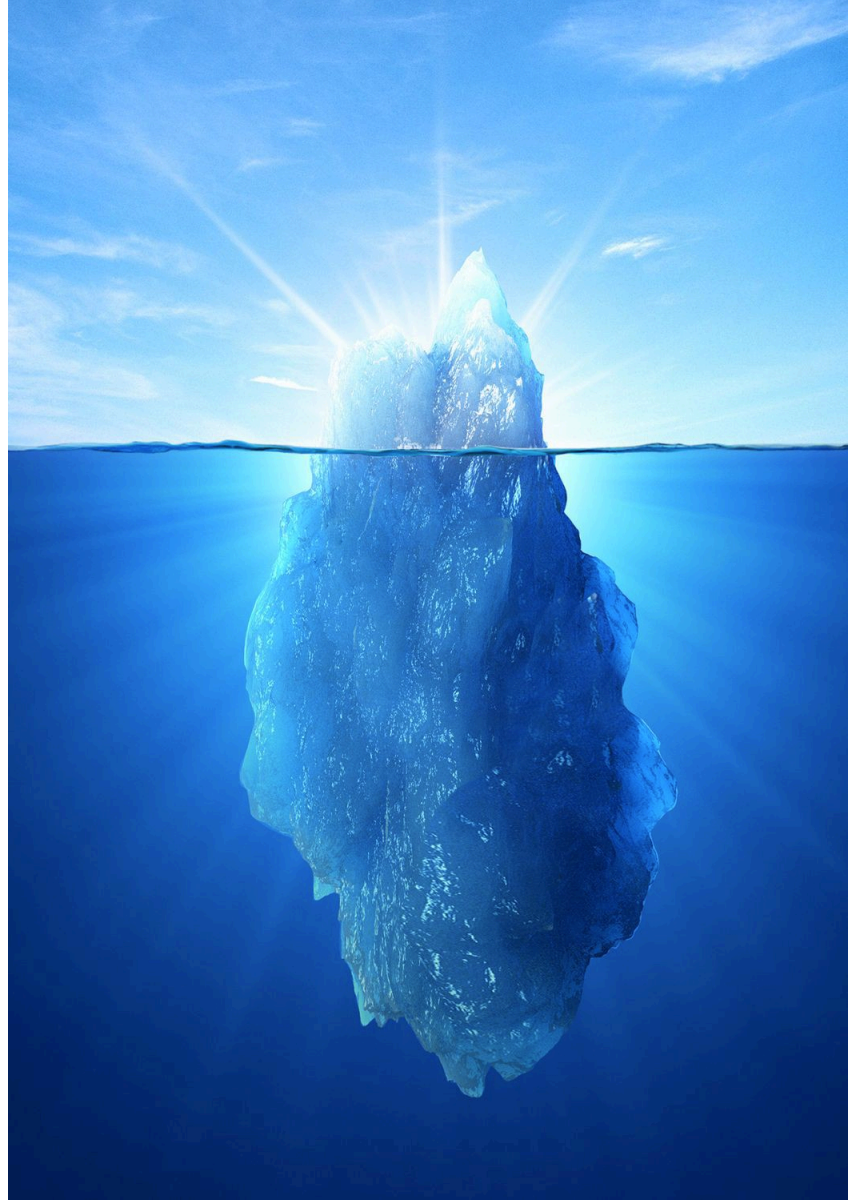
МЕХАНИКИ

1. Вызовы (Challenges)
2. Шанс (Chance)
3. Соревнование (Competition)
4. Кооперация (Cooperation)
5. Обратная связь (Feedback)
6. Сбор ресурсов (Resource Acquisition)
7. Награды (Rewards)
8. Транзакции (Transactions)
9. Очередность хода (Turns)
10. Состояние выигрыша (Win States)

For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business

Book by Kevin Werbach <http://amzn.to/2eFvgyk>

UX-ДИЗАЙН В EVENT'АХ



ОРГКОМИТЕТ НОРМАЛЬНОГО ЧЕЛОВЕКА





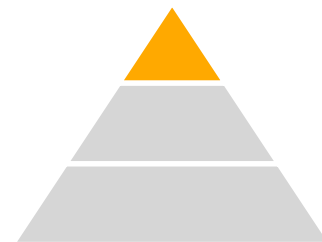
ОРГКОМИТЕТ ~~КУРИЛЬЩИКА~~ МИТАПА

ОРГКОМИТЕТ ~~КУРИЛЬЩИКА~~ МИТАПА



ЭЛЕМЕНТЫ

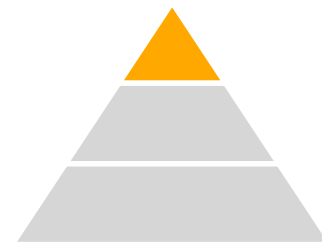
- » Коммуникации
- » Программа
- » Пространство



КОММУНИКАЦИИ

До, во время и после

КОММУНИКАЦИИ

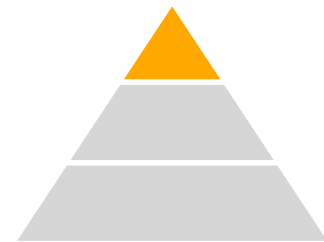


- » Как мы можем отразить потребности участника в коммуникациях до, во время и после митапа?
 - Потребность в физическом комфорте
 - Потребность в социализации, общении
 - Потребность в статусе
 - Потребность в обмене опытом
- » Как мы можем добавить вовлекающие динамики и механики в коммуникации?
 - Динамика прогресса
 - Любые три механики на выбор

ПРОГРАММА

Тема, работа со спикерами и ведущими

ПРОГРАММА

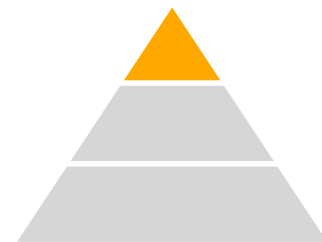


- » Как мы можем удовлетворить потребности участника через программу митапа?
 - Потребность в психологическом комфорте
 - Потребность в новых идеях
 - Потребность в знакомстве
 - Потребность в обмене знаниями и опытом
- » Как мы можем добавить вовлекающие динамики и механики в программу?
 - Динамика сюжетной линии
 - Любые три механики на выбор

ПРОСТРАНСТВО

Место, расположение предметов,
навигация, оформление

ПРОСТРАНСТВО



- » Как мы можем удовлетворить потребности участника через пространство митапа?
 - Потребность в психологическом комфорте
 - Потребность в новых знаниях
 - Потребность в пополнении сообщества
 - Потребность в знакомстве
- » Как мы можем добавить вовлекающие динамики и механики в пространство?
 - Динамика ограничений
 - Любые три механики на выбор

ИТОГИ

Что у нас получилось

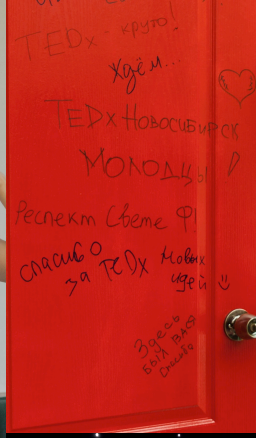
ПРИМЕРЫ

Из моего опыта

ПРОСТРАНСТВО

Место, расположение предметов,
навигация, оформление





ГДЕ БРАТЬ ИДЕИ

- » Смежные отрасли
- » Похожие события другого масштаба или серийные
- » Event.ru
- » Lifestyle блоги, Pinterest и Instagram
- » Другие организаторы и «коллекционеры»
- » Uxevent.com :)
 - [Фишки для событий: дерево впечатлений на #TEDxNovosibirsk](#)
 - [Традиция обмена sugarcubes: как помочь общению участников и создать особую атмосферу события](#)
 - [Концепция «безотходного» события на примере CreativeMornings Kuala Lumpur](#)
 - [Как организовать пространство, которое стимулирует инновации и творческое мышление](#)

ПРОГРАММА

Тема, работа со спикерами и ведущими

СОЗДАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Цели события
2. Ключевой посыл
3. Внутренняя сюжетная линия (драматургия)
4. Смысловые блоки
5. Составление расписания сессий
6. Подготовка сессий
7. То самое маленькое «экстра»

Пошаговое руководство: <http://goo.gl/YmRD8n>

ЧТО ДАЛЬШЕ

- Учитель, долго ли ждать перемен?
- Если ждать, то долго

О ЧЕМ ПОГОВОРИЛИ

- ✓ Чему организаторы митапов могут поучиться у UX-дизайнеров
- ✓ Как повысить «юзабилити события»
- ✓ Какие элементы события определяют качество опыта участника
- ✓ Как влиять на вовлеченность участников митапа
- ✓ Какие бывают форматы митапов и как их можно улучшать

ЧТО ЗАПОМИНАЕТСЯ ЛУЧШЕ ВСЕГО



Первое

Пересмотренное

Выбывающее

Присоединенное

Последнее

ИЩУ ЕДИНОМЫШЛЕННИКОВ

Переизобрести формат
образовательных/
нетворкинговых событий



Блог об организации событий
uxevent.com



Заметки о лидерстве, корпоративной
культуре и развитии [@redhairedAnya](https://twitter.com/redhairedAnya)

