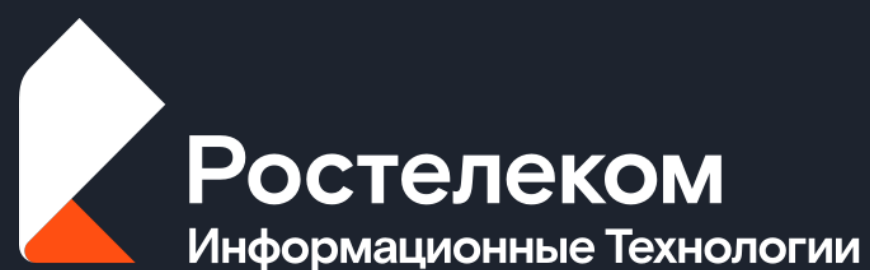


Кейс ПАО Ростелеком

Нарративный дизайн в мероприятиях

Как нарратив помогает HR-бренду?

CENTER • GAME



● Спикеры «Нарративный дизайн в мероприятиях. Как нарратив помогает HR-бренду»



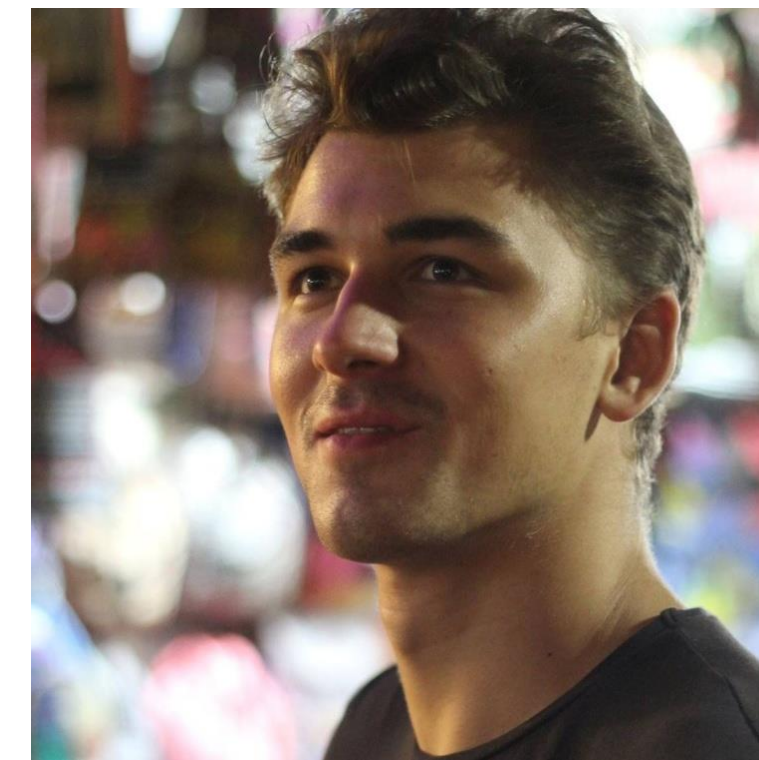
Григорий Волчков

Руководитель контентного
направления Center-Game



Полина Самсонова

Директор Центра Компетенции
Цифровых продуктов ПАО Ростелеком



Владислав Бондарев

Product Owner Center-Game,
режиссёр трансляций

Раздел 1

Зачем ивенту нарративный дизайн?

Руководитель контентного направления
Григорий Волчков

CENTER • GAME

Цель «Проектной исповеди 3.0»

01

Укрепить HR-бренд для экспертов

Создать заметную регулярную площадку для экспертного обсуждения проблем в IT.

02

Укрепить HR-бренд для зрителей

Провести яркое мероприятие про обмен опытом IT-специалистов, которое не похоже на всё остальное.

- Раздел 1. Зачем ивенту нарративный дизайн?

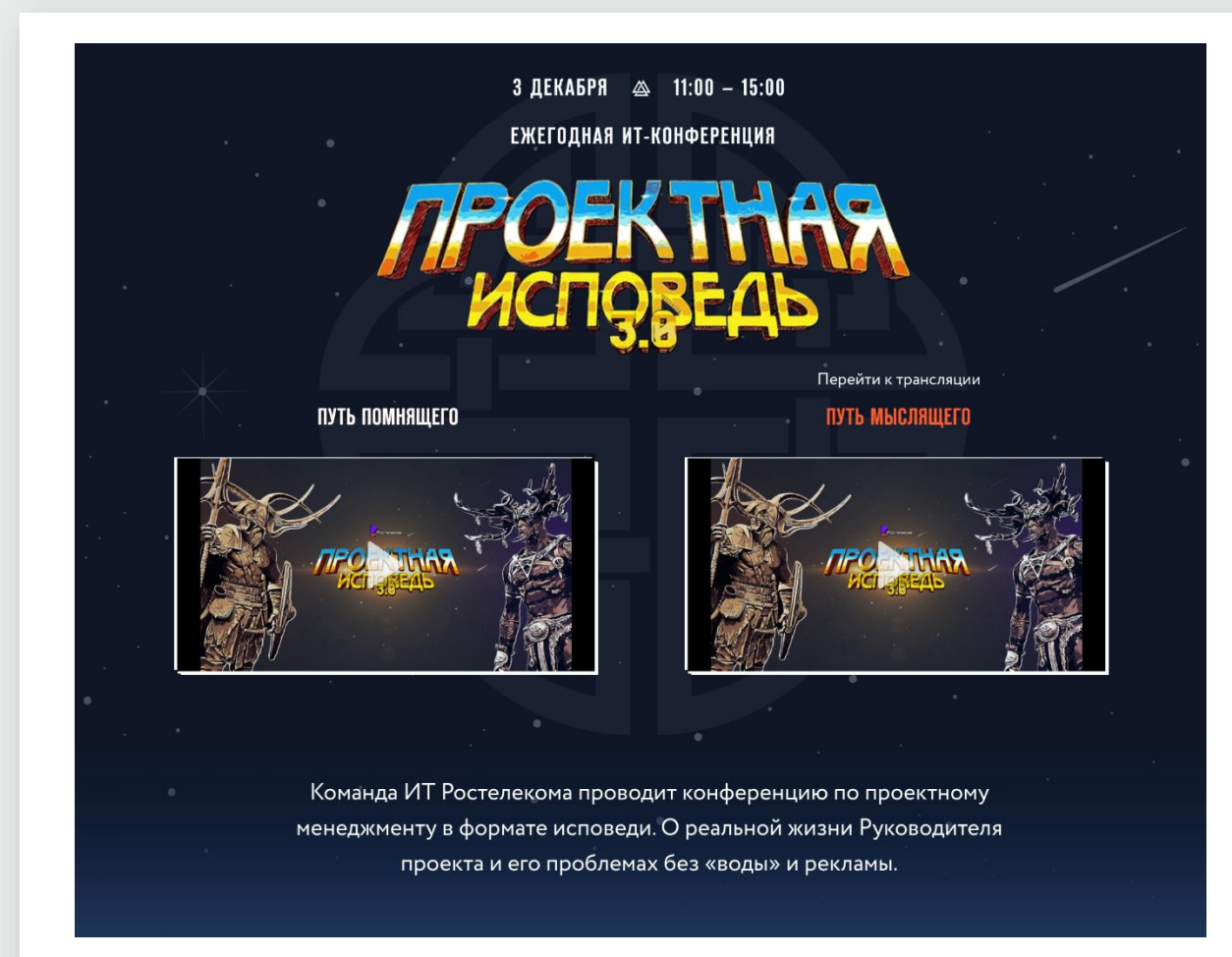
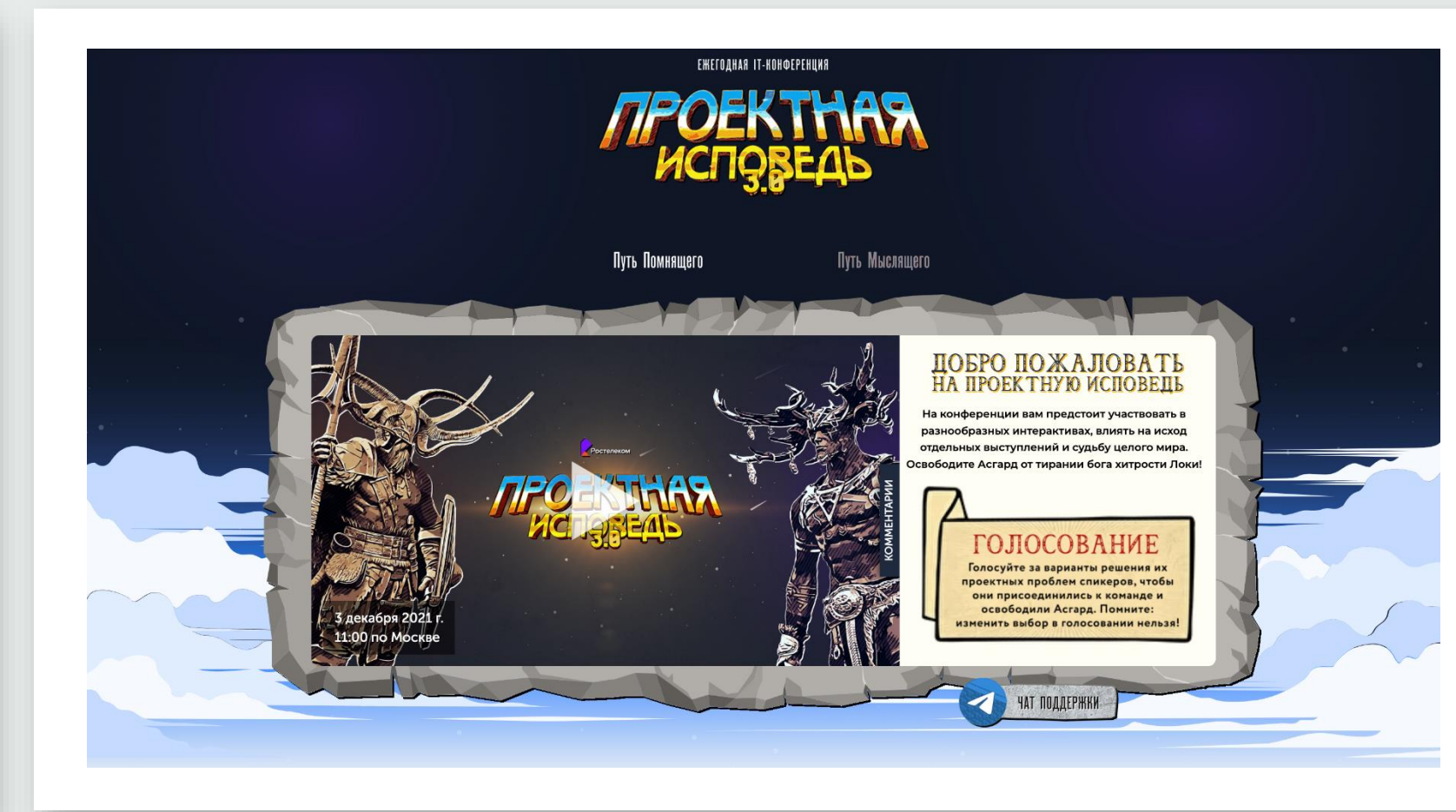
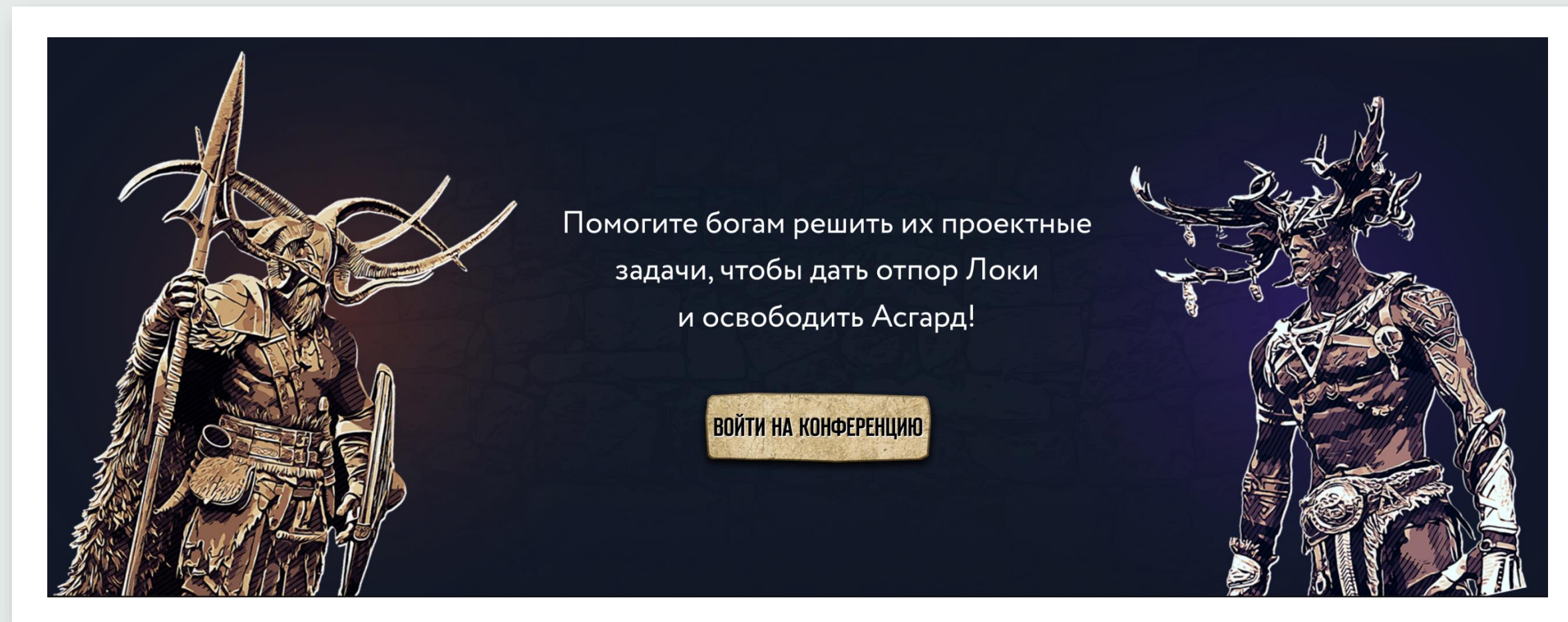
Нарративный дизайн – это ...

Процесс принятия решений о том,
как рассказать историю с помощью
доступных форматов и инструментов,
чтобы её полюбила целевая аудитория



● Раздел 1. Зачем ивенту нарративный дизайн?

А конкретнее?



Зачем рассказывать истории?



- Раздел 1. Зачем ивенту нарративный дизайн?

Как это относится к ивентам?

Примеры отзывов на мероприятия:

«... Получил много ценного **опыта** ...»

«... Яркие **впечатления**, **запомнится** надолго ...»

«... Спикер привёл **примеры**, и всё стало понятно ...»

«... Сайт выглядит **современно**, работает **без нареканий** ...»

«... Спасибо за чудесную **атмосферу** мероприятия ...»

● Раздел 1. Зачем ивенту нарративный дизайн?

Зачем конференции нарративный дизайн?

Спикерам. Формирует площадку, благодаря которой вы привлечёте партнёров, экспертов и будущих сотрудников

Гостям. Здорово, когда контент полезный, но ещё лучше, когда тебя развлекают: так ты точно вернёшься через год

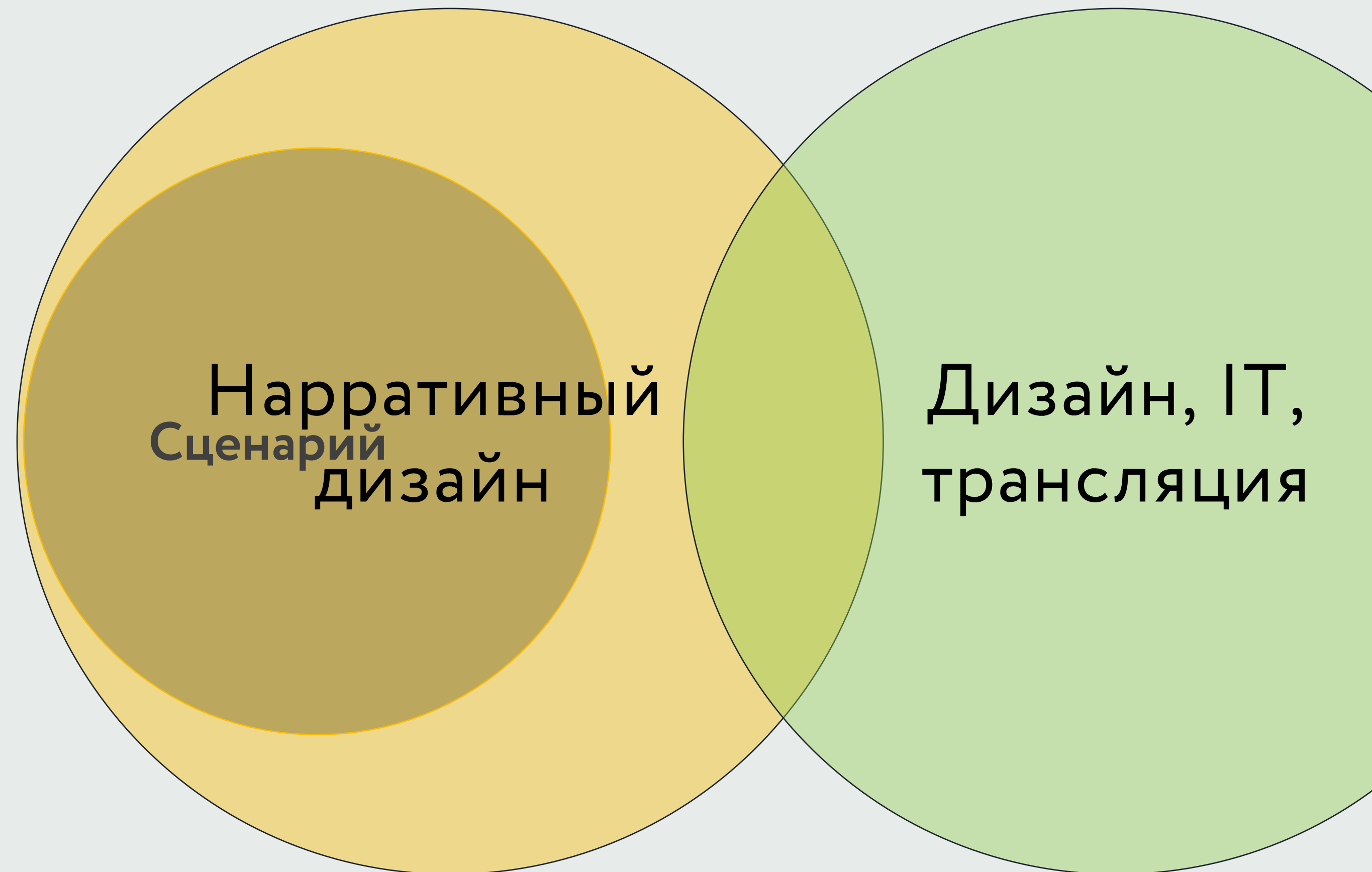
Организаторам. Помогает удержать аудиторию историей, чтобы людям было интересно остаться с вами до конца

CENTER • GAME



Просто новое название для сценариста?

Нарративный дизайнер — профессия из мира видеоигр. Его задача — рассказать историю (см. *сторителлинг*) при помощи всех доступных ему форматов и механик. Так, чтобы пользователь получил классный опыт.



Как внедрить нарративный дизайн?

01

Держать в уме сквозную идею и пользу для участника ивента

Нарративный дизайн нужен для того, чтобы участникам конференции всё было интересно и понятно.

02

Распределить в команде задачи по нарративному дизайну

Нарративный дизайн состоит из решений разного характера. Их можно разбить на задачи и делегировать членам команды.

