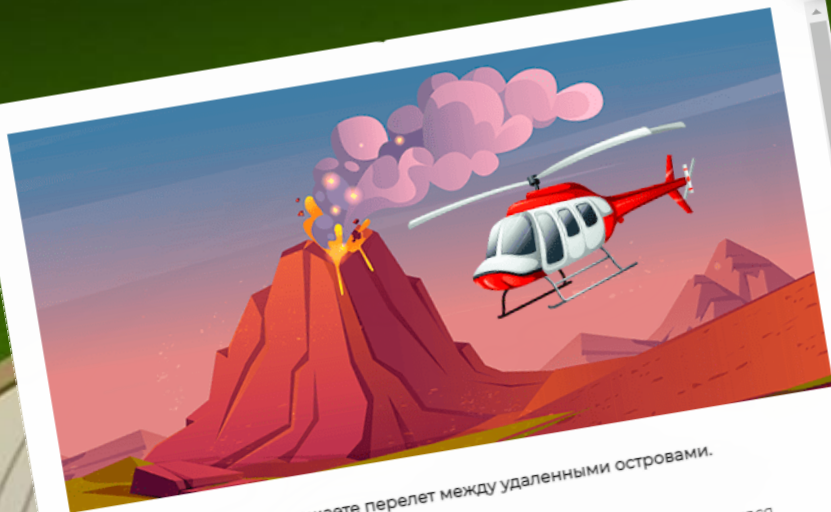


Стань Вождем

Soft skills



Вы пилот вертолета, совершаете перелет между удаленными островами.

В середине маршрута видимость ухудшается. Диспетчер сообщает, что на одном из островов по пути следования проснулся вулкан, который выбрасывает столбы пепла в атмосферу.

Пришлось посадить вертолет на ближайшем острове из-за опасности попадания пепла в двигатель.

Когда вы выбрались из кабины, то оказались в окружении туземцев. Племя относится к вам настороженно. С одной стороны, вы спустились с небес, с другой стороны, вполне можете стать едой.

Шаман уже разжигает жертвенный костер. От ваших «мягких навыков» теперь будет зависеть что сделает у костра Вождь: одарит подарками, как Посланника Богов и с ритуальными плясками проводят к вертолету или принесет в жертву.

Задача: убедить туземцев отпустить вас с острова за **12 часов**, пока вулкан не начал извергаться снова.



СДЕЛАТЬ ХОД

Игры для бизнеса



Компания «Игрон - сервис»
проведет готовые игры,
кастомизирует под ваш
запрос или создаст новые



Деловая игра «Стань вождем племени»



Целевая аудитория – менеджеры среднего и высшего звена.

Игра применяется:

- для оценки компетенций менеджеров среднего и высшего звена по «мягким навыкам»,
- как тренажер для отработки навыков управления и мотивации персонала.

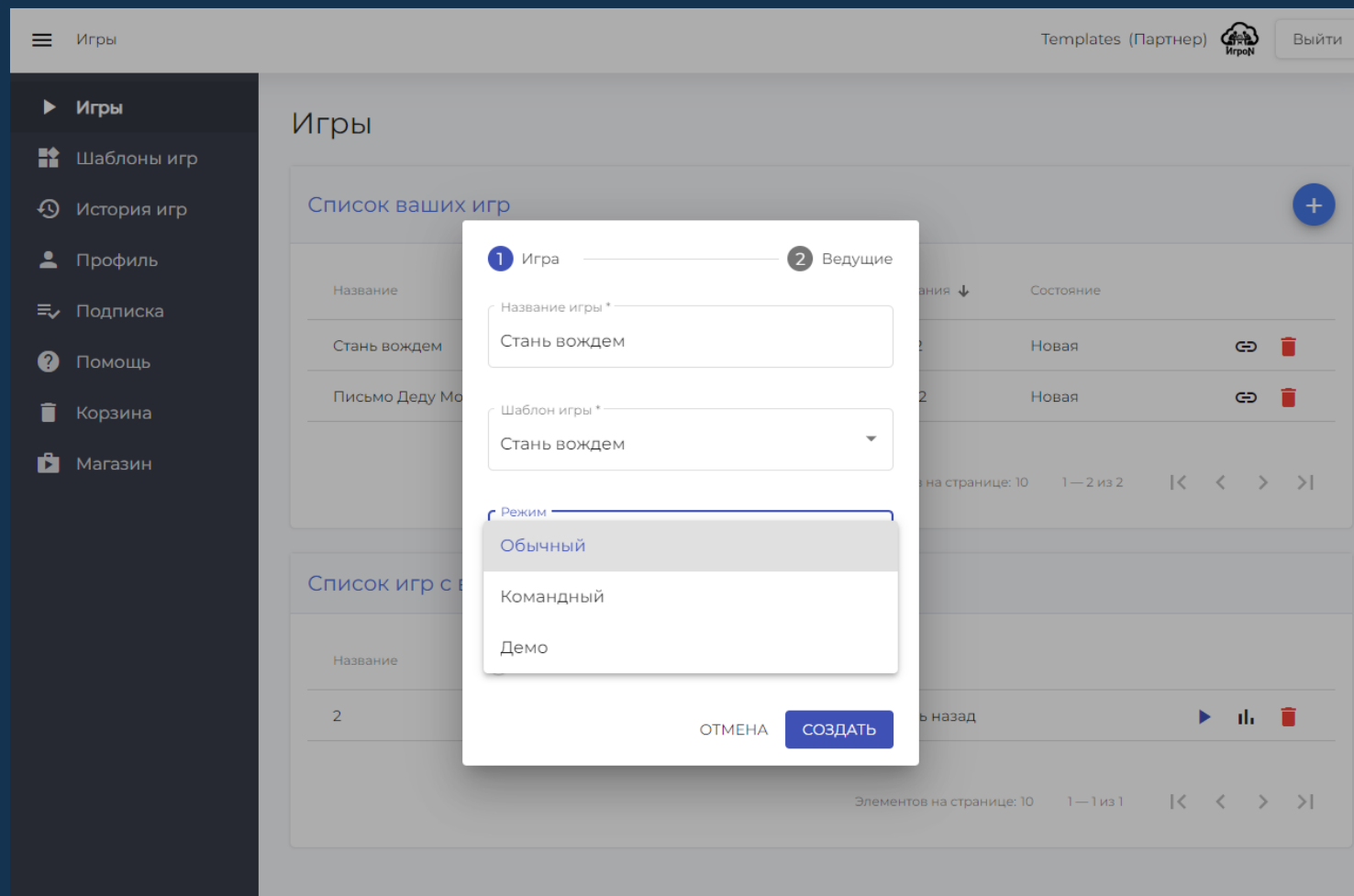


Деловая игра «Стань вождем племени»



Время игры:

1. - Групповая (каждый сам за себя).Могут играть до 12 человек в сессии.
2. - Командная. Могут играть до 40 человек в сессии.



Деловая игра «Стань вождем племени»



Время игры:

1. Игроки видят друг друга в игре, изменения поля в реальном времени.
2. Прогресс сохраняется, записывается в статистику. Итоговые показатели можно выгрузить в excel файл для анализа

Деловая игра «Стань вождем племени»



В игре оцениваются и тренируются*:

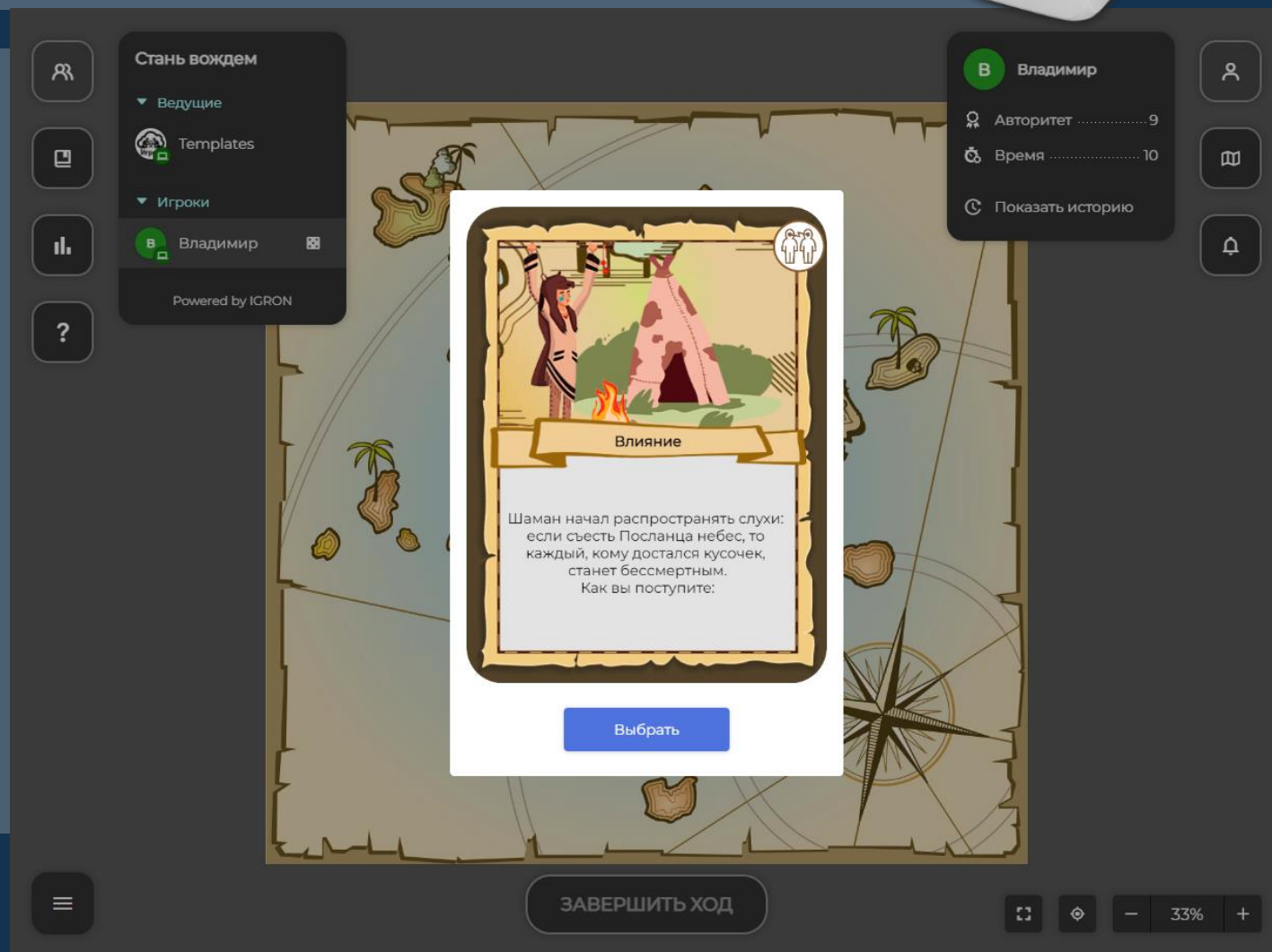
а) компетенции

- навык делегировать,
- умение применять материальные и нематериальные стимулы,
- эффективное мышление;
- аналитическое мышление
- навык убеждения

б) показатели:

- коммуникативные навыки,
- стрессоустойчивость,
- личный бренд,
- Управление временем.

* Возможно кастомизация компетенций и показателей под ваш запрос



Деловая игра «Стань вождем племени»



Описание:

