

Transferwise “Time traveler”

Transferwise on korraldanud palju erinevaid üritusi, seega tekib küsimus, kuhu edasi? Me jõudsime 3 erineva väljakutseni:

1. Lugu - kuidas näidata Transferwise-i inimestele lugu kiirest muutumisest, tuleviku väljakutsetest ja mineviku õppetundidest?
2. Kultuur - kuidas kultiveerida Transferwise'i kultuuri kõigile uutele arusaadavalt, lihtsalt ja siduda lugu ära nendele omase vabama olemusega?
3. Wow - kuidas neid uuesti üllatada, kui kõik on juba nähtud ja avaldada muljet ka inimestele keda värvatakse Googlest ja Facebookist? Kuidas seda kõike produtseerida 850le külalisele üle maailma?

Lahendus

Pealtnäha lihtne idee: Arendasime välja ideelahenduse “Time Traveler” mis rääkis aja muutumisest ja selle kiiruse ilmestamisest. Kuidas vaadata tagasi, edasi ja tunnetada seda omal nahal. Ideeks oli, mis oleks kui 100 aastat vana Eesti edukaim ettevõtte ulataks siin oma abikäe tänasele edukaimale firmale?

1. Loo jutustamine - valisime loo edasi andmiseks kõige omanäolisema keskkonna Ida-Virumaal, Narva ja selle ümbruse. See andis meile võimaluse tarbida kvaliteetseid teenuseid samal ajal viibides justkui naturaalses ajamasinas.
2. Kultuuri edasi kandmine - orkestreerides keskkonda, dekoratsioone, olmetingimusi ja tegevusi jõudsime ideaalsesse keskkonda, et kanda edasi Transferwise'i sõnumit ja seiklusliku vaimu. Selleks lõime lisaks konverentsile ja team-talkide keskkonnale ja eepilistele pidudele ka 3 tegevuste tracki. 1. Kunstiline eneseväljendus ja keskkonna loomine õhtuste pidude tarbeks. 2. Anna ühiskonnale tagasi - Narva laste “unistuste päev”. 3. Inseneriteaduse track nutikamatele.
3. Wow momendi loomine - Põgenemis saar, eeneolematult wild seiklusmäng igas dimensioonis, öösel kottpimedas.

Tulemused

Time Traveleri 4 päevane üritus hinnati töötajate poolt parimaks sisekommunikatsiooni ürituseks läbi aegade, mis on arvestades nende eelnevat kogemust ülikõva tagasiside.

Produktsiooniline õudusunenägu õnnestus, kõik jäid ellu ja pääsesid saarelt välja. Samal ajal õnnestus neile pidude ja olmetingimuste osas pakkuda head kaasaegset kvaliteeti. Ideelahendus, toimumiskoht, loo jutustamine, kultuuri edasi kandmine ja wow faktori peale keeramine tulid kokku kõik ühes ürituses nii et igaüks 800st inimesest tundis seda omal nahal .
What next?