

Интернет-университет «Нетология»
Курс «Комьюнити-менеджмент: эффективная работа с сообществом»

**Дипломная работа на тему:
Стратегия развития сообщества «God's
Envy»**

Студент: Сабитов М.
Руководитель: Сталь Д.

Москва, 2020

Содержание

1. Анализ

1.1. Анализ нашего сообщества:

- Портрет целевой аудитории и её сегментация.

Критерий	Сообщество God's Envy
Ссылка	https://discord.gg/XAWUa3f
Тип группы (открытая / закрытая)	Закрытая
Количество участников	118
Пол (соотношение м/ж)	м - 113 ж - 5
Возраст (средний)	~23
Образование	Неоконченное среднее - высшее полное. Преобладает оконченное среднее и неоконченное высшее.
Доход	Ниже среднего - средний
География	Европа, Европейская Россия, Сибирь, СНГ
Интересы	Видеоигры в жанре looter-shooter, другие видеоигры, Музыка (Рок-направления), Книги(фэнтези и фантастика), аниме, мемы
Потребности в сообществе (зачем там состоят)	Поиск напарников для совместного прохождения сложных активностей; Поиск напарников для ежедневной игры; Общение по интересам
Частота сообщений за неделю	в среднем 400-500
Количество пользователей, которые часто публикуют посты (по данным за	18 (снизилось до 10 из-за сезонного затишья)

04.09.2020. Пятница. Вероятно наиболее активный день недели)	
Присутствие ненормативной лексики в текстовых чатах. Влияет на тональность сообщества	Нет. Ручное модерирование
Преобладающие форматы / типы контента	Изображения (мемы, гайды, полезная информация), Чтения ЛОРа, видео
Количество активных “бустов” discord-сервера. Отражает вовлечение и возможности к монетизации.	0
Наиболее активные чаты/обсуждения (альтернатива “популярным темам”)	“#общий-чат”, “#обсуждение-лора”, “#заявки-на-рейд”, “#обсуждение-рейдов”
Количество “ролей” на discord-сервере. Определяет структуру сервера	13

Портрет типичного участника: игрок средних способностей, далеко не ТОП ни в одной дисциплине, но уже и не новичок в играх жанра лутер-шутер и ММО. Готов к прохождению сложных активностей, но не имеет достаточного количества друзей, которые играют в ту же игру. Не против знакомиться с новыми людьми, но не хочет иметь дело с неадекватными и разбираться с конфликтами. Ищет дружелюбных и принимающих игроков, примерно его уровня, с которыми можно не только закрыть сложную активность, но и просто приятно пообщаться, зная, что не столкнёшься с агрессией или непониманием.

- Идентичность (ценности и цели сообщества для участников).

Чем наше сообщество может быть полезно участникам?

- помощь в прохождении сложных игровых активностей;
- “натаскивание” новичков;
- ощущение нужности в команде;
- самореализация через игровые контент;
- нахождение единомышленников и “своих”;
- PR их собственного контента, если связан с тематикой сообщества (стримы по играм и т.д.);
- Слава и признание со стороны участников гильдии за игровые заслуги (топ пвп игрок сервера и т.д.);
- Похвала (за игровые достижения)

По результатам опроса в сообществе мы получили следующие тезисы, определяющие то, как будет развиваться сообщество:

1. Зачем существует сообщество?

В порядке приоритета: общение, взаимопомощь, совместная игра

2. Для кого сообщество, и каков в него отбор?

Для адекватных и активных людей, любящих видеоигры.

3. Какие 3 принципа нам важны?

В порядке приоритета: взаимовыручка, дружелюбие, надёжность.

4. Улучшение каких 3 показателей определяют наш успех в следующие 12 месяцев?

В порядке приоритета: количество участников, активность сообщества, процент успешно набранных заявок на прохождение активности

5. Что происходит (или должно происходить) в нашем сообществе на повторяющейся основе, что позволяет нам достичь наших целей и отразить наши ценности?

В порядке приоритета: общие собрания, совместные активности вне игр, помощь участникам сообщества в играх

6. Роли. Какие различные роли могут принимать члены в нашем сообществе? Какие взаимоотношения между ними?

Большинство выступило за то, что ролей должно быть минимум. За исключением администрации и отдельных кураторов, все пользователи равны между собой.

7. Какие принципы и ограничения помогают нам достичь нашей цели и отразить наши ценности?

Свобода в высказывании мнений и общении, но в рамках правил сервера.

8. Как мы принимаем решения?

В ключевых вопросах, касающихся сообщества, решения принимаются путём общего голосования. В мелких или спорных вопросах администрация сохраняет за собой право самостоятельно принимать решения.