03

Подключить агентство, которое сделает всё профессионально

Качество нарративного дизайна напрямую связано с опытом тех, кто его внедряет. Стоит довериться надёжному подрядчику.

- Раздел 1. Зачем ивенту нарративный дизайн?

Перечень задач нарративного дизайнера

- ✓ Подготовка ТЗ для дизайна. Очень конкретное или на уровне направления для поиска решений.
- ✓ Сценарий конференции. Описывает, что происходит и в какой последовательности.
- ✓ Сценарий интерактивов. Описывает, что, как, когда и почему участник конференции может проявить себя.
- ✓ Обсуждение с заказчиком. Специфика проекта, где все решения на проекте принимаются совместно.
- ✓ Брифинг спикеров. Погружает экспертов в контекст мероприятия, чтобы их доклад подкреплял опыт участника.

- Раздел 1. Зачем ивенту нарративный дизайн?

Как лучше разобраться в нарративном дизайне?

Изучить

Наши кейсы онлайн-мероприятий.

<https://center-game.com/twin#projects>

Почитать

О нарративном дизайне в Event-сфере.

<https://event.ru/interviews/sovetyi-po-gramotnomu-event-dizaynu-ot-arhitekтора-freda-dasta/>

Посмотреть

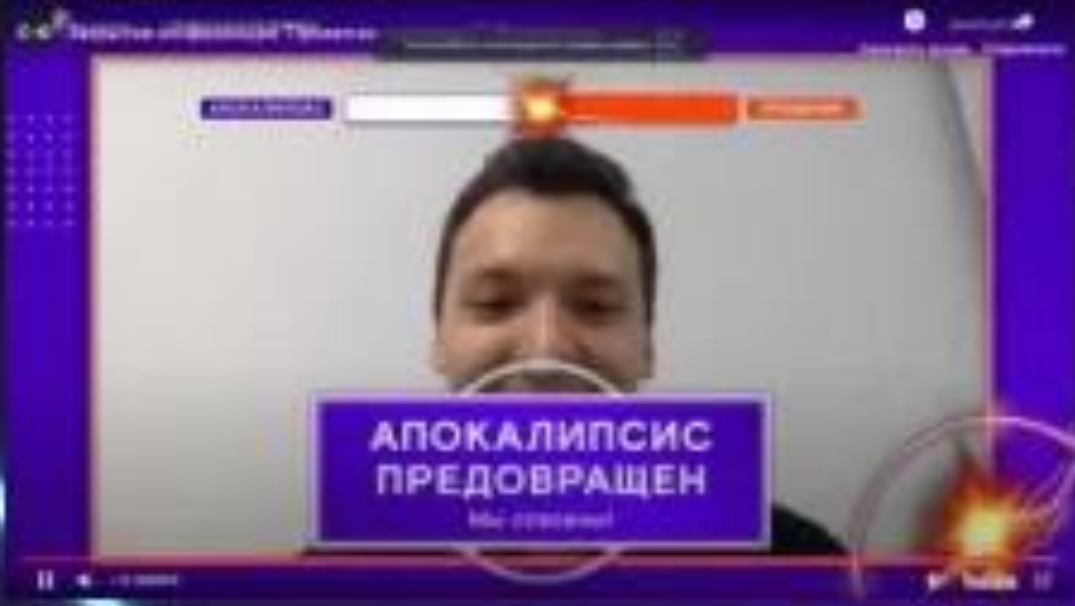
О нарративном дизайне в EdTech-сфере.

<https://events.nethouse.ru/all/47670/>
<https://ebook.center-game.com/>

Обучиться

Нарративному дизайну в GameDev-сфере.

<https://www.school-xyz.com/narrativnyj-design>



АКТ I 12:00-13:00

КОМАНДА

В этот день студенты разработку и тестирование в рамках 10-дневного цикла сотрудничества и в том, как с вами будет работать.



ПРОГРАММА

- ОТКРЫТИЕ** (Illustration: Angel of Peace)
- КОМАНДА** (Illustration: Angel of Death)
- ЗАКАЗЧИК** (Illustration: Angel of War)
- ПРОДУКТ** (Illustration: Angel of Famine)
- СРОКИ** (Illustration: Angel of Death)
- ЗАКРЫТИЕ** (Illustration: Angel of Peace)

КОМАНДА

РАЗБОР

Состав команды

Иллюстрация: Angel of Death

Сложно задуматься о том, как будет работать...

В этот день студенты разработку и тестирование в рамках 10-дневного цикла сотрудничества и в том, как с вами будет работать.

Для пятницы 13 - идея СУПЕР!

ЕЖЕГОДНАЯ IT-КОНФЕРЕНЦИЯ

ПРОЕКТНАЯ ИСПОВЕДЬ 3.6

Добро пожаловать на главную страницу!

К ПРОГРАММЕ

ЧИТАТЬ ЛЕГЕНДУ

Путь Помнящего



Путь Мыслящего



Раздел 2

Как всё начиналось?

Директор ЦК Цифровых продуктов
Полина Самсонова

● Раздел 2. Как всё начиналось?

Как всё начиналось?

2019

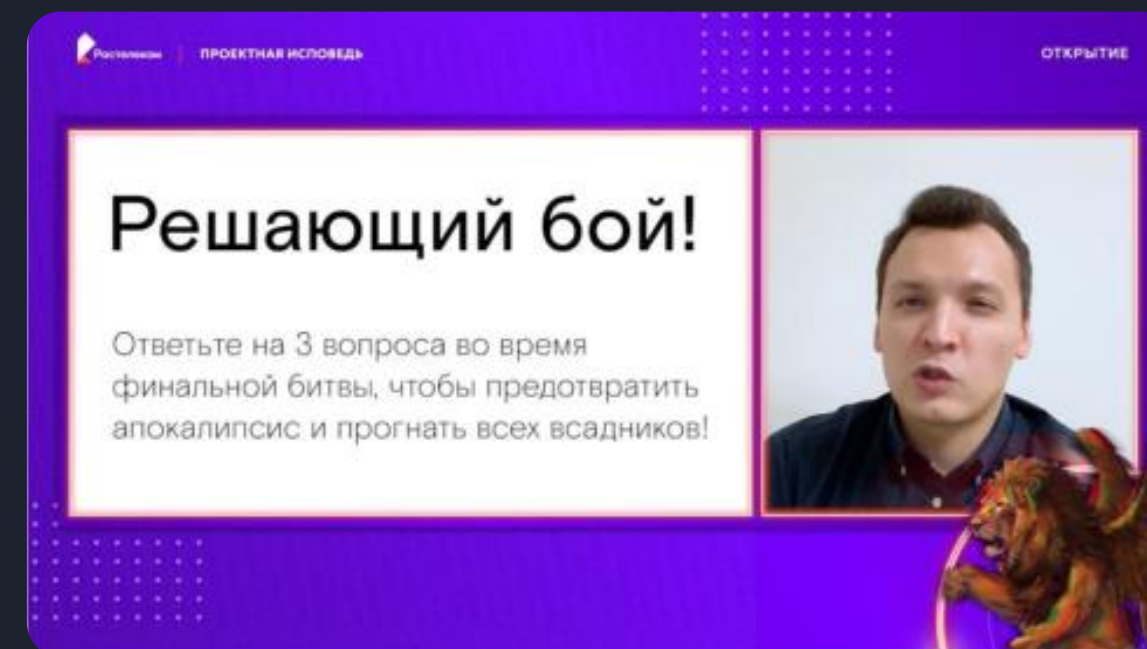
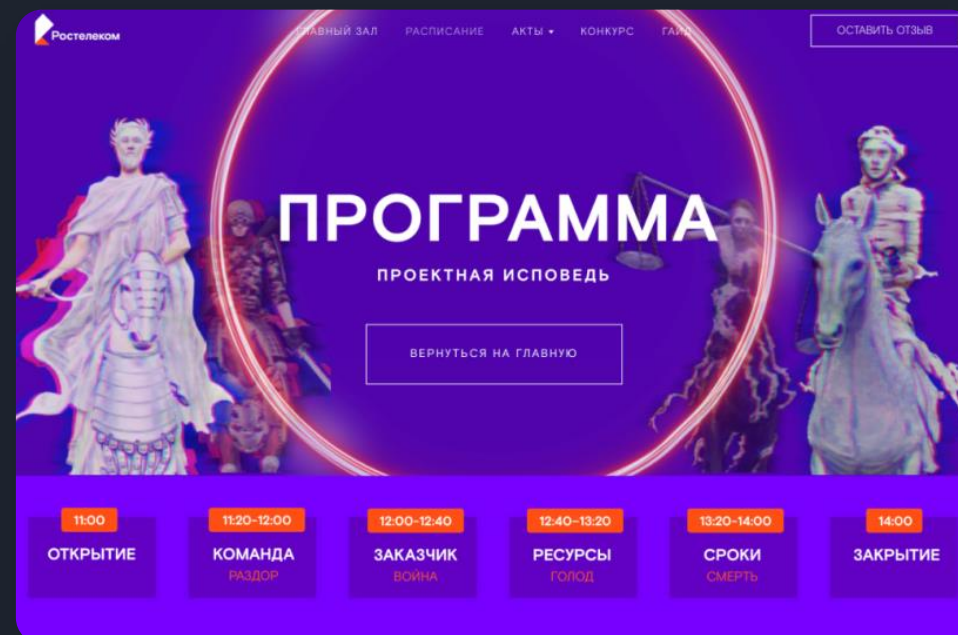


● Раздел 2. Как всё начиналось?

«Проектная исповедь. Продолжение»

2020

ОКЕЙ, ГУГЛ, КАК ОТЛИЧИТЬ ПРИНЦА НА БЕЛОМ КОНЕ ОТ ВСАДНИКА АПОКАЛИПСИСА?



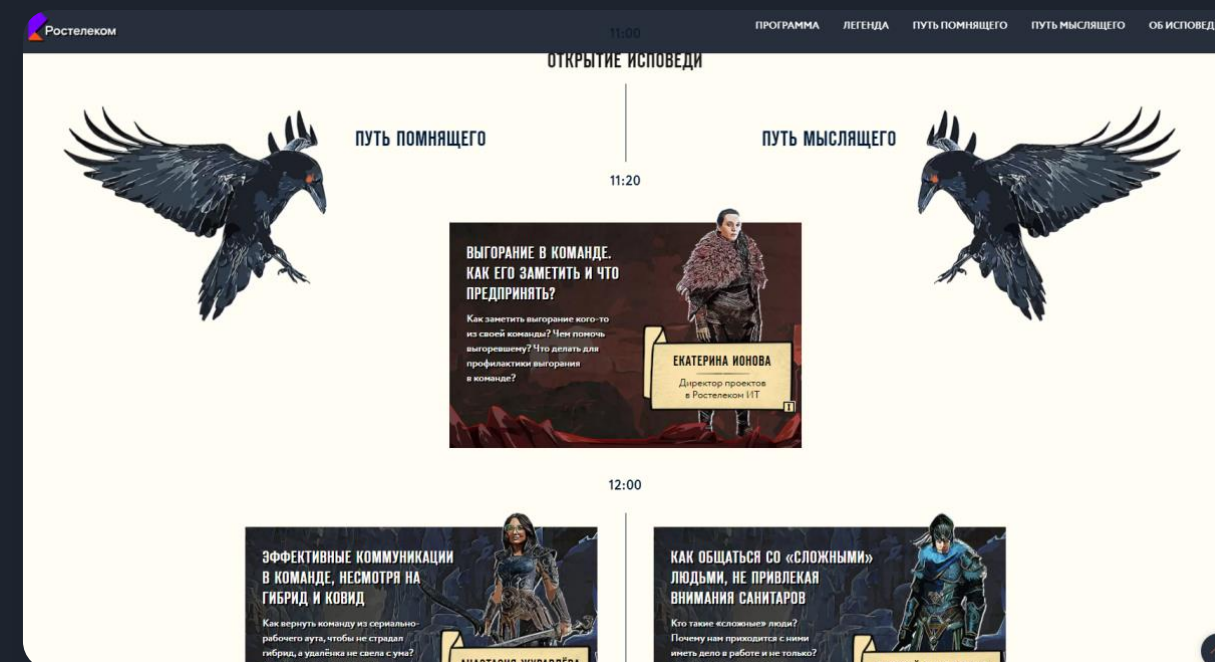
2021

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА «ПРОЕКТНУЮ ИСПОВЕДЬ»!

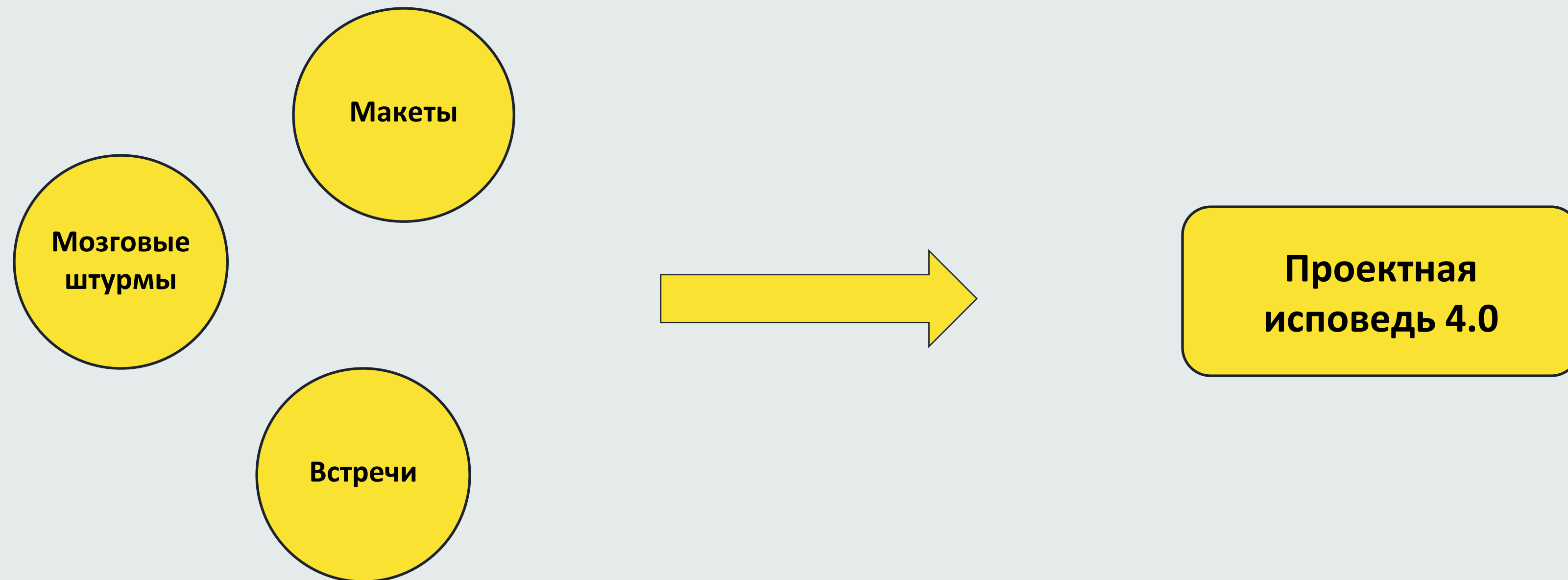
Это интерактивная конференция, где IT-специалисты откровенно рассказывают о своих провалах и предлагают решения проектных задач. Можете сразу посмотреть программу или сначала узнать легенду конференции.

К ПРОГРАММЕ

ЧИТАТЬ ЛЕГЕНДУ



Как мы делаем конференции



Раздел 3

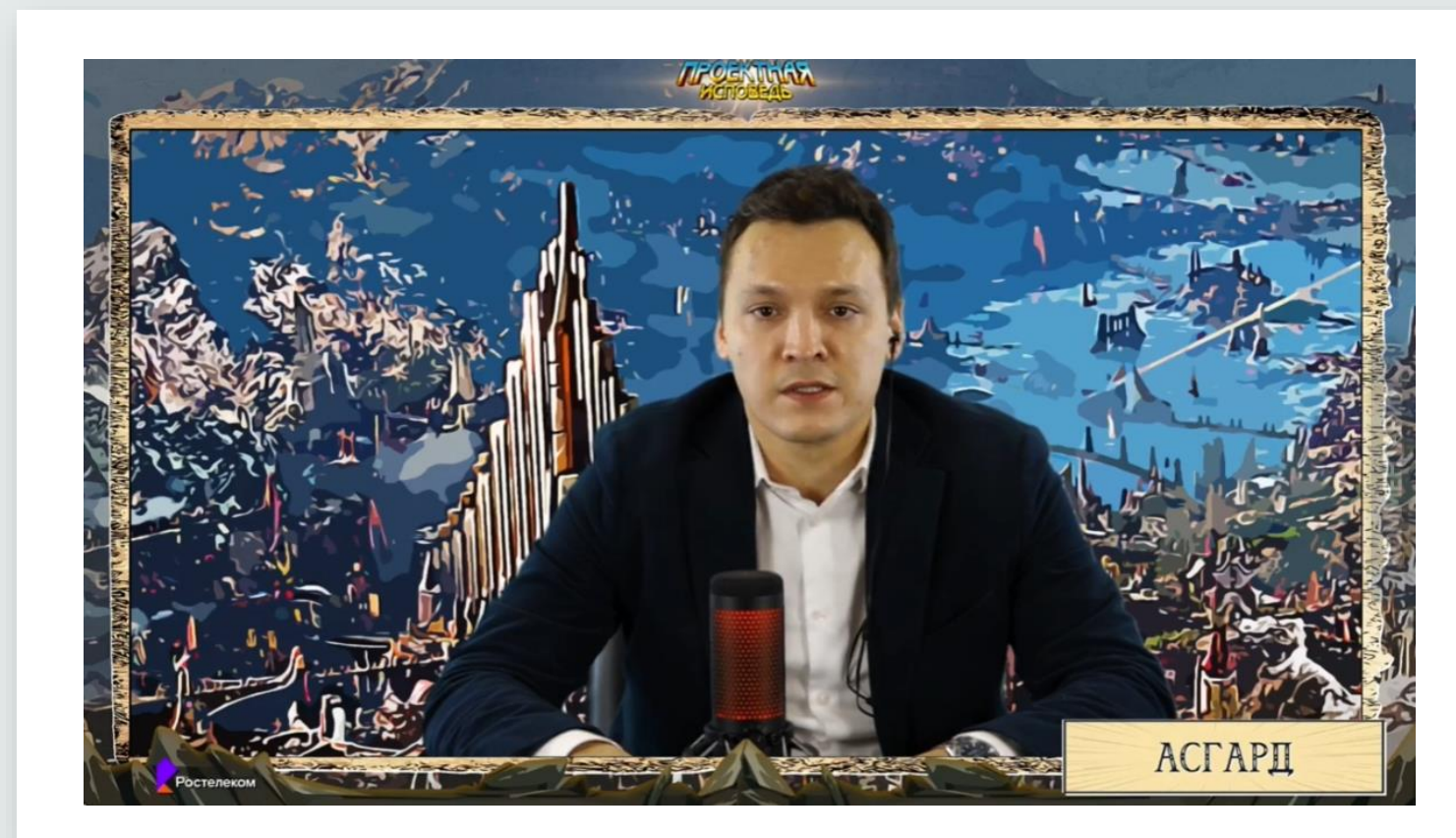
Как сделать зрителя активным участником ивента?

Product Owner Center-Game, режиссёр трансляций
Владислав Бондарев

CENTER • GAME

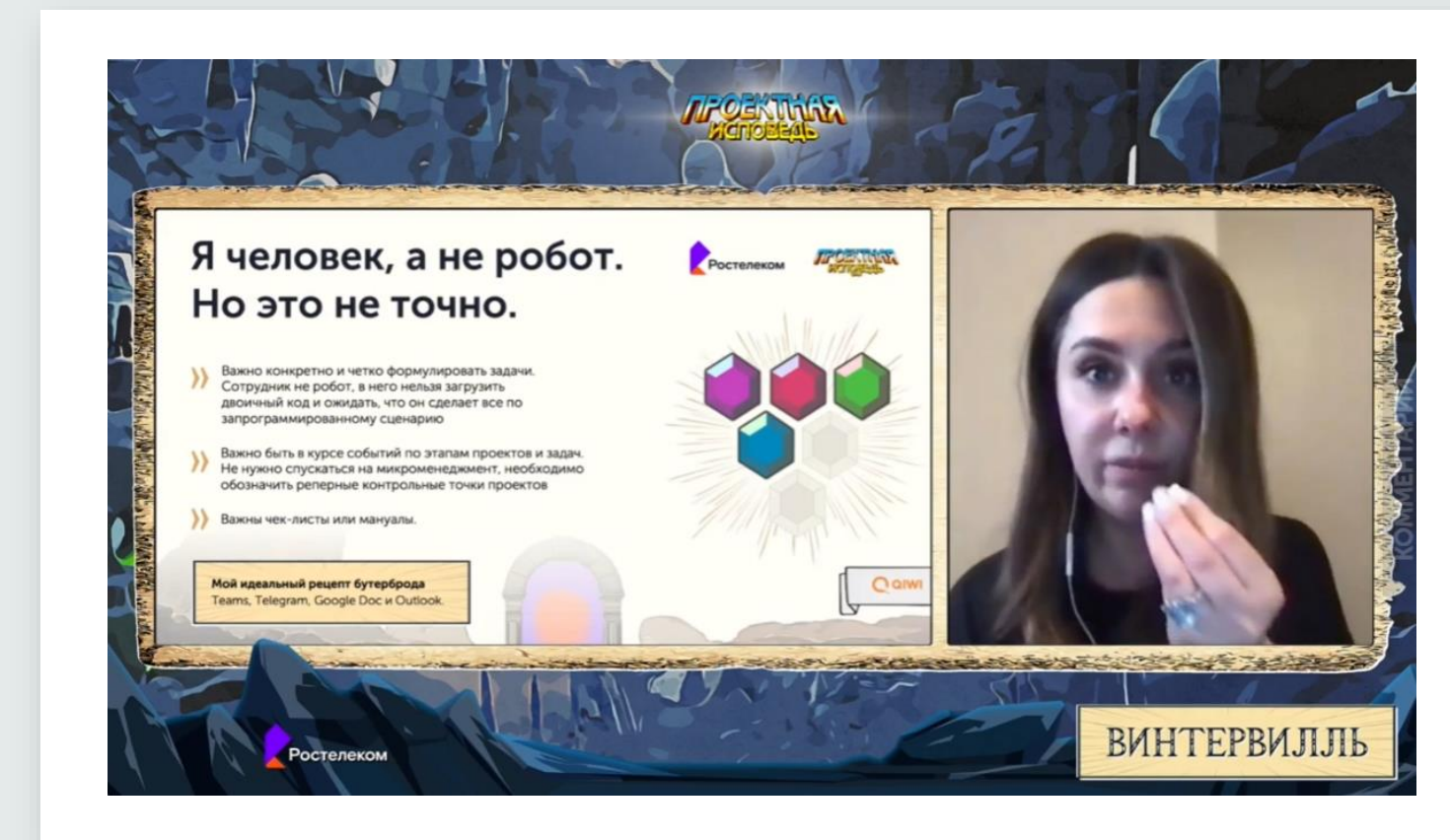
- Раздел 3. Как сделать зрителя активным участником ивента?

Механика вещания



Студия с ведущим

- ✓ Ведущий рассказывает про интерактивы и даёт вводные о конференции
- ✓ В студии – хромакей, фон которого автоматически меняется при смене мира
- ✓ Перед ведущим стоит экран суфлёром, куда мы крупно выводим основные тезисы (для удобства)

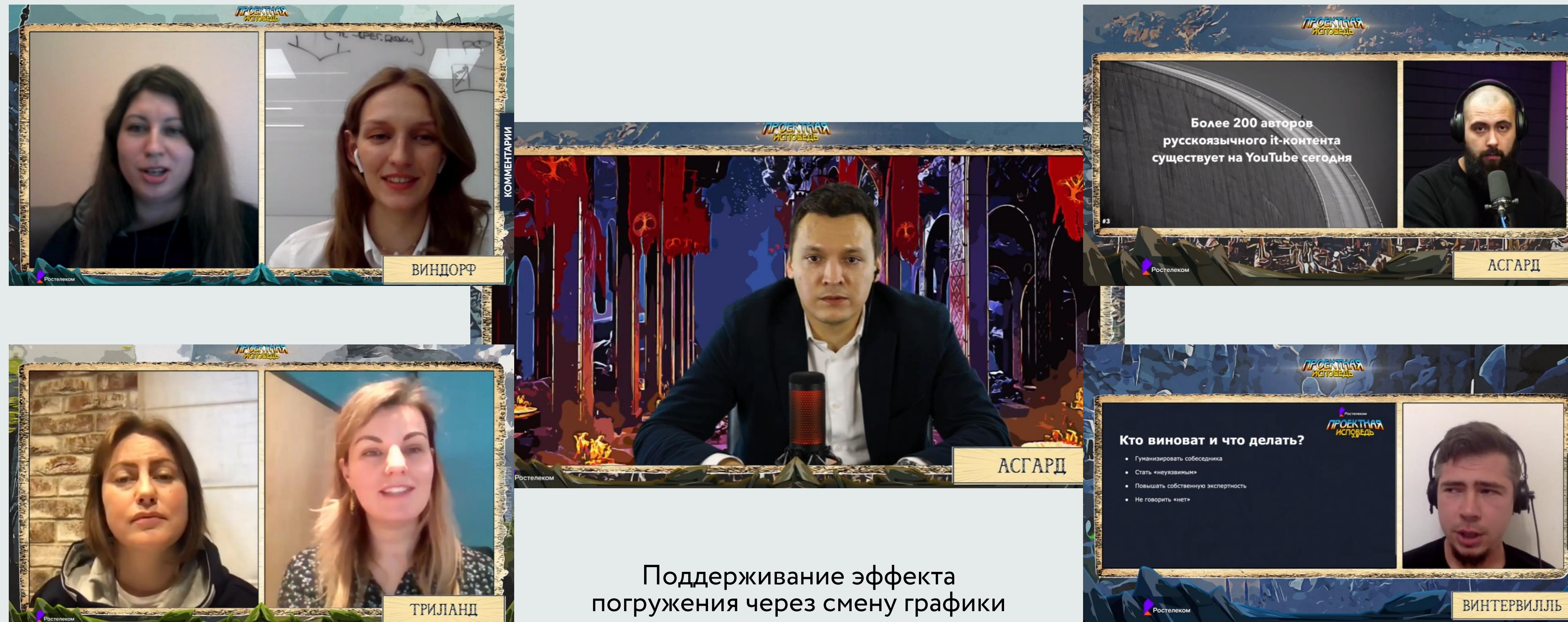


Удаленные спикеры

- ✓ Удалённые спикеры подключаются в эфир через дополнительных режиссёров трансляций
- ✓ Каждый режиссёр работает с одним потоком: «Путь помнящего» и «Путь слышащего»
- ✓ Эфиры из студии – сквозные, и мы организовали тоннель из студии и двумя другими режиссерами

- Раздел 3. Как сделать зрителя активным участником ивента?

Автоматизированная смена паков графики



Видео: Погружающий интро-ролик



- Раздел 3. Как сделать зрителя активным участником ивента?

Репетиции

01

**С каждым спикером
отдельно**

02

**Репетиции с режиссерами
по техническому сценарию**

03

Генеральная репетиция

04

Репетиция с ведущим

- Раздел 3. Как сделать зрителя активным участником ивента?

Технический сценарий



Это особенно важно, когда есть сложная работа связанная с интерактивами, оперативным выводом нужных интро и прочего.



Проходы по тех. сценарию оттачиваются на тех. репетициях с режиссерами отдельно от спикеров.

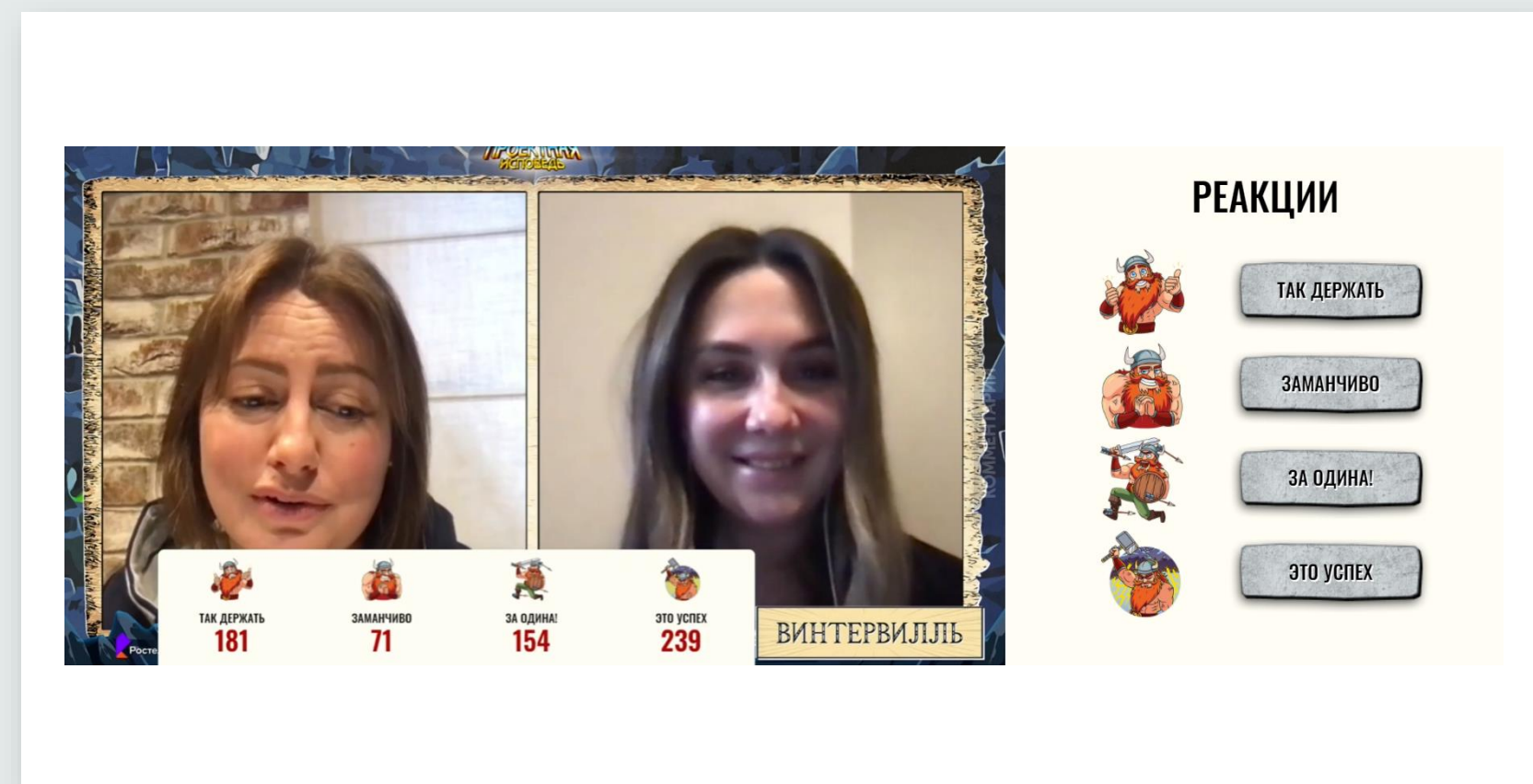
№	Время	Программа	В эфире	Голоска / Хронометр	Интерактивы в ОН	Комментарии
36	14:35	Финальная битва	Таймер обратного отсчета	Сопетия 6mgl.mp4		
37	14:40		Интро Асида	05 Asido V2.mp4		
38	14:40		Дарей говорит аспуительную речь про битву с Локи	Сликер + титр		
39	14:45		Дарей предлагает ответить в голосовании		Голосование №1: Как сделать команду продуктивнее? Ответ: 2. Снизить стресс в команде	Фейлбарг атака
40	14:46		Дарей + голосование	Сликер + интерактив	Голосование №1: Как сделать команду продуктивнее? Ответ: 2. Снизить стресс в команде	Фейлбарг атака
41	14:47		Дарей подводит итог верно ли ответили зрителя		Голосование №1: Как сделать команду продуктивнее? Ответ: 2. Снизить стресс в команде	Фейлбарг атака
42	14:48		Локи либо получает урон, либо восстанавливает здоровье (анимация по выбору)	Прогресс бар на экране с Локи, либо уменьшает здоровье либо восстанавливает	Голосование №1: Как сделать команду продуктивнее? Ответ: 2. Снизить стресс в команде	Фейлбарг атака
43	14:49		Дарей просит запустить следующее голосование		Голосование №3: Какое главное правило в работе удаленногибридного формата? Ответ: 1) Сохранить неформальное общение	Викторимель атака
44	14:50		Дарей предлагает ответить в голосовании		Голосование №3: Какое главное правило в работе удаленногибридного формата? Ответ: 1) Сохранить неформальное общение	Викторимель атака
45	14:51		Дарей + голосование	Сликер + интерактив	Голосование №3: Какое главное правило в работе удаленногибридного формата? Ответ: 1) Сохранить неформальное общение	Викторимель атака
46	14:52		Дарей подводит итог верно ли ответили зрителя		Голосование №3: Какое главное правило в работе удаленногибридного формата? Ответ: 1) Сохранить неформальное общение	Викторимель атака
47	14:53		Локи либо получает урон, либо восстанавливает здоровье (анимация по выбору)	Прогресс бар на экране с Локи, либо уменьшает здоровье либо восстанавливает	Голосование №3: Какое главное правило в работе удаленногибридного формата? Ответ: 1) Сохранить неформальное общение	Викторимель атака
48	14:54		Дарей просит запустить следующее голосование		Голосование №4: Как снизить напряжение, если в команде есть «тяжелый коллега»? Ответ: 2) Гуманизировать коллегу	Викторимель атака
49	14:55		Дарей предлагает ответить в голосовании		Голосование №4: Как снизить напряжение, если в команде есть «тяжелый коллега»? Ответ: 2) Гуманизировать коллегу	Викторимель атака
50	14:56		Дарей + голосование	Сликер + интерактив	Голосование №4: Как снизить напряжение, если в команде есть «тяжелый коллега»? Ответ: 2) Гуманизировать коллегу	Викторимель атака
51	14:57		Дарей подводит итог верно ли ответили зрителя		Голосование №4: Как снизить напряжение, если в команде есть «тяжелый коллега»? Ответ: 2) Гуманизировать коллегу	Викторимель атака
52	14:58		Локи либо получает урон, либо восстанавливает здоровье (анимация по выбору)	Прогресс бар на экране с Локи, либо уменьшает здоровье либо восстанавливает	Голосование №4: Как снизить напряжение, если в команде есть «тяжелый коллега»? Ответ: 2) Гуманизировать коллегу	Викторимель атака

Платформа DII

Интерактивы «Проектной исповеди»

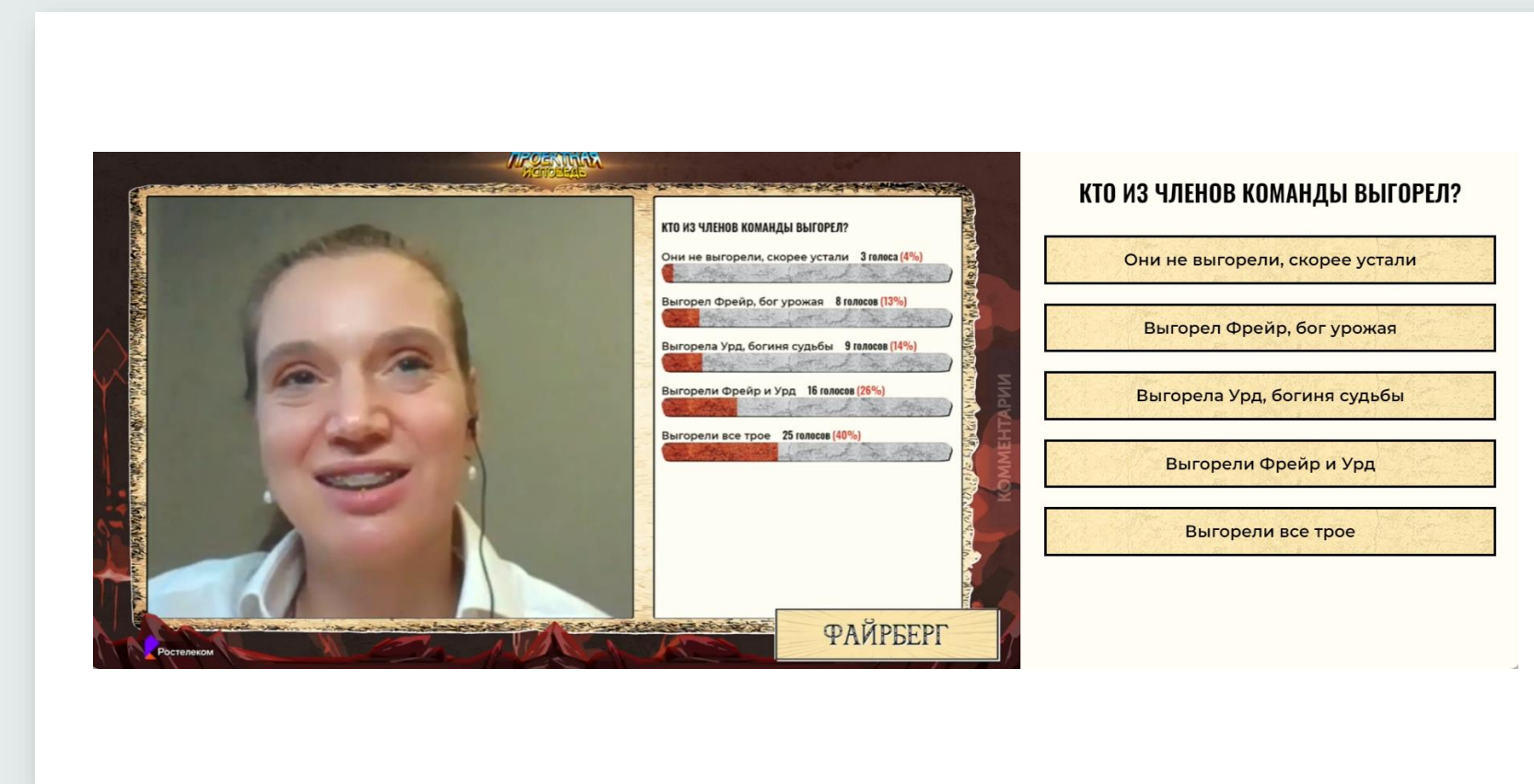
- Раздел 3. Как сделать зрителя активным участником ивента?

Интерактивы «Проектной исповеди»



Реакции

- ❓ Как пользователю одним кликом сообщить свою обратную связь?
- ✅ Нажать на ту эмоцию, которую испытываешь от выступления каждого спикера



Решение проблемы спикера

- ❓ Как сделать зрителей не просто слушателями, а активными участниками конференции?
- ✅ Дать участникам выбор, как помочь спикеру в решении его проблемы. Результаты сразу появляются в эфире

- Раздел 3. Как сделать зрителя активным участником ивента?

Финальная битва

- ✓ Участники отвечают на вопросы
- ✓ Большинство даёт верный ответ – появляется анимация урона
- ✓ Большинство даёт неверный ответ – Локи смеётся и восстанавливает здоровье
- ✓ Прогресс бар здоровья, которым мы управляем вручную
- ✓ Автоматизация появления анимации, чтобы избежать ошибок



Видео: фрагмент финальной битвы



- Раздел 3. Как сделать зрителя активным участником ивента?

Цифры конференции

01

**4-часовая программа
конференции**

02

**33% участников
досмотрели до конца**

03

**33% средняя конверсия
участия в интерактивах**

04

**Уже есть заявки на
участие в Исповеди 2022 г.**

Проектная исповедь 3.0 – один из наиболее успешных проектов с высокой конверсией в посещения (65,7 %). Пользователи внимательно изучают сайт и долго на нём находятся (около 18 минут). Показатель COR (33%) высок для конференций с параллельными трансляциями: пользователи выбирают только те темы, которые им наиболее интересны.

● Раздел 3. Как сделать зрителя активным участником ивента?



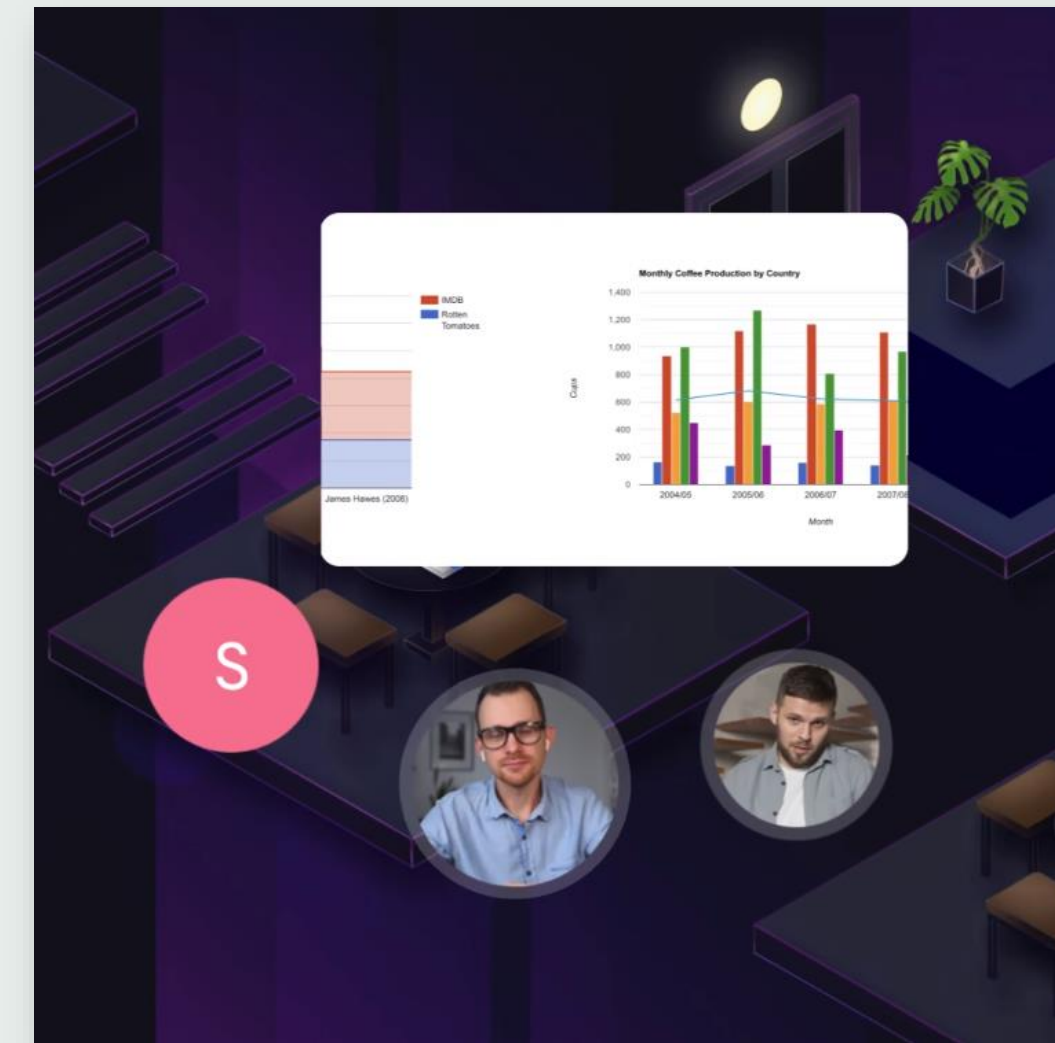
Zoom Immersive View

Поместить участников
в специальные окна с без фона



Zoom Quizzing

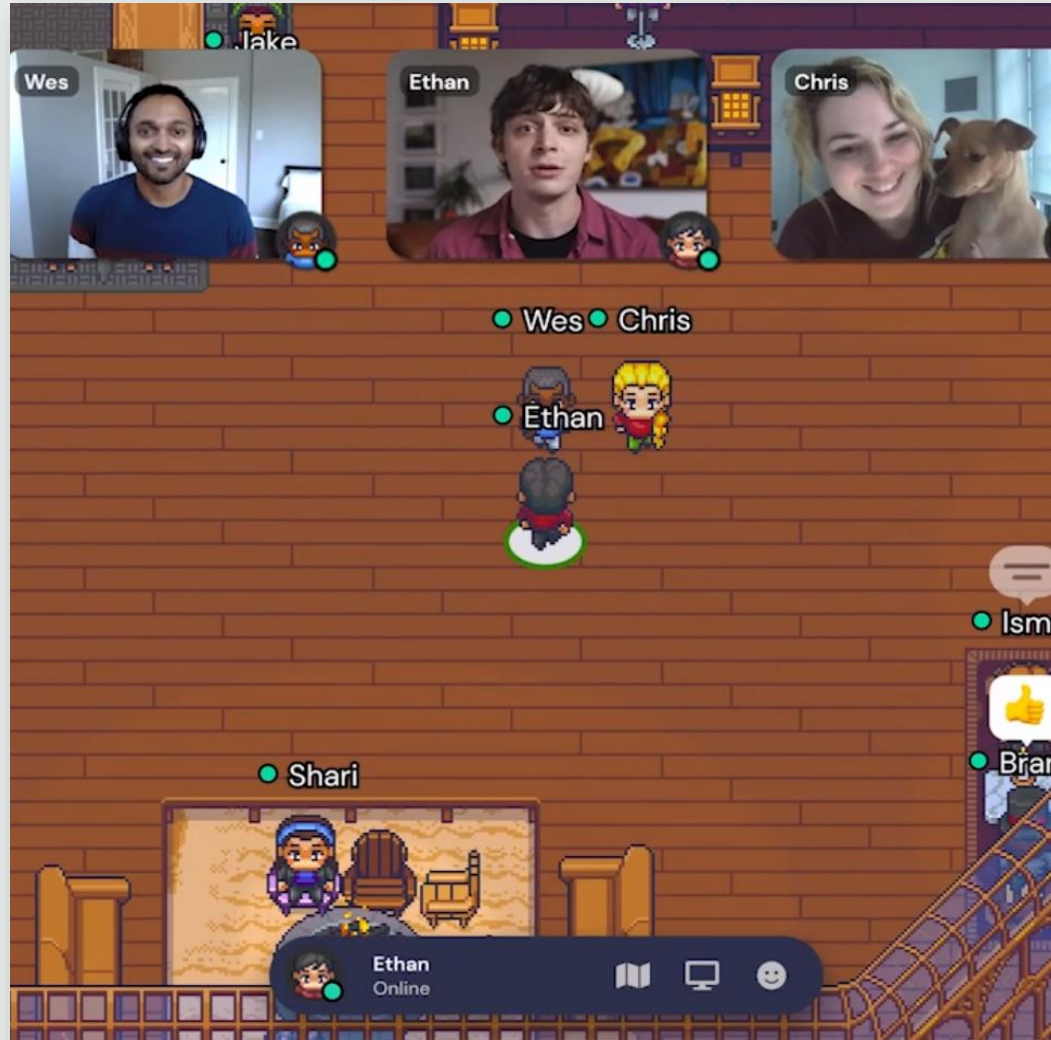
Провести простые квизы
во время встреч



spatial.chat

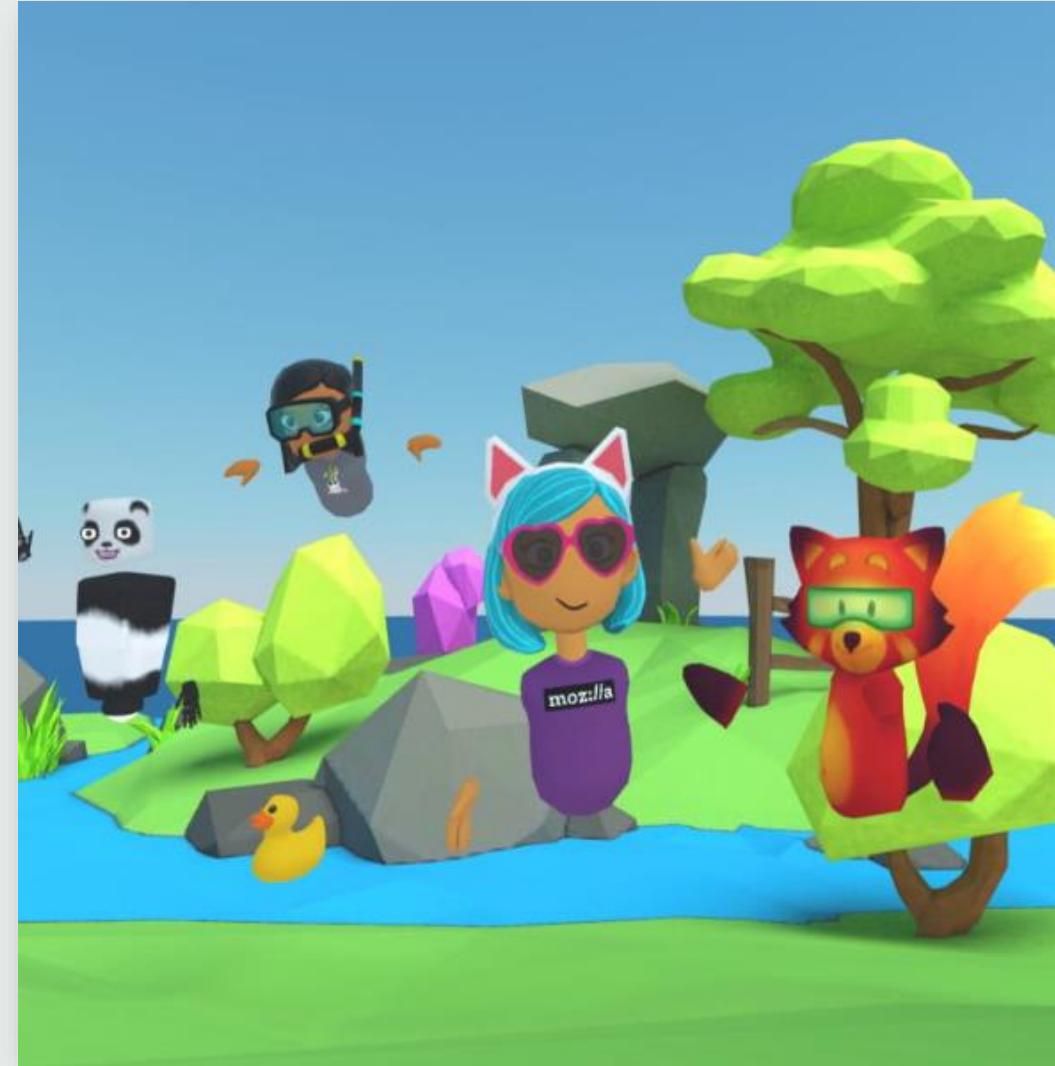
Встретиться на 2D карте, где вы
слышите ближайших к вам участников

● Раздел 3. Как сделать зрителя активным участником ивента?



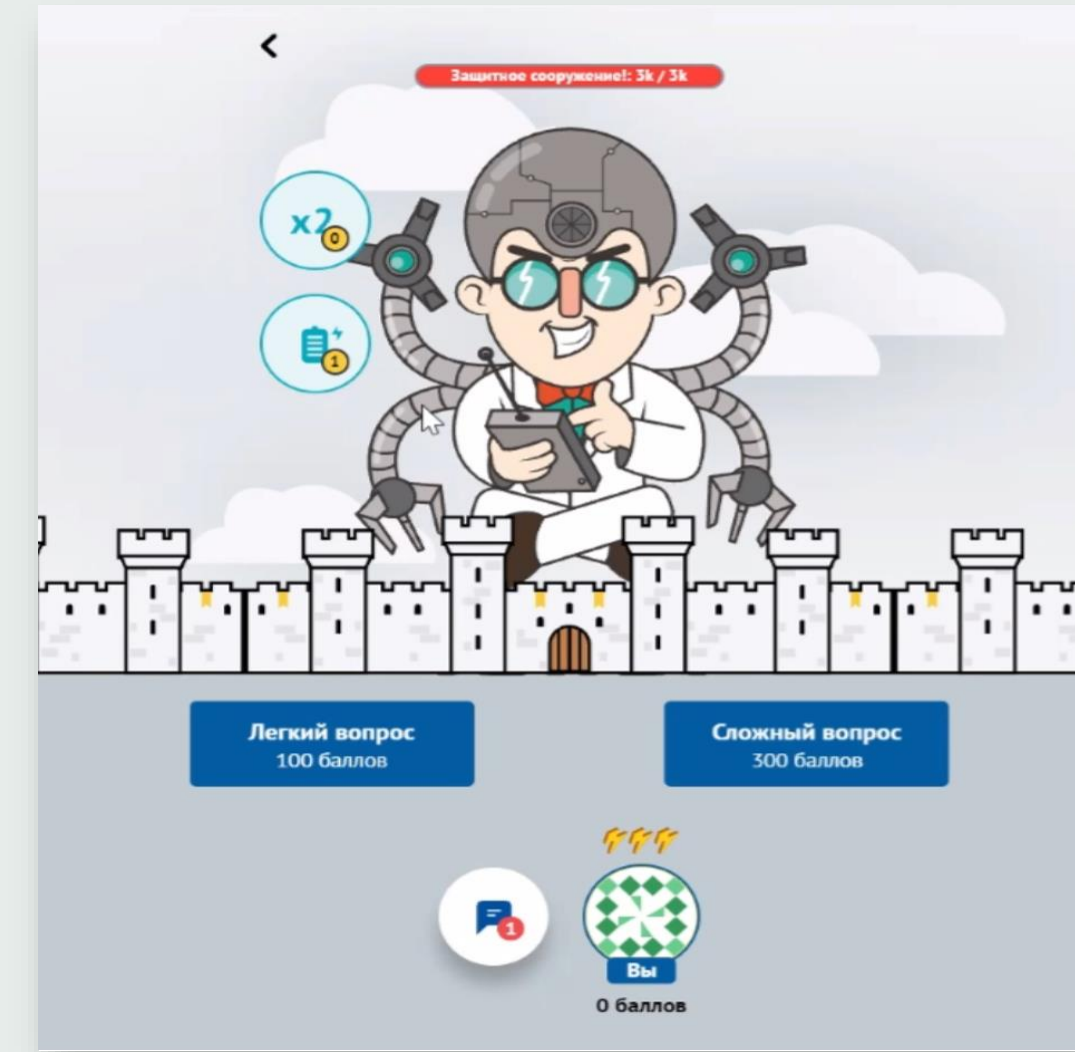
gather.town

Игровое пространство для совместной работы и квестов



hubs.mozilla.com

Комнаты в виртуальной реальности без VR-шлема



clever.me

Командные квизы с нарративным дизайном и битвой с боссами

Сообщество Edutainment Community

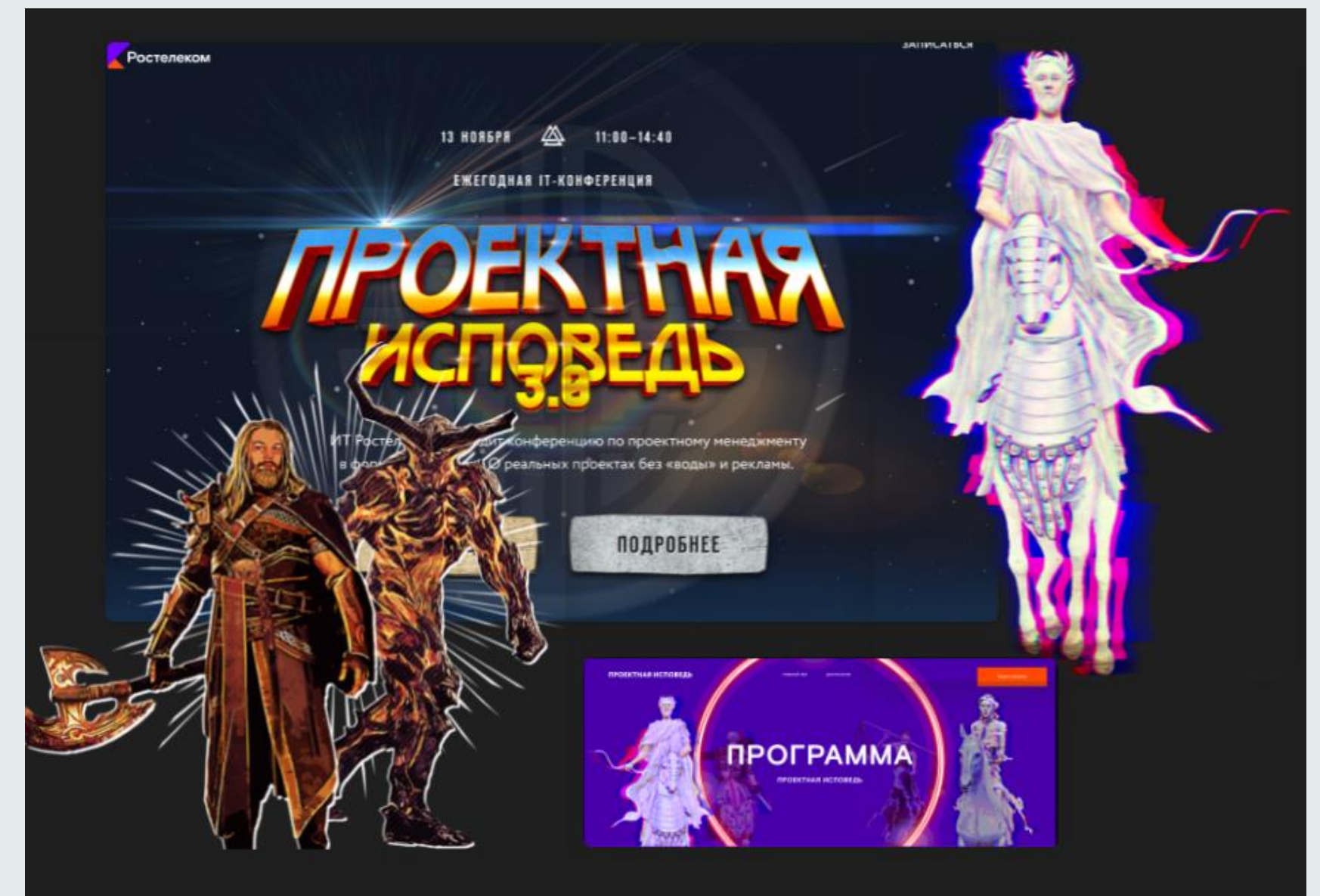


https://t.me/edutainment_com

- Раздел 3. Как сделать зрителя активным участником ивента?

Как делать WOW-события

- ✓ Нарративный дизайн ≠ очень дорого
- ✓ Работаете с подрядчиком? Доверяйте ему!
- ✓ Креатив должен решать задачи заказчика
- ✓ Экспериментируйте и тестируйте гипотезы
- ✓ Взаимодействуйте с аудиторией ивента



● Спикеры «Нарративный дизайн в мероприятиях. Как нарратив помогает HR-бренду»



Григорий Волчков

Руководитель контентного
направления Center-Game

[@gregvolchkov](#)

Gregvolchkov@yandex.ru



Полина Самсонова

Директор Центра Компетенции
Цифровых продуктов ПАО Ростелеком

[@IPolina](#)

polina.samsonova@rt.ru



Владислав Бондарев

Product Owner Center-Game,
режиссёр трансляций

[@vlad_cg](#)

Vladislove.bondarev@gmail.com