
PŘIHLÁŠKA do 16. ročníku soutěže

Projekt:

Název projektu:

Avataři ovládli teambuilding Microsoftu

Projekt byl navržen a proveden pro:

Microsoft s.r.o.

Na projektu se dále podíleli:

Firma/organizace:

Konektor Social

Přihlašujeme do:

Komunikační disciplíny:

I.5 Interní komunikace

Oborové kategorie:

II.4 Technologie, IT

Komunikační nástroje:

III.6 Akce a události

Porota má právo na změnu-přesun projektu do jiné kategorie,
pokud uzná, že by tam mohl mít větší šanci na ocenění

Osoba, která projekt do soutěže předkládá:

Jméno: Jan Čadil

Firma/organizace: Konektor Social

Stručné shrnutí projektu:

Nejdůležitější offline setkání managementu Microsoftu muselo být zrušeno kvůli pandemii. Během 6 týdnů jsme tak celý koncept přesunuli do virtuálního světa, kde se potkalo na 200 avatarů ze 4 zemí a promluvílo 20 spíkrů, kteří předali všechny podstatné informace o směřování firmy. Dokázali jsme udržet plnou pozornost účastníků u obrazovek po dobu dvou dnů s konečným hodnocením NPS 8,5. Navíc jsme stvrdili hlavní vizi MS jako společnosti, která nedělá operační systémy, ale inovuje byznys.

Zadání, cíle projektu, cílové skupiny:

Nejdůležitější interní akce pro střední a TOP management Microsoftu se v roce 2020 kvůli koronavirové situaci musela z offline prostředí přesunout do online. Účastníkům každoročně pořádaného teambuildingu bylo nutné doručit veškeré strategické informace, vysvětlit jim nově definovaný positioning Microsoftu, začlenit nepracovní prvky splňující parametry běžného teambuildingu, a především udržet jejich pozornost po dobu dvou dnů u obrazovek. To vše se nám povedlo.

Strategie:

Připravili jsme unikátní virtuální zážitek, který dosud neměl ve Střední Evropě obdoby. Důležité bylo udržet pozornost účastníků po dobu dvou dnů u obrazovek tak, aby si odnesli nejen potřebné informace, ale také zážitek, na který budou dlouho vzpomínat. Zároveň zábavnou a jedinečnou formou zaměstnancům předat nově definovaný positioning Microsoftu, ke kterému si sami za sebe jako jedinci vytvoří osobní vztah.

Do spolupráce jsme přizvali start up Conferomatic, který vytvořil virtuální svět přímo pro Microsoft. Pomocí profesionálů ze společnosti AudioLight jsme po dobu dvou dnů odbavili veškeré přednášky a diskuze živě. Celkem jsme streamovali 10h, během kterých se vystřídalo přes 20 řečníků z různých míst Střední Evropy. Živé přenosy byly účastníkům streamovány na speciálně vytvořená pódia ve virtuálním světě.

Nástroje a aktivity

Vytvořili jsme unikátní virtuální svět, kde měl každý účastník svého vlastního avatara. Celý program směřoval k pochopení nového positioningu tak, aby ho zaměstnanci přijali za svůj a našli si k němu osobní vztah. Nejen samotný program, přizvaní hosté, ale i celý svět odrážel novou strategii Microsoftu. Ve světě bylo rozmístěno několik indicií napovídajících účastníkům, o čem positioning je. Sami tak objevovali a následně definovali jednotlivé prvky positioningu a tím spíš si k němu vytvořili vztah. Nikdo jim přesné znění nesdělil, společně ho definovali po svém. Positioning byl podpořený také skrze profesionální facilitátory, kteří účastníky vzdělávali v různých oblastech.

Výsledky:

200 účastníků

20 speakerů

živé streamování ze 4 zemí

8,5 hodnocení celé události od účastníků

Weblinky:https://www.youtube.com/watch?v=bsC_Rgfkplg&ab_channel=KonektorSocial