9. Каковы каналы для нашего взаимодействия?

Дискорд - основной канал для общения. Допускается создание отдельных чатов/групп в ВК при необходимости.

- Совместный опыт (какой уже был и есть или планируется у участников в сообществе, вход и выход участников, традиции, роли внутри сообщества).

При входе в сообщество с кандидатом проводится интервью/собеседование, в котором разъясняются основные принципы и ценности сообщества, существующие ритуалы роли и приходящие с ними права и ответственности. В сообществе проводятся частые совместные мероприятия в игре в виде сложных активностей, где требуется командная работа. Эти мероприятия направлены на укрепление связей между участниками.

Новые участники приглашаются к участию в таких мероприятиях под предлогом их обучения. Это позволяет быстрее вводить их в сообщество, выстраивать первые связи, уменьшить отток вступивших участников. Это также повышает ценность новых участников перед старыми, так как умение помочь с “закрытием” сложной активности является весомым навыком в системе ценностей участников сообщества.

В сообществе явно не хватает совместных онлайн активностей, не привязанных к играм. Многие участники имеют свойство уставать от игр, но при этом запрос на общение и совместное времяпрепровождение сохраняется.

Ритуал выхода из сообщества также не сформирован. Большинство уходящих участников просто тихо покидают сервер, оставляя очень мало возможности для их удержания.

- Правила сообщества.

1. Аккаунт Steam обязательно должен быть привязан к аккаунту Discord
2. Участники сервера должны поддерживать онлайн в голосовых каналах, помогать игрокам в активностях.;
3. Если участник знает, что его долго не будет в онлайн, он обязан предупредить администраторов, чтобы не попасть под "чистку»;
4. В текстовых каналах мат запрещён, в голосовых по усмотрению беседующих.
5. Запрещены неприличные никнеймы.
6. При возникновении недопонимания участников, они должны постараться решить их в личных сообщениях. Если у них всё же не получилось исчерпать конфликт, они могут обратиться за помощью к Администраторам.
7. Участники сервера должны после своего никнейма дописывать своё реальное имя. Если они не хотят называть своё настоящее имя, они могут указать то, по которому к ним будут обращаться.

8. Если участники хотят пригласить на сервер других игроков, они должны предупредить Администрацию и указать никнеймы новых игроков.
9. Запрещены оскорбления или осуждение участников сервера по их половым, возрастным, национальным, религиозным признакам или политическим взглядам.
10. Если участник сервера хочет поделиться с кем-то ссылкой на другой Discord-сервер или клан, он обязан делать это только личным сообщением.
11. На сервере запрещены материалы, содержащие контент, запрещенный законом и общепринятыми нормами приличия.

Отдельные правила, касающиеся совместной игры:

1. Время, на которое ориентируется сервер - московское.
2. Если участник записался на активность или рейд, он обязан прийти вовремя, чтобы остальные игроки его не ждали.
3. Если участник, записавшись, не может участвовать в рейде или в другой активности, он обязан предупредить всех за час до начала и самостоятельно найти себе замену. Если найти замену не получается, он должен обратиться к администраторам.
4. Во время прохождения сложной активности участники должны внимательно слушать и не перебивать лидера группы, когда он объясняет прохождение этапа. Если у игрока возникают вопросы или дополнения, он должен дождаться конца объяснений и потом задавать вопросы.
5. Если игроку надо отойти на время, он обязан предупредить остальных игроков и убедиться, что его услышали.
6. Участники, не участвующие в рейде, но находящиеся в одном голосовом канале с теми, кто участвует, обязан выключить микрофон и не вмешиваться в игровой процесс.

1.2. Анализ конкурентов.

Критерий	Конкурент 1 Guardian.FM	Конкурент 2 Destiny 2 (RU)	Конкурент 3 Tom Clancy's The Division 2
Ссылка	https://discord.gg/v8Bz25y https://vk.com/guardianfm	https://discord.gg/d2ru https://vk.com/gamedestiny	https://vk.com/game_thedivision
Тип группы	открытая	Открытая	Открытая

(открытая / закрытая)			
Количество участников	22324	51596	34261
Пол (соотношение м/ж)	Мужской (91.98%): 20 540 Женский (7.88%): 1 760	Мужской (92.4%): 47 663 Женский (7.39%): 3 811	Мужской (92.85%): 31 838 Женский (7%): 2 401
Возраст (средний)	30-34 (8.64%): 1 929 27-29 (7.73%): 1 727 24-26 (6.5%): 1 451 21-23 (5.92%): 1 323 18-20 (5.37%): 1 200 35-44 (3.8%): 849 по 17 (2.59%): 578 от 45 (2.07%): 463	30-34 (9.97%): 5 145 27-29 (8.07%): 4 164 24-26 (6.61%): 3 411 21-23 (5.13%): 2 644 35-44 (4.66%): 2 405 18-20 (4.46%): 2 302 от 45 (2.04%): 1 052 по 17 (1.88%): 970	30-34 (11.66%): 3 998 27-29 (7.38%): 2 530 35-44 (7%): 2 400 24-26 (5.97%): 2 046 21-23 (4.63%): 1 586 18-20 (3.13%): 1 074 от 45 (2.15%): 737 по 17 (1.11%): 381
Образование	Нет данных	Нет данных	Нет данных
Доход	Университет (25.29%): 5 647 Работа (13.95%): 3 115 Школа (3.73%): 833 ниже среднего - средний	Университет (23.96%): 12 360 Работа (14.14%): 7 293 Школа (3.42%): 1 766	Университет (21.18%): 7 261 Работа (15.11%): 5 181 Школа (2.69%): 922
География	Россия (66.39%): 14 824 Украина (2.99%): 667 Беларусь (2.17%): 485 Казахстан (1.29%): 289 США (1.08%): 241 Москва (15.66%): 3 496 Санкт-Петербург (6.82%): 1 523 Екатеринбург (1.49%): 332 Новосибирск (1.2%): 269 Минск (1.11%): 247 Краснодар (1.06%): 237 Ростов-на-Дону (1.01%): 225	Россия (64.79%): 33 420 Украина (4.55%): 2 348 Беларусь (2.24%): 1 158 США (1.12%): 579 Казахстан (1.08%): 557 Москва (14.7%): 7 585 Санкт-Петербург (6.35%): 3 275 Екатеринбург (1.25%): 647 Новосибирск (1.12%): 579 Краснодар (1.05%): 540 Минск (1.04%): 534	Россия (62.28%): 21 356 Украина (6.85%): 2 348 Беларусь (3.16%): 1 083 Казахстан (1.42%): 488 США (1.41%): 482 Москва (12.33%): 4 227 Санкт-Петербург (5.24%): 1 797 Киев (1.33%): 455 Екатеринбург (1.22%): 419 Минск (1.16%): 399 Новосибирск (1.06%): 364 Краснодар (1.03%): 352
Интересы	Музыка (Рок-направления) Игры Кино и Книги (фантастика,	Музыка (рок-направления) Игры Спорт (Футбол) Кино и Книги	Музыка (Рок-направления) Спорт (Футбол) Игры Кино и Книги (фантастика, фэнтези, классика, ужасы)

	фэнтези, классика, ужасы) Аниме Спорт Футбол Фотография Фильмы Рисование Путешествия	(фантастика, фэнтези, ужасы, классика) Аниме Фотография Рисование Путешествия Компьютеры Психология	Аниме Компьютеры Путешествия Интернет Девушки Страйкбол
Потребности в сообществе (зачем там состоят)	Поиск напарников для совместного прохождения сложных активностей; Тематические новостной и познавательный контент;	Поиск напарников для совместного прохождения сложных активностей; Тематические новостной и познавательный контент;	Поиск напарников для совместного прохождения сложных активностей; Поиск напарников для ежедневной игры; Тематические новостной и познавательный контент;
Частота сообщений за неделю	6086	6036	11 постов, 718 комментариев
Количество пользователей, которые часто публикуют посты (по данным за 04.09.2020. Пятница. Вероятно наиболее активный день недели)	Нет данных	11	3
Присутствие ненормативной лексики в текстовых чатах. Влияет на тональность сообщества	Да	Да	Нет (запрещено правилами)
Преобладающие форматы / типы контента	Оригинальный контент по игре, создаваемый сообществом (мемы, гайды, статьи); Стримы участников сообщества;	Изображения (мемы, гайды, полезная информация и новости), Видео (гайды)	Изображения и видео новостного характера
Количество	2	72	Не применимо

активных “бустов” discord-сервера. Отражает вовлечение и возможности к монетизации.			
Наиболее активные чаты/обсуждения (альтернатива “популярным темам”)	“#флуд”, “#пояснения-за-лор”	“#помощь-новичкам”, “налёты-побоища” (жанры), “подземелья” (жанры)	Поиск игроков
Количество “ролей” на discord-сервере. Определяет структуру сервера	14	10	Не применимо

2. Постановка целей

2.1. Фиксация текущего состояния сообщества.

Сообщество God’s Envy находится на стадии “Становления” по классификации Р. Миллингтона. Более 50% контента, как и притока формируется сообществом.

Ядро активно между собой общается и в текстовых и в голосовых каналах.

Остальные участники реже постят текстовые сообщения, но также общаются в голосовых чатах.

Сообщество делится на:

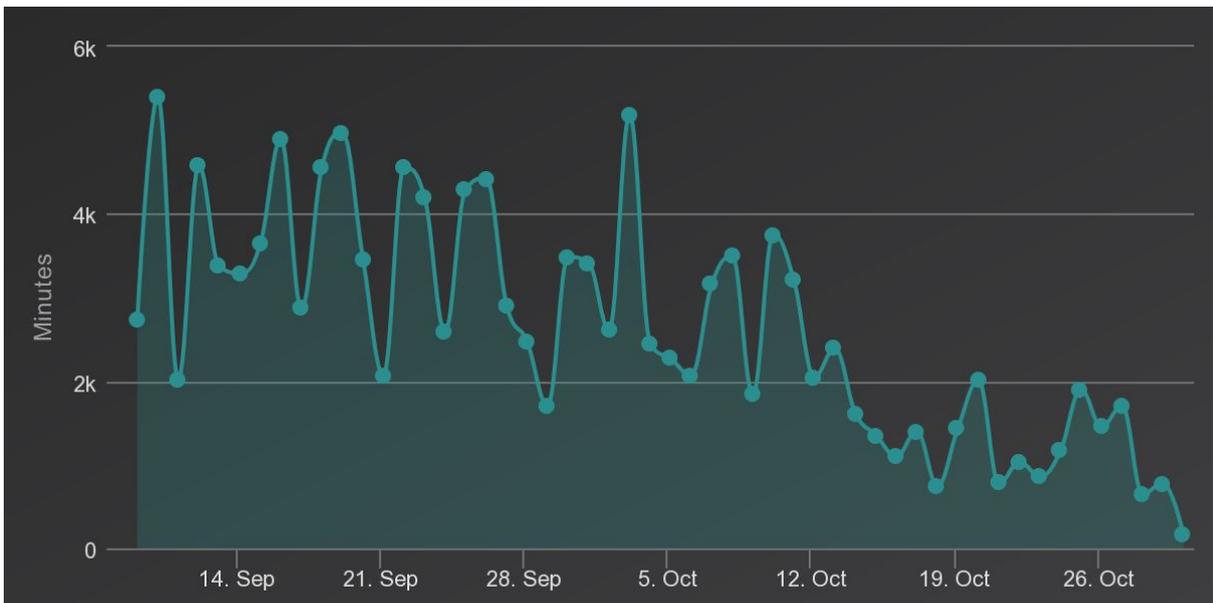
- 11% активных участников — ядро;
- 17% вовлечённых участников;
- 72% пассивных участников.

Такие высокие показатели в большей степени обусловлены низким количеством участников сервера.

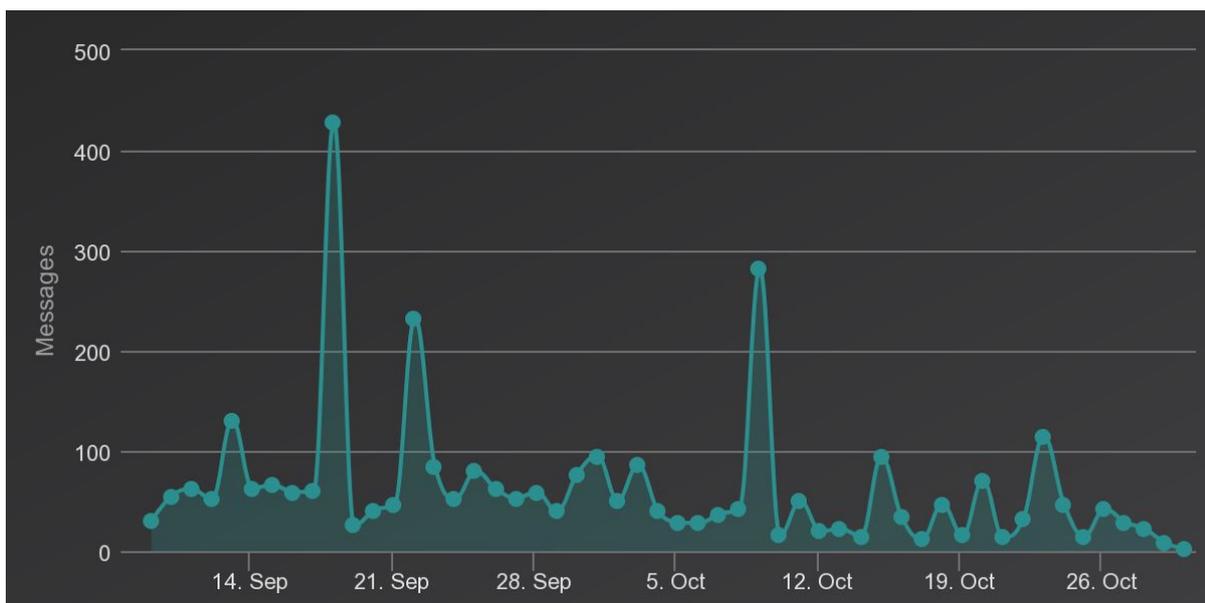
Динамика участников:



Активность в голосовых каналах (последнее время наблюдается спад в связи с “низким сезоном в играх”):



Активность в текстовых чатах(последнее время наблюдается спад в связи с “низким сезоном в играх”):



2.2. Формулировка цели развития сообщества по SMART.

За ближайший год стать стабильно растущим сообществом на 300+ участников с долей UGC не менее 80%.

2.2. Декомпозиция целей на долгосрочную перспективу.

Срок	Качественная	Количественная
1 год	Стать живым, активным сообществом	Повысить активность голосовых каналов в 3 раза (до 12 тыс. минут в день в среднем) и текстовых каналов в 5 раз (до 400 сообщений в день в среднем); Повысить количество участников сервера в 2,5 раза (до 300 человек); Сохранить ~10% вовлечённых участников (30 человек)

6 месяцев	Вовлечь пользователей в создание контента	Пользователи делают не менее 2-х тематических постов в день; Пользователи создают не менее 10 реквестов на совместную игру в день; Пользователи обеспечивают выполнение не менее 5 реквестов в день
3 месяца	Набрать критическую массу пользователей; Распределить обязанности по созданию контента в ядре	150 человек; 5 человек из ядра регулярно создают контент (не менее 5 постов в неделю)
1 месяц	Сформировать айдентичность сервера; Улучшить структуру, правила, процессы управления; подготовиться к набору игроков	Наличие логотипа, названия, отредактированных правил; У всех участников с ролями "Хранитель" и "Администратор" есть чётко прописанные обязанности и задачи.

2.4. Перечень метрик, которые будут использоваться для оценки результатов достижения целей.

Метрика	Где и как измеряем	Цель измерения	Текущий показатель	Желаемый показатель к концу квартала

Численность сообщества на сервере	https://statbot.net/dashboard/653442999187013642	Определить точки эффективности выбранной нами стратегии привлечения и удержания пользователей	118	150
Темп прироста и оттока пользователей	https://statbot.net/dashboard/653442999187013642	Определить наиболее и наименее эффективные подходы к привлечению и удержанию пользователей	Прирост 0-2 участника в неделю; Отток 1-4 участника в неделю	Прирост 3-5 участника в неделю; Отток 0-2 участника в неделю
Количество и качество UGC	Вручную на сервере (возможно в отдельной таблице контент-плана)	Определить вовлечённость в деятельность сервера. Оценить необходимость в стимулировании и производстве UGC	0-1 UGC в неделю	2-3 UGC в неделю
Частота коммуникаций	https://statbot.net/dashboard/653442999187013642/messages https://statbot.net/dashboard/653442999187013642/voice	Оценить активность участников и количество взаимодействий	Сообщения: 258-485 в неделю Голос: 12к-20к мин./нед.	Сообщения: 900-1000 в неделю Голос: 24к-25к мин./нед.

2.5. KPI комьюнити-менеджера, график актуализации показателей (как часто будет происходить оценка показателей и корректировка).

KPI.

Количественные первостепенные:

- Численность сообщества на сервере;

- Темп прироста и оттока пользователей;
- Частота проведения совместных онлайн-мероприятий (рейды, другие игровые активности);
- Количество UGC;
- Частота коммуникаций в сообществе.

Количественные второстепенные:

- Количество “бустов” discord-сервера.

Качественные первостепенные:

- Инициативность участников;
- Тональность коммуникаций в сообществе.

Качественные второстепенные:

- Качество UGC;
- Средний уровень “скила” игроков в сообществе.

2.6. Шаблон отчета по развитию сообщества.

https://docs.google.com/document/d/1Szq4N34BXS7HIU_NhyU_P1MYNcu2r01sm99lsmLbv0/edit?usp=sharing

3. Структура управления сообществом

3.1. Задачи, которые необходимо выполнять для развития сообщества. Роли и ответственные (включая волонтеров), ядро сообщества (ссылка на список).

Задачи по развитию сообщества:

1. Периодический набор новых участников и их onboarding.
2. Поддержание необходимой тональности в коммуникациях сообщества.
3. Проведение мероприятий-активаций во время “низких сезонов” в играх.

Роли и ответственные:

Роль	Обязанности	Права на сервере	Как получить
Администрация	Модерация сервера и участников. Управление структурой сервера. Разрешение конфликтов между участниками.	Абсолютные права по управлению всем на сервере. Финальное слово остаётся за Администрацией в любой ситуации.	На данный момент не создано прямых путей получения данной роли

Мать рейдов	Сопровождение и помощь новичкам в сложных игровых активностях и на сервере.	Доступ в закрытые чаты администрации, активистов сервера, объявления.	Активность, отзывчивость, стрессоустойчивость, желание помогать новеньким
Хранитель	Модерация сервера, работа с сообществом, стратегирование развития сервера, создание, обсуждение и принятие инициатив по развитию сервера и сообщества	Управление участниками, изменение структуры сервера, доступ в закрытые чаты администрации, активистов сервера, объявления.	Активное участие в жизни сервера, публикации в чате "предложения".
Криптархия	Создание контента по истории и миру игры Destiny 2	Доступ в закрытый чат "активисты сервера"	Создать несколько качественных публикаций в чате "обсуждение-лора" или провести открытые чтения ЛОРа в канале "Истории Destiny"
Почётные Члены Гильдии	Нет особых обязанностей	Доступ в закрытый чат "активисты сервера"	Роль присуждается за выдающиеся заслуги на сервере.
Страж	Не нарушать правила сервера, проявлять активность на сервере, помогать другим участникам сообщества.	Доступ во все основные чаты, кроме предназначенных для Администрации, активистов сервера и других со схожими правами.	Пройти собеседование с уполномоченным участником сервера.
NotSoul	Как у роли "Страж"	Как у роли "Страж"	Присуждалась ранее, при слиянии кланов на сервере. Нет способов получения.
Гости	Базовая роль. Обязаны пройти собеседование с уполномоченным участником сервера.	Доступ в "общий-чату"	Присоединиться к серверу по ссылке
Админ по Division	Модерация сервера и участников. Управление структурой сервера. Разрешение конфликтов между участниками.	Абсолютные права по управлению всем в отделе сервера, посвященному игре Division 2. Финальное слово в этом отделе остаётся за Админом по Division в любой ситуации.	На данный момент не создано прямых путей получения данной роли

Лидер рейда Division 2	Организация и проведение рейдов с участниками сообщества в игре Division 2. Сопровождение и помощь новичкам в сложных игровых активностях	Доступ в закрытые чаты администрации, активистов сервера, объявления.	Активность, отзывчивость, стрессоустойчивость, желание помогать новеньким
Агенты The Division	Не нарушать правила сервера, проявлять активность на сервере, помогать другим участникам сообщества.	Доступ во все основные чаты, кроме предназначенных для Администрации, активистов сервера и других со схожими правами.	Пройти собеседование с уполномоченным участником сервера.

База активных участников:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1NqoQT1YeJ8TGcLv7BMUxbrs--F6umOnZfJpdKGgGhXw/edit#gid=0>

3.2. Описание Tone of Voice для коммуникации с сообществом на площадках.

Несмотря на довольно строгую структуру управления сервера, на уровне игры все участники равны. В коммуникациях должен поддерживаться принцип равноправия. Никогда не приказываем, только обсуждаем (исключения составляют нарушители правил сервера).

Люди приходят на сервер, чтобы расслабиться. В общении не стоит использовать слишком много профессиональной или деловой лексики, даже когда речь идёт об ответственных организационных моментах.

Все участники сервера занимаются на сервере какой-либо деятельностью “за спасибо”, поэтому стоит меньше упираться на обязанности той или иной роли и в большей степени объяснять, почему та или иная вещь будет полезна и интересна участнику.

3.3. Каналы и платформы:

- Перечень всех каналов коммуникаций сообщества и обоснование выбора этих площадок.

Основной и единственный канал коммуникации сообщества — сервер в Discord. Этого канала коммуникации полностью достаточно на данный момент, так как он:

- 1) Имеет гибкую структуру при настройке сервера;
- 2) Привычен для ПК-геймеров;
- 3) Удобен в использовании со смартфона;
- 4) Имеет несколько решений по сбору статистики;

5) Поддерживает интеграции с играми, присутствующими на сервере.

- Формулировка целей развития отдельно по каждому каналу коммуникации.

Цели для Discord:

1. Создать узнаваемую айдентику;
2. Набрать 150 пользователей;
3. Перевести сервер в “сообщество” discord для получения дополнительных инструментов аналитики и возможного featuring на странице сообществ discord;
4. Приглашать на сервер небольшие кланы из других интересных нам игр и ассимилировать их в наше сообщество.
5. Превратить сервер в хаб между различными играми с единым сообществом

3.4. Путь участника сообщества.

1. Потенциальный участник приходит на сервер по ссылке-приглашению и получает роль “Гости”;
2. После удачного прохождения собеседования с кем-то из Администрации новый участник получает роль “Страж” или “Агент the Division”, в зависимости от предпочитаемой игры. Теперь он может общаться в чатах и голосовых каналах.
3. Участник играет вместе с другими, принимает участие в обсуждениях, соблюдает правила.
4. В какой-то момент участник становится достаточно опытным, чтобы помогать другим участникам в сложных активностях, и сам начинает создавать новые активности.
5. У участника проявляется чёткий интерес в одной из сфер деятельности сервера (ЛОР игр, сложные активности, PvP, помощь новичкам, управление сервером).
6. После первых удачных попыток деятельности в одной из сфер, участнику присваивается особая роль и он приглашается в специальные каналы, созданные под отдельные сферы.
7. После месяца или двух активной деятельности участника в своей сферы, ему присуждается роль “Хранитель” и предоставляется доступ к текстовому чату “#активисты-сервера”. Таким образом он входит в активное ядро сообщества.

Необходимые для развития инструменты и сервисы:

1. Statbot. Statbot - статистический и аналитический бот для серверов Discord.
2. Встроенные аналитические инструменты Discord
3. Пакет решений Google Office: Docs, Forms, Slides, Sheets.

База знаний:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1NqoQT1YeJ8TGcLv7BMUxbrs--F6umOnZfJpdKGgGhXw/edit#gid=0>

3.5. Правила хранения данных о сообществе и его участниках.

Данные о сообществе хранятся в файле-таблице Google Sheets. Доступ к ним имеют участники с ролям: “Администрация”, “Админ по Division”, “Мать рейдов”, “Хранитель”. Участники с этими ролями могут смотреть и комментировать материалы, но право редактирования всегда должно быть закреплено за 1 участником из “Хранителей”, который ответственен за развитие сообщества.

4. Контент- и ивент-план

4.1. Контент-план:

Рубрикатор:

Хештег рубрики	Форматы	Темы	Частота в неделю	Площадки
#лор	Открытые чтения, обсуждения, статьи	Лор игры Destiny 2. Из ближайшего: Открытое чтение "Кто такой Улан-Тан и идеология Симметрии?"	1 раз	Чат #обсуждение-лора, канал Истории "ГолосаСтранника"
#гайд	Репосты актуальных статей, видео, изображений. В планах начать создавать собственный контент	Гайды по геймплею и квестам Destiny 2 и Division 2	Варьируется в зависимости от появления на других площадках. Репостим максимально быстро, чтобы сохранять актуальность информации. Приблизительно 2 раза в неделю.	Чат #полезная-информация

#новости	Репосты новостных статей, патчноутов, блогов разработчиков и т.п; Собственные статьи с конспектами о внутренней кухне разработки той или иной игры.	Описание патчей, планы разработчиков на будущее игры, новости о будущих играх в жанрах ММО и лутер-шутер	Варьируется в зависимости от появления на других площадках. Репостим максимально быстро, чтобы сохранять актуальность информации. Приблизительно 3 раза в неделю.	Чат #новости и #информация
#киновечером	Совместные просмотры с обсуждением	По жанрам/тематикам фильмов	1 раз в неделю	канал "КиноВечером"

Расчёт долей:

Канал	Число постов	% информационных постов	% развлекательных постов	% продающих постов	% активирующих постов
Сервер Discord	7	~70%	0%	0%	~30%

Контент-план:

Дата	День недели	Площадка	Тип контента	Тема контента	Формат
06.11.2020	пятница	#новости	Информация	На этой неделе в Division 2	Публикация дневника разработчиков
06.11.2020	пятница	#новости	Информация	На этой неделе в Bungie	Публикация дневника разработчиков
13.11.2020	пятница	#новости	Информация	На этой неделе в Division 2	Публикация дневника разработчиков

13.11.2020	пятница	#новости	Информация	На этой неделе в Bungie	Публикация дневника разработчиков
20.11.2020	пятница	#новости	Информация	На этой неделе в Division 2	Публикация дневника разработчиков
20.11.2020	пятница	#новости	Информация	На этой неделе в Bungie	Публикация дневника разработчиков
27.11.2020	пятница	#новости	Информация	На этой неделе в Division 2	Публикация дневника разработчиков
27.11.2020	пятница	#новости	Информация	На этой неделе в Bungie	Публикация дневника разработчиков

4.2. Ивент-план на 1 год.

Регулярные ивенты:

1. Каждый понедельник вечером — совместный просмотр сериалов. Организатор: Марат Сабитов
2. Каждую среду вечером — открытые чтения ЛОРа. Организаторы: Омар (05omar05), Антон (Skyskreeper), Гоша (Katalyst)
3. Каждые 2 месяца — PvP-турнир в сообществе. Организатор: Омар (05omar05)
4. Каждый месяц — марафон рейдов. Организатор: Гриша (DEVIL)

Обязательные мероприятия:

1. Голосование по выбору айдентики сервера. Организатор: Марат Сабитов

5. Внешние коммуникации.

5.1. Лидеры мнений для сообщества.

Так как God's Envy маленькое некоммерческое сообщество, и не занимается профессиональной или благотворительной деятельностью, то рассчитывать на крупных лидеров мнений оно пока не может.

С другой стороны, для достижения целей сообщества на год ему достаточно будет 1-2 лидеров мнений.

Принципы сотрудничества:

1. Лидер мнений должен разделять принципы сообщества: дружелюбие, взаимопомощь, культурная речь.
2. Не предлагать сотрудничество и не принимать предложения от блогеров, число подписчиков у которых на 20% меньше количества участников сообщества God's Envy.
3. Любое сотрудничество должно строиться на взаимовыгодных условиях.
4. Как минимум 50% контента лидера мнений должно быть посвящено играм в жанре лутер-шутер или ММО.

Список потенциальных лидеров мнений:

1. Амбассадор — Менолли (https://www.twitch.tv/meno_ily). Небольшой стример (207 фолловеров) с Twitch и блогер с YouTube (1000 подписчиков). Иногда играет в Destiny 2 на стримах, проходя активности низкой сложности. Можем предложить ей помощь в прохождении рейдов в обмен на стриминг этого процесса на её Twitch-канале и рекомендации нашего сервера людям, которые тоже хотели бы пройти данные активности. Прохождения сложных игровых активностей традиционно привлекают новых зрителей, что может заинтересовать Менолли.
2. Амбассадор — Антон (Skyskreeper). Участник нашего сервера, которого пригласили поучаствовать в создании ЛОР'ного контента для Guardian.FM — крупнейшего сообщества по Destiny 2 в России. Антон является одним из наиболее активных и преданных участников нашего сообщества. В Guardian.FM он может на безвозмездной основе приглашать людей к нам на сервер и просто позволять устанавливать связи с известными в российском сообществе Destiny 2 лицами.

5.2. Партнерские сообщества или организации.

Клан в "Warframe" — The	https://vk.com/mismirkl	Полное сотрудничество.	У клана сохраняется
-------------------------	---	------------------------	---------------------

Brotherhood Feret		Привнесение ещё одной популярной и подходящей нам игры/категории в ростер нашего сообщества. Привлечение новых участников, повышение активности на сервере.	полная автономность на сервере. Помощь с нашей стороны по всем административным вопросам и задачам, организации мероприятий. Новые участники для клана из нашего сообщества.
Клан в “Warframe” — Einherjar	https://vk.com/warleus	Полное сотрудничество. Привнесение ещё одной популярной и подходящей нам игры/категории в ростер нашего сообщества. Привлечение новых участников, повышение активности на сервере.	У клана сохраняется полная автономность на сервере. Помощь с нашей стороны по всем административным вопросам и задачам, организации мероприятий. Новые участники для клана из нашего сообщества.
Группа по поиску игроков — АВАНГАРД DESTINY 2	https://vk.com/prm_guerrero	Неконкурентное сотрудничество. Повышение количества участников сообщества за счёт аудитории группы. Повышение узнаваемости бренда сообщества	Предоставление группе эксклюзивного качественного контента от наших “мастеров ЛОРа”. Проведение чтений ЛОРа на площадке группы.
“Соседский клан” участников нашего	BloodyMoon (Антон)	Тактическое сотрудничество на одно	Взаимовыгодное повышение активности в

сообщества (название уточняется)		мероприятие с целью повышения активности в сообществе — дружеский PvP турнир между кланами	обоих кланах. Обмен участниками.
--	--	---	--

6. Бюджет сообщества.

Ссылка:

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1WE8dPvt4fL9v1N_RyY8fENyH6kclxrZyBeWsHleToA/edit#gid=0