

# SEB Game Show

kategooria: Üritusturundus, sisekommunikatsioon

## Ürituse ülesande püstitus - püstitatud ootused ja eesmärgid

Ülesanne oli töötada välja SEB Panga aasta olulisim sisekommunikatsiooniüritus, et suurendada kaasatuse ja isetegemise kaudu personali ühtekuuluvustunnet ja omavahelist suhtlust.

Tähtsaim eesmärk oli luua senisest töötajate uusaastapeost erinev kontseptsioon – ürituse teema pidi võimaldama kaasata võimalikult palju töötajad ürituse ettevalmistamisse ja korraldusse ning pakkuma neile põnevaid tegevusi, andes samal ajal võimaluse omavahel võistelda.

Plaan oli lüüa senine üritusel osalevate töötajate rekord ja suurendada seda vähemalt 200 inimeseni.

## Ürituse elluviimise kirjeldus, eraldi tuua välja ürituse uudsed ja teistest eristuma panevad lahendused

**Uus lahendus** vastandus senitehtule, kus teemaks üks kitsas valdkond (nt tantsimine), mis seab osalejate arvule piirid – kõik ei taha või oska konkreetset alal kaasa lüüa.

Game Show'l oli aga **9 erineva teema ja sisuga eelvoor**, kus töötajad said oktoobrist jaanuarini tiimidena osaleda.

Võistlus koosnes **meeskonnatöö-ülesannetest**, juhendajateks oma ala asjatundjad:

- fotokonkurss (Ilmar Raag)
- luulevõistlus (Karl-Martin Sinijärv)
- mnemoturniir (Hardo Aasmäe)
- muusikaviktoriin (Karl Kanter)
- e-etteütlus (Toomas Uuskam)
- ahelmasina ehitamine (Andres Juur)
- meisterkoka võistlus (Imre Kose)
- curlingumäng Jeti jäähallis
- rallisõit Laitses

Finaaliks ehitati Nokia lavale **suur telemängustuudio**, õhtut juhtisid Liina Randpere ja Sepo Seeman. Eelvoorude 5 paremat pidi lahendama ülesanded:

- Tantsi, kui oskad – tantsi Jüri Naela koreograafia järgi
- Haara mikker – laula laulu, mida Tanel Padari bänd mängib
- Takistusrada – batuudiraja läbimine
- SEB armastab Eestit – Eesti-teemaline viktoriin
- Pankur arvab – 5 populaarsemat vastust pankuritelt küsitud küsimustele

Meeskondi hindas **3-liikmeline zürii**: SEB esindajana Baltikumi turundusdirektor Karl Multer, näitleja Peeter Oja, koreograaf Jüri Nael.

## Tulemus - kas ja millises mahus said täidetud püstitatud eesmärgid

Osalejate rekord ületati 50% - **osalejaid oli üle 300** ja moodustati 29 võistkonda kuuest linnast üle Eesti.

Uus formaat andis igäühele võimaluse **osaleda enda jaoks sobivamates mängu etappides**. Mängu jooksul antud 14 ülesannet võis lahendada kas kogu meeskonnaga või selle väiksema koosseisuga. Meeskond pidi leidma enda seast sobivaimad osalejad igaks etapiks, nii **suurenes suhtlus ja õpiti üksteist paremini tundma**.

Finaali vaatas Nokia kontserdimajas üle **1000 SEB töötaja**, st üle 90% kogu personalist. Ürituse **Soovitusindeks** (*Net Promoter Score*) oli rekordiline **80,4%**.

## **SEB Game Show**

**category: Event marketing, internal communication**

### **Task – goals and expectations**

Our task was to develop the most important internal communications event of the year for SEB Bank so as to **boost the sense of belonging and communication among staff** through involvement and initiative.

The key objective was **to create a new concept** – the theme of the event had to enable the involvement of as many employees as possible in the preparation of the event and offer them an exciting range of activities, also giving them the chance to compete amongst themselves.

The plan was to set a new record for the number of employees taking part, increasing it to at least **200 people**.

### **Event description – new and different solutions**

The Game Show concept stood in stark contrast to the existing New Year's party format, in which a narrow range of activity (e.g. dancing) meant limited participation.

The new event included 9 rounds with different themes and content in which employees were able to participate from October to January.

### **The Game Show comprised teamwork tasks led by professionals:**

- a photography competition (Ilmar Raag)
- a poetry competition (Karl-Martin Sinijärv)
- a quiz (Hardo Aasmäe)
- a musical contest (Karl Kanter)
- an e-recital (led by Toomas Uuskam)
- the construction of a sewing machine (Andres Juur, Ahhaa Centre)
- a master chef competition (Imre Kose)
- curling
- car rally

The finale was hosted at the Nokia Concert Hall by Liina Randpere and Sepo Seemann. We had a **big TV studio set up on stage**. Teams were given **5 final tasks**, known from different TV shows, and had to solve them on the spot:

- 'So You Think You Can Dance' (dancing)
- 'Grab the Mic' (guessing songs)

- 'Total wipe-out' (inflatable obstacle course)
- 'SEB Loves Estonia' (Estonia-themed quiz)
- 'What bankers think' (most popular answers to common questions).

The jury members were SEB Baltics' Marketing Director Karl Multer, actor Peeter Oja and choreographer Jüri Nael.

### Results

The **participation record was exceeded by 50%**: more than 300 people took part, forming 29 teams from 6 towns around Estonia.

The new format gave people the opportunity to take part in stages that suited them best. The 14 tasks set as part of the game could be solved as a team or in smaller groups. **Teams had to choose the most suitable participants for each stage – that encouraged internal communication, getting to know one another better.**

**More than 1000 SEB employees** came to watch the finale in Nokia Concert Hall, i.e. over 90% of all staff. The event's **Net Promoter Score** was a record high **80.4%**.