

Повествовательная аналитика

**Научите свои данные
рассказывать**

В.Г. Колчин, ЗАО «УК «ФДР»



Эволюция аналитики: Data-to-Action VS Data-to-communication



- Команды на исполнение
- Механизмы рекомендаций
- Ситуационные воздействия и импульсные реакции
- Отчетность
- Dashboards
- Visual Discovery
- Data Storytelling

**Убедить в решении
разумными
доводами**



Data-To-Communication

Человек разумный. Убедить или уговорить?

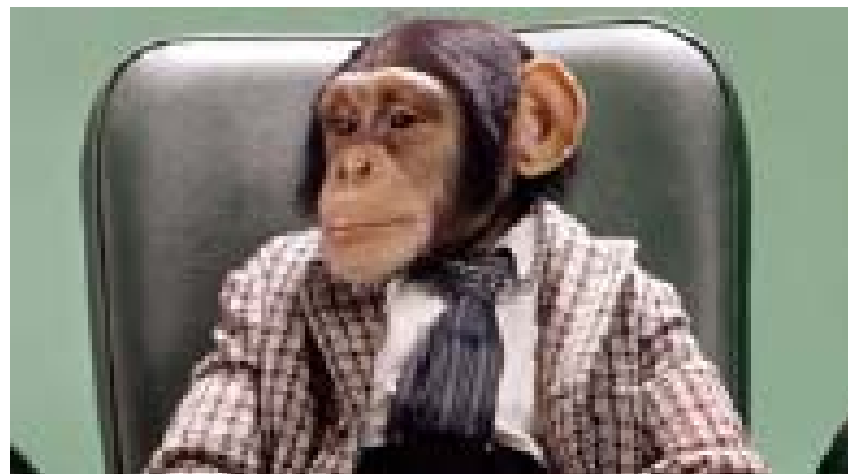
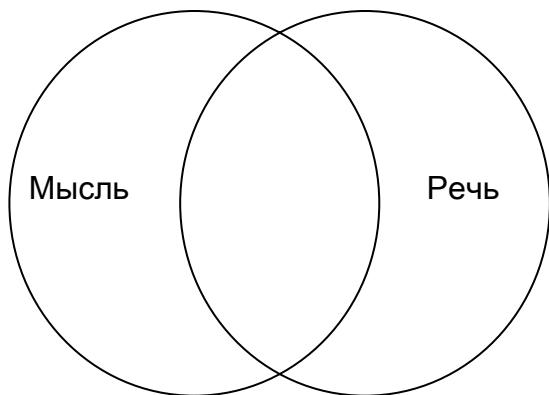


- Неконтролируемая подмена сложной задачи на простую
- Быстрая утрата контекста.
- Реакция на пиковые моменты, а не на суммарный опыт.
- Чувствительность к сравнениям, а не к абсолютным значениям.

- Непропорциональное внимание к маловероятным событиям
- Чувствительность к словесным оценочным характеристикам
- Чувствительность к последовательности подачи информации



Случай доречевого интеллекта



- И говорит и думает, но отдельно:
- Не может рассказать сказать о чем решила подумать
- Не может подумать о чем хочет сказать.
- **Мысленное упражнение: два шимпанзе обмениваются реакциями на Snapshot из серии Data Storytelling (положительные и отрицательные «ух-ух»- реакции)**

Речевой интеллект



Человек разумный (не по Дарвину)

- Думает, что говорит.
- Может рассказать о том, что думает.
- Пользуется внутренней, и внешней речью для формирования новых понятий.

Опыт: Менеджеры рассказывают и пишут мемуары о том, как и для чего они принимали важные решения (когда Dashboards и рекомендации не сработают).

Сложившиеся речевые практики: 3000 лет реального мышления

- Повествование (рассказ, роман) –
Что случилось? (неопределенность,
любопытство, сюрприз)
- Передача состояния и ощущений (лирика,
молитва) – Послушайте!
- Объяснение (научная статья и учебник) – Почему?
- Описание (инструкция) – Что это?

Повествование – передача опыта событий (неопределенность, любопытство, сюрприз).

- Повествуемый мир (пространство-время)
- Персонажи
- Повествуемое событие
- Фабула и сюжет
- Рассказчик
- Слушатель
- Событие рассказывания

История, как инструмент раскрытия намерений и интерпретации опыта.

Причины действий не только рациональны (расчет + убеждения, цели, мотивы, эмоции):

- Намерения рассказчика (цели рассказчика подсознательно влияют на историю)
- «Первая причина».
- Причины действия или бездействия персонажей (превращение фрагментов опыта в осмысленное целое)

Настоящую цель человека узнать невозможно. НО...
Связная, согласованная история может подтвердить или опровергнуть гипотезу о предполагаемой цели

Почему же хорошей истории верят?

- Намерения автора понятны и проверены.
- Действия персонажей понятны в свете их намерений и не вызывают сомнений.
- Передается событийный опыт конкретного проверенного рассказчика, а не суждения, не оценки, не переживания (как в других речевых жанрах)
- Повествуемый мир, события, действия связаны в целое (систему).
- Смысл истории как целого нельзя получить путем анализа компонентов по отдельности.



Инструментарий e-автора

- Подсистемы:
 - Блок управления контекстом при переходе к новым объектам, персонажам и точкам зрения.
 - Блок распознавания событий внутри контекста и вписывания найденных событий в новый контекст
- Функциональные блоки:
 - ETL и обогащение кубов
 - Визуализация рассказываемой истории

Пример 1. Приключения.

Квартальный отчет сырьевого предприятия

- План выполнен на 97%. Значит ли это, что ничего не случилось?
- События:
 - Все, что противоречит логике
 - Все, что необъяснимо здравым смыслом
- Здравый смысл и его проверка: что подразумевается «по умолчанию» и так ли это было на самом деле.
- Проверка гипотезы о целях

Сфера применения – крупные транзакции

Пример 2. Рассказчик – хозяин в повествуемом мире. (Классический роман)

- Повествуемый мир и параметры его изменения (ближайший аналог - сценарное планирование).
- Настройка характеристик персонажей.
- События в жизни персонажей.

Пример: ежемесячный отчет компании e-commerce (Россия)

Сфера применения – много персонажей, о которых собирают *подробную* информацию

Пример 3. Повествование изнутри персонажа. (Полифонический роман)

- Повествование ведется от лица любого персонажа:
 - Персонаж становится повествователем
 - Повествователь превращается в персонажа
- «Двойники»
- Персонажи в других мирах.
- Сами слушатели становятся то хозяевами миров, то персонажами, то рассказчиками

Пример: стратегическая сессия в компании e-money (Индия).

Сфера применения – много продуктов + много каналов + много точек продаж

Повествовательная аналитика позволяет:

«Жесткие» когнитивные возможности

- Распознавать и описывать непредсказуемую реальность человеческим способом передачи опыта. Серия Snapshots в BI не задействует когнитивные возможности повествования.
- Использовать «многомерные» понятия, накапливающие смысл. Свойство речевого мышления, игнорируемое Data Science.
- Посмотреть на проблему с любой новой точки зрения без утраты контекста и целостности восприятия.

«Мягкие» коммуникационные возможности

- Создавать и обогащать общий язык для обмена найденными доводами и аргументами
- Быстро оценить и передать происходящее глазами любого рассказчика. Увязать частные истории в общие.
- Создавать коллективный смысл происходящего на основе реальных фактов, а не мнений и эмоциональных оценок.

Будущее VI?



- Data science мигрирует в Big Data
- Аналитика Data– to– Action масштабируется.
- Интерфейсы коммуникации и средства визуализации копируются и стандартизуются.
- 90% постов на VI форумах – индусы – МНОГО людей с «бесплатным временем».

**Скопировать и
отмасштабировать
речевые практики нельзя**

infodriver@gmx.com

