

# CENTER • GAME

## Digital edutainment studio

Цифровизация обучения

Современные методики

Геймификация



# Более 100 кор. и гос. клиентов и более 30 университетов

Dior

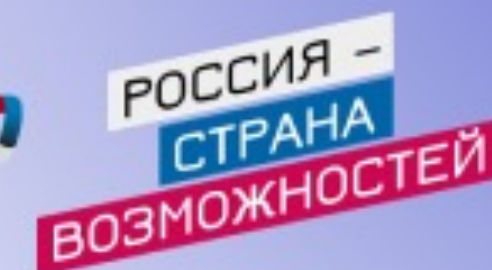


Lenovo

M.Video



Severstal



# Деловая игра «Project Cycle»

«Превратите инициацию бизнес-изменений в увлекательную игру!»

Участники на время игры объединяются в команды. Игра основывается на базовых принципах и процессах развития команды в условиях запуска нового проекта или внедрения изменений в текущих бизнес-процессах.

## Особенности

- Выстраивание коммуникаций в сложных процессах
- Командообразование и целеполагание
- Планирование времени и ресурсов



## СМЫСЛ ИГРЫ

### Ценность

Моделируется ситуация, в которой участники демонстрируют и тренируют компетенции построения процессов, управленческих навыков и самоорганизации в условиях запуска нового проекта или внедрения изменений в текущих бизнес-процессах. Вместо нескольких месяцев реальной работы, участники проживают этот процесс за 2-3 часа

### Результат

Какие навыки отрабатывает игра:

- Находить узкие места в процессе коммуникации при запуске новых проектов / процессов;
- Выстраивать эффективную коммуникацию при межфункциональном взаимодействии;
- Анализировать ситуацию и корректировать работу
- Отрабатывать любые инструменты проектного управления, менеджмента команды

**Игра подойдет для 30-100 участников**



## СМЫСЛ ИГРЫ

### Легенда игры

Все участники – сотрудники одной компании, которая будет заниматься производством эксклюзивных автомобилей малыми сериями. Автомобили будут компоноваться под запросы каждого клиента. Компаниям предстоит пройти полный проектный цикл для создания каждого авторского авто – начиная от определения клиента и его потребностей и заканчивая продажей готовой партии автомобилей. Задача участников – реализовать как можно больше проектов за отведенное время и обойти конкурентов на выбор в условиях меняющегося рынка и высокой неопределённости.

Возможна замена конструктора и доработка легенды под деятельность компании

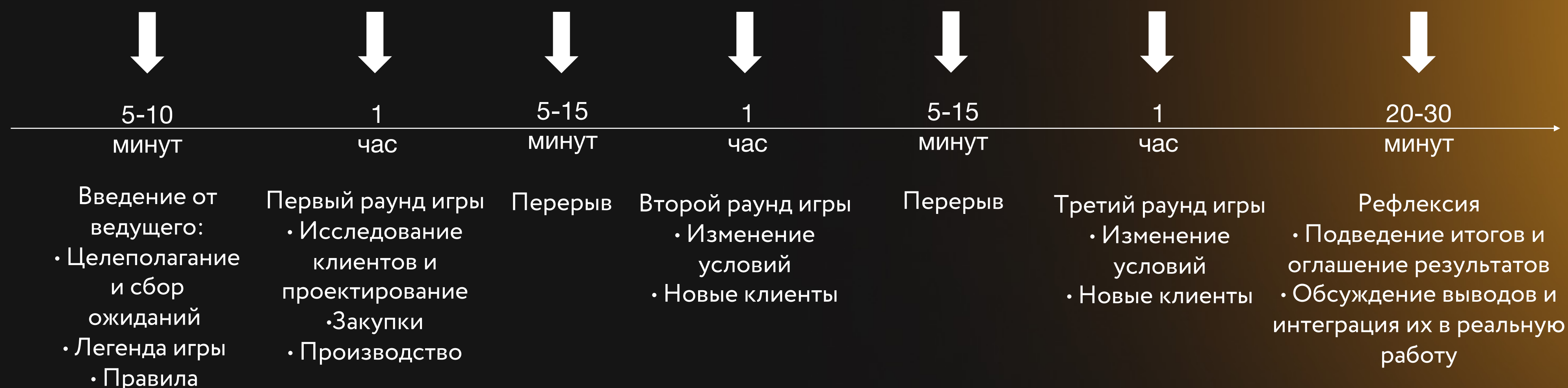


**Сборка автомобилей в реальном времени**

## СОДЕРЖАНИЕ

Дополнительные единицы содержания, раскрываемые в игре:

- Планирование закупок
- Управление проектами
- Управление проектной командой
- Риск-менеджмент
- Управление временем



**Оптимальная длительность игры — 3,5 - 4 часа**

# Деловая игра «Автономия на Марсе»

2100 год. Лучшие специалисты всего мира были собраны для создания первой автономной колонии вне планеты Земля. Возрождением проекта «Марс V» занялась группа, финансируемая безымянным спонсором, который из тени транслирует цели будущей колонии.

## Особенности

- Развивает навыки ведения переговоров и согласования
- Управление конфликтами, спорами и изменениями
- Выстраивание схем коммуникаций и реализации проекта
- Управление ожиданиями заказчика



## СМЫСЛ ИГРЫ

### Ценность

Участники осваивают навыки проектной работы по принципу AGILE, клиентоориентированного подхода, работы в условиях постоянных изменений, высоких рисков, сложных коммуникаций.

### Геймплей

Игра предназначена для **5 – 9 игроков** и занимает от **2 до 3 часов**. Игра делится на **5 эпизодов** разной сложности (15 минут). Между ними участники строят схемы коммуникаций и конструктивно отмечают сильные/слабые стороны. Задачи будут усложняться, придется абстрагироваться от ситуации и критически мыслить. Фасилитатор поможет сформулировать выводы на рефлексии после игры и проработать согласованный с заказчиком запрос.

### Результат

Конечная цель экспедиции – создать на Марсе автономию. Тщательно планируйте развитие колонии, грамотно распределяйте ресурсы и будьте внимательны ко всем членам экспедиции, и тогда успех гарантирован!

## Разработана вместе с SAP

# автономия на МАРСЕ

### Инженер жизнеобеспечения

Вы – инженер жизнеобеспечения миссии «Марс-У». На Земле вы били светомолот хитов. Вам прочили Нобелевскую премию, но масштабы орбиты планеты мелковаты для вашего грандиозного ума – так вы оказались в команде колонизаторов. Чтобы жизнь на Марсе стала возможной, люди не должны чувствовать нехватки самого главного – воздуха. Ваша цель – до конца миссии обеспечить колонию постоянным производством 12 баллонов воздуха.

### Суть вашей работы

- Изучите свой рабочий блок и карту Марса. Найдите на ней модуль жизнеобеспечения. Они работают только внутри желтого энергетического контура. Каждый фильтр в цепочке производства дает 1 баллон воздуха. Посчитайте, сколько баллонов у вас есть, и сколько нужно произвести в этом эпизоде. Есть несколько способов это сделать.
- Попросите Архитектора улучшить модуль, чтобы добавить в цепочку фильтры. Уровни модулей должны совпадать с требованиями в цепочке. При этом модулей должно быть столько же, сколько фильтров.
- Когда в колонии появятся модули нужного уровня, перенесите один фильтр со склада в цепочку производства.
- Если нужно, почините сломанные модули (X), чтобы они тоже могли работать вам на пользу. Для этого обратитесь к Инженеру технического обеспечения.
- Вспомогательные технологии: расположите фильтры в указанном порядке и составьте комбинацию. Это увеличит производительность. Перемещение фильтра режет 1 нанобот.
- Закажите с Земли цинкзатвор, чтобы составлять сильную комбинацию. Можете ставить их на место АРБХ-фильтров в цепочке, но потеряете фильтр и испорчите два нанобота.
- Закажите исследование новой технологии у Научного сотрудника на станции «Ридли». Все возможности есть в фрейме технологии.

### Коммуникация

- Попросите или улучшите модуль > Архитектор
- Купите цинкзатвор > Коммуникатор > Спонсор
- Почините модуль > Инженер технического обеспечения
- Закажите исследование > Коммуникатор > Научный сотрудник

### Ресурсы

- наноботы
- цинкзатворы
- кислород
- водород
- азот

### Филтровка

- кислород
- водород
- азот

### Схема взаимодействия во время миссии

Спонсор

ЗЕМЛЯ

МАРС

СТАНЦИЯ

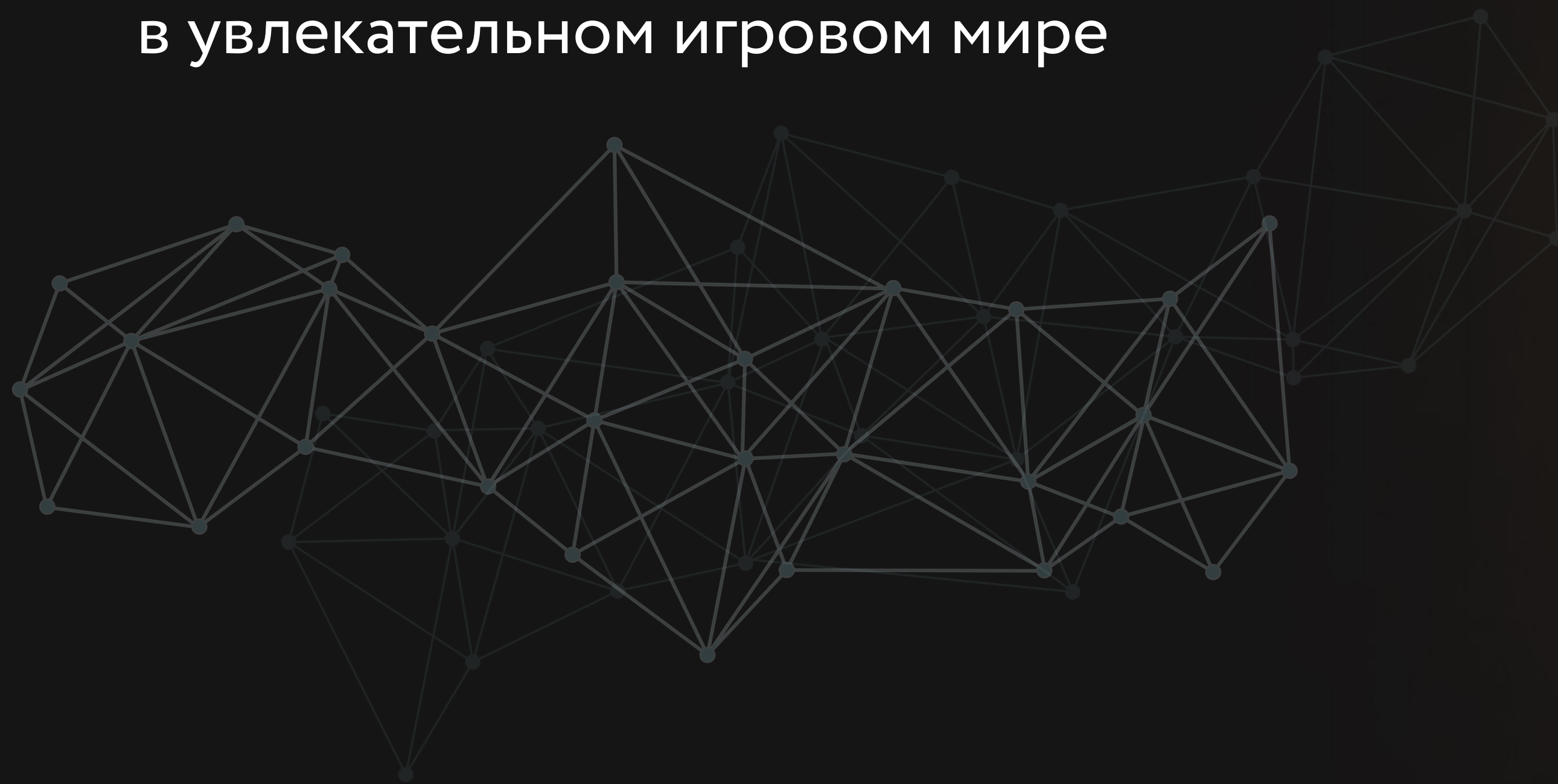
Ресурсы

- Аналитик: прогнозирует и устраняет риски
- Коммуникатор: передает информацию между локациями, заполняет отчет, запрашивает ресурсы
- Научный сотрудник: исследует новые технологии
- Отчет
- Заказ ресурсов
- Информация о рисках
- Новые технологии
- Нейтрализация поломок
- Запросы на технологии
- Запросы на нейтрализацию поломок
- Запросы ресурсов
- Информация для отчета



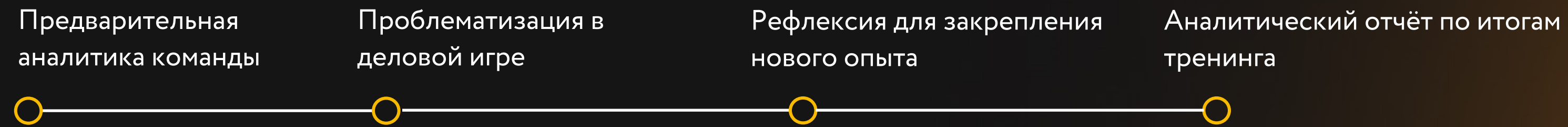
# Золотой Костыль

За 3 часа научим ваших сотрудников управлять проектами и ресурсами в увлекательном игровом мире



От 5 до 9 человек на игру

# Как проходит тренинг



## С какими задачами помогает

- Сократить издержки проектной работы
- Наладить кросс-функциональные коммуникации в команде
- Сократить сроки проектов
- Снять часть задач по управлению и стратегическому планированию с руководителя

Компания SAP, с которой разработан этот тренинг, включила его в программу обучения своему продукту.



# Какие компетенции развивает тренинг

В игре имитируются реальные процессы и участники могут пройти через все этапы проекта в безопасной игровой среде.

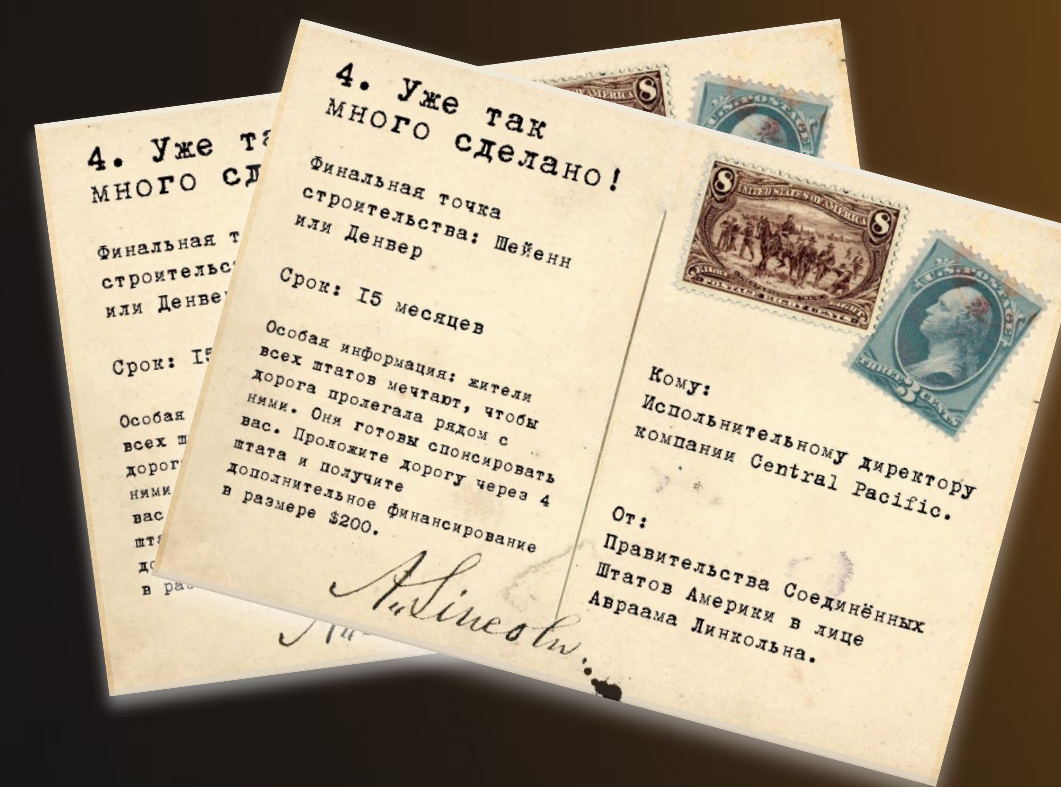
## Проектные коммуникации

Каждая роль связана с коллективными целями и задачи и требует постоянного контакта, как на настоящем проекте.



## Управление изменениями

Игра будет сталкивать участников с регулярными трудностями, преодолеть которые позволит эффективное командное взаимодействие.



# Планирование и управление ресурсами

Каждый участник сможет проявить себя в тайм-менеджменте, оптимизации бюджета и делегировании полномочий.



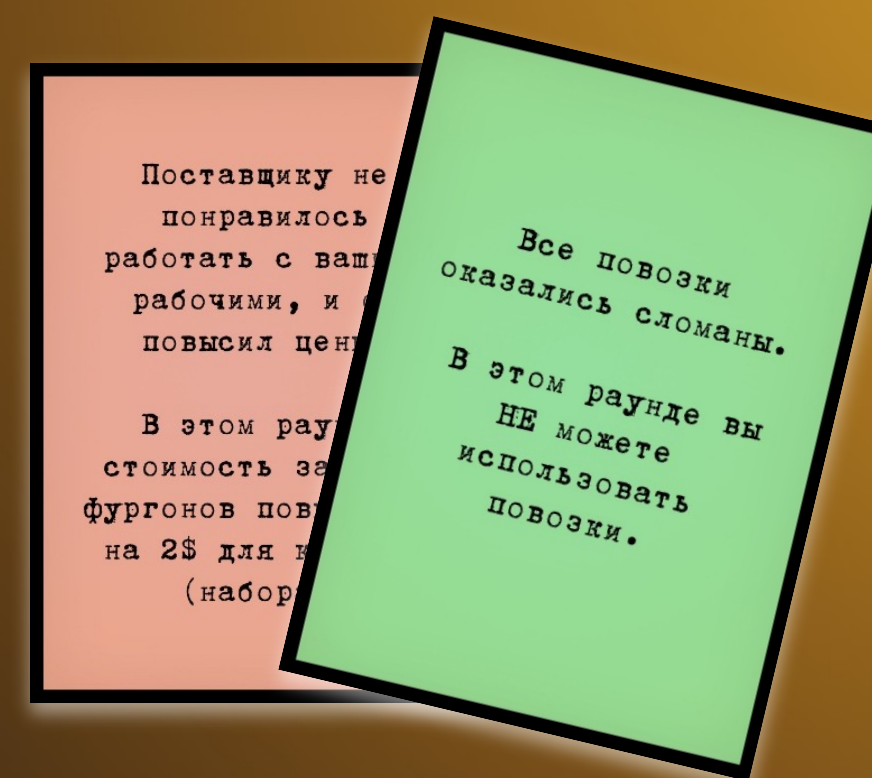
## Фокус на общую цель

Цель игры предполагает, что чем больше участники конкурируют, тем меньше их шансы на победу. Задача — наладить работу над общей целью.



## Стратегическое мышление

Игроки сталкиваются со сложностями планирования, согласования и реализации работ, интересами профсоюзов, ненадёжными поставщиками — учёт возможных рисков позволит избежать лишних затрат.



# Что будет от нас

Поможем объяснить правила нового формата и структуру мероприятия. Проведём мероприятие под ключ: с организационной и технической точки зрения. Если нужно — пригласим сотрудников так, чтобы они точно пришли с удовольствием.

- Ведущий-фасилитатор
- Модераторы на каждый стол
- Технологическая рефлексия после игры
- Технические ассистенты на каждый стол



# Деловая игра «Море»

«Превратите обучение в эффективную игру!»

В данной игре каждый не только проживет роли «монополиста», «производственника», «специалиста», но и найдет новых партнеров, свежие идеи для бизнеса и откроет для себя новые способы продаж

## Особенности

- Развивает навыки ведения переговоров и построения отношений
- Учит людей быть предприимчивее и находить простые решения для сложных задач
- Позволяет оценить эффективность принятия решений в реальном бизнесе



## СМЫСЛ ИГРЫ

### Ценность

Игра позволит погрузиться в захватывающий процесс переговоров для создания ценности. Благодаря продуманной механике, легенде игра станет практическим примером ценностного предложения.

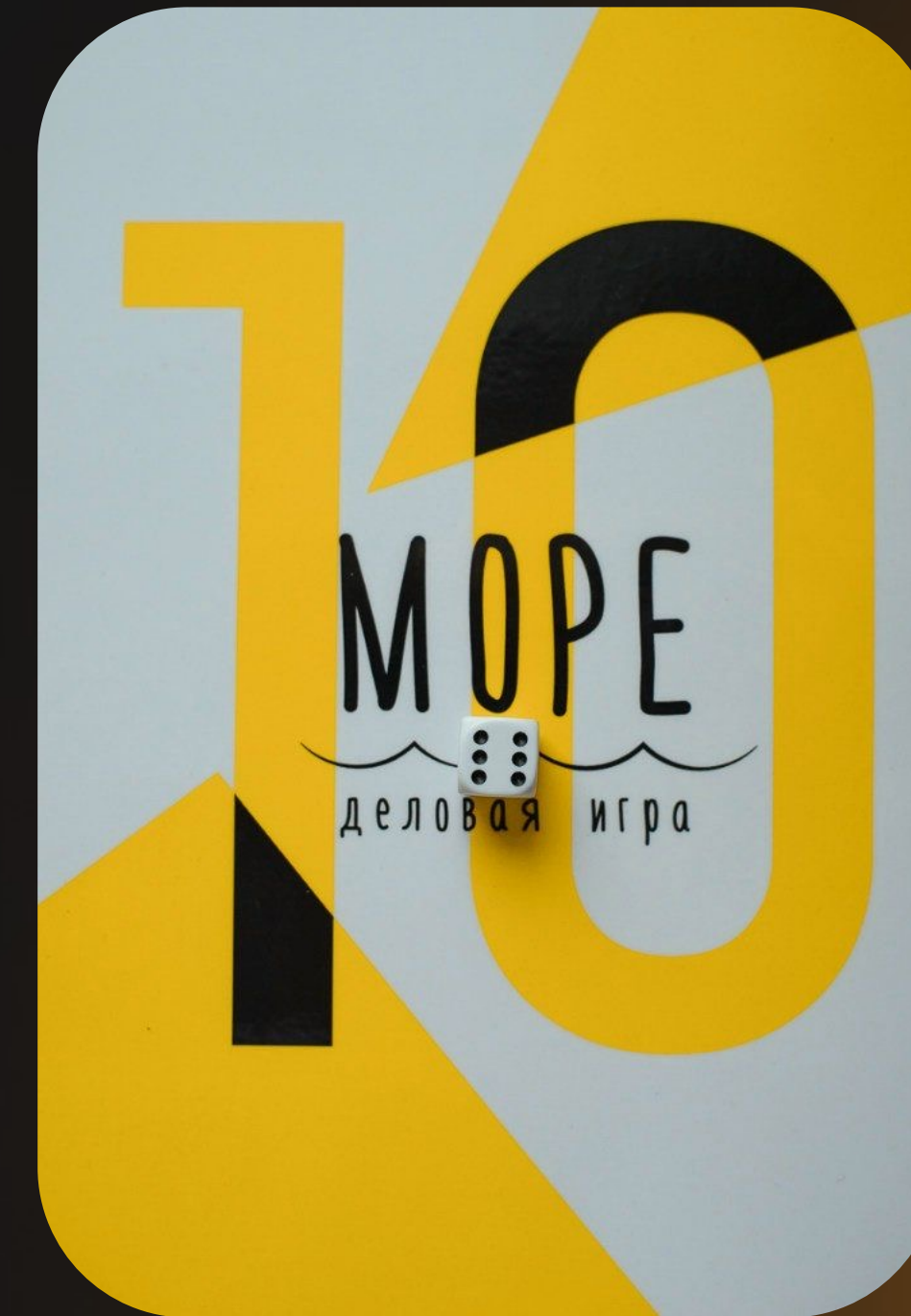
### Геймплей

Чтобы стать победителем, выстраивайте отношения с остальными участниками, используя навыки и умения. В начале каждому участнику выдается конверт с ролью, стартовым бюджетом и набором ресурсов. Необходимо собирать «готовые продукты», которые в конце игры обмениваются на деньги. Чтобы собрать «готовый продукт», понадобится собирать элементы, которые изначально у других участников.

### Результат

Игра наглядно позволяет разглядеть свои сильные и слабые стороны. «Море» является настоящим «тренажером» по коммуникациям и переговорам

**1000+** проведенных игр и не только нами



# Деловая игра «Океан»

Игра основана на методологии **Customer Development**, в основе лежит **Value Canvas** - инструмент формулирования ценностного предложения продукта: о том, за что на самом деле готов платить клиент, какие боли решает продукт, в чем решение? На выходе каждый участник научится этому инструменту и сможет применять его в работе

## Навыки

- Переговоры
- Стратегическое мышление
- Предприимчивость
- Проактивность





## СМЫСЛ ИГРЫ

### Ценность

Продажам и переговорам быстрее всего обучаются на практике. Деловая игра «Океан» моделирует рыночные процессы, чтобы участники получили новые знания и реальный опыт в безопасной среде.

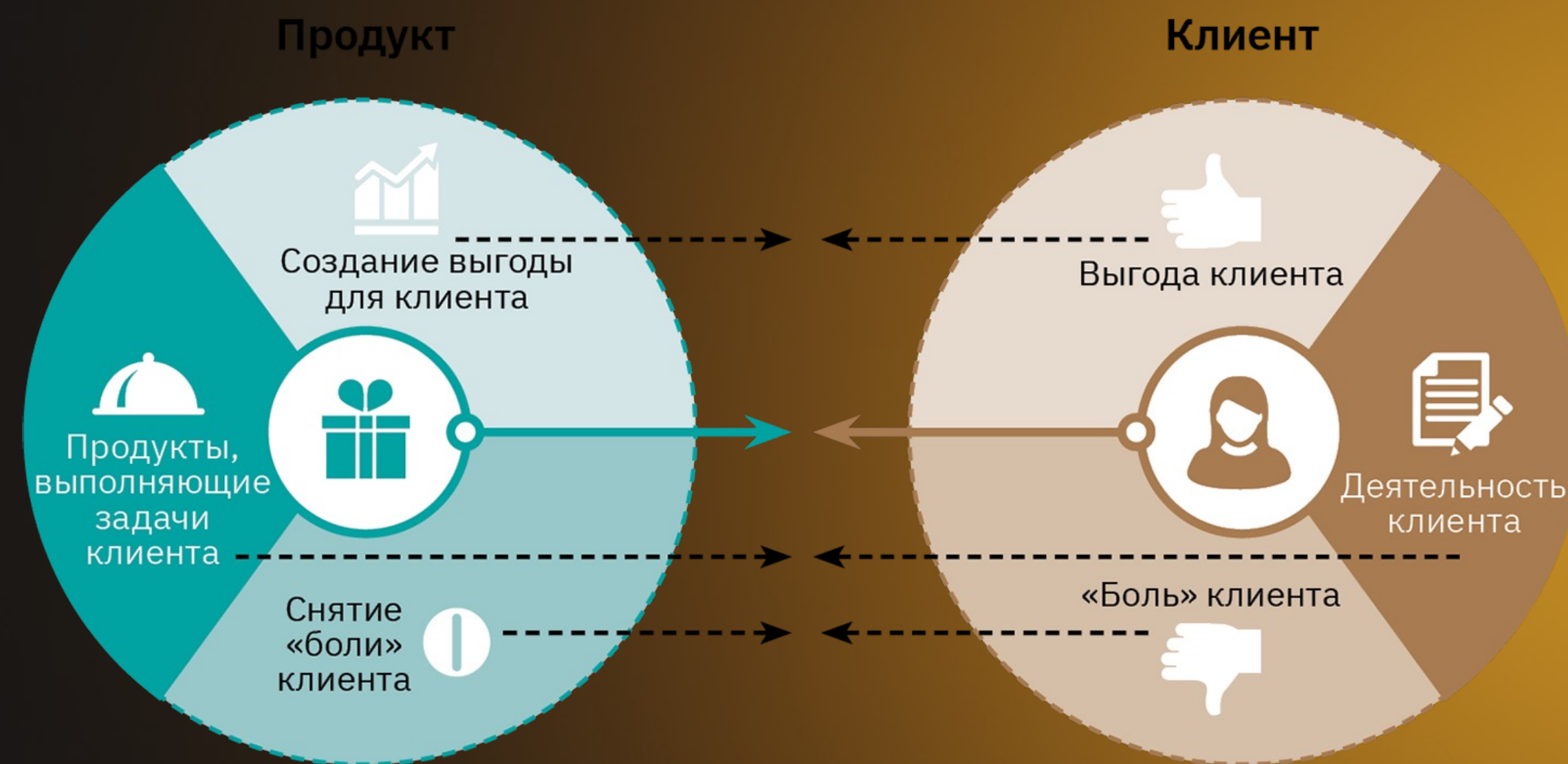
### Геймплей

Игроки выступают в роли предпринимателей из разных городов, работающих в разных сферах производства. Каждый из предпринимателей может развивать собственное дело — от мануфактуры Нового Времени до технологической компании будущего. При этом, весь мир поделён на большие торговые зоны, в которых более востребованы одни и больше производятся другие товары.

### Результат

Опыт игры наталкивает на глобальное переосмысление как рынка, так и продукта. Обучение происходит естественно через практику. На выходе – понимание значения ценностного предложения, логики ценообразования и поиска партнёров, предпринимательства, как такового.

## Эволюция игры «Море»



## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

### Геймплей

Игроки разбиваются на микрокоманды в 2-3 человека, каждая команда представляет какую-то компанию (автомобильную, айтишную, продуктовую и т.д.). У каждой компании есть свой продукт, которым она может торговать. По ходу игры каждая компания развивается - в начале каждого из трёх циклов выбирает новые свойства продукта и компании, выбирает дополнительные преимущества, расширяет функционал.

С каждым новым этапом развития у компании появляется возможность получать награды за закрытие проблем, обеспечения новых зон развития. Всего в игре есть 7 типов компаний.

Цели игры для каждой компании:

- Заработать как можно большую сумму, складывающуюся из наличных денег и активов компании, т.е. продуктов других компаний, которые были куплены для обеспечения работы компании
- Заработать как можно более хорошую репутацию на рынке.





Антон Хорольский

+7 (916) 300-46-15

kingtony13@yandex.ru

 [@antonkhorolskiy](https://www.instagram.com/antonkhorolskiy)

