

Чат-бот в телеграме Музея Советских игровых автоматов

14.05.2021

Марина Кутепова, научный сотрудник Музея советских игровых автоматов

В период карантина мы с коллегой Львом Якимовым создали игру чат-бот для нашего музея. Как и все тогда, мы искали новые инструменты взаимодействия со своей аудиторией, которые позволят привлечь внимание с учетом перенасыщенного информационного поля.

По сути наш бот — игра в режиме диалога, куда мы включили забавные музейные ситуации, популярные экспонаты, стикерпак. Наша задача была показать то, что у нас есть онлайн, поэтому мы предполагали включить туда флеш-игры с сайта, видео с нашего канала на YouTube и многое другое.

Мы создали бота на базе Телеграм. Канала в этом мессенджере у музея нет, но сотрудники хорошо знают функционал платформы. Дополнительно изучались примеры аналогичных ботов, сделанных в Телеграм.

Целевая аудитория: 18-35 лет, поэтому выбрали дружественный ироничный тон, включили смешные истории. Материал понятен и тем, кто в музее не был.

Проработка сюжета: Основа — блок-схемы (рисовала от руки, но можно использовать специальные приложения). Есть вступление, заключение и мини-сюжеты, соединенные смысловыми мостиками. Разрабатывается вариативность ответов, тестируется сценарий. Эта работа заняла около трёх недель (предполагаю, что можно справиться быстрее). Весь чат-бот можно можно пройти за 10 минут.

Сборка чат-бот: собрали бота за пару дней в конструкторе «Пазл бот» (платим 500р. в месяц, чтобы работал без рекламы, но есть и бесплатные версии конструкторов с рекламой и некоторыми ограничениями по функционалу).

Отладка и исправление ошибок: Оказалось, что в такой бот нельзя вставить флеш-игры с сайта, решили вставить видео «геймплей» — оно грузилось очень долго. Пришлось отказаться от этой идеи и перерабатывать сценарий. Не получилось напрямую вставить и стикерпак — дали скрин-изображение и ссылку. Смешные гифки тоже не «встали» по техническим причинам. Контент между двумя соседями кнопками бот выдает одновременно — пришлось добавить дополнительные кнопки вроде «ага», «ну понятно», чтобы выдавать информацию порционно.

В итоге: бота прошло около 700 человек, более половины прошли полностью. Значит, игра достаточно оптимальна по времени. Статистика отображается по каждому пользователю, можно делать соответствующие выводы. Пошаговое описание наших действий по разработке чат-бота есть в материалах сайта проекта «Музейный опыт»:

<https://www.museumandfamilies.com/post/boltat-s-muzeem-i-gulyat-v-telegram>



Год: 2020

Страна: [Россия](#)

Музей: Музей Советских игровых автоматов

Тематика: [Социальные сети](#),

Инструменты: [Telegram](#)

[Перейти на сайт](#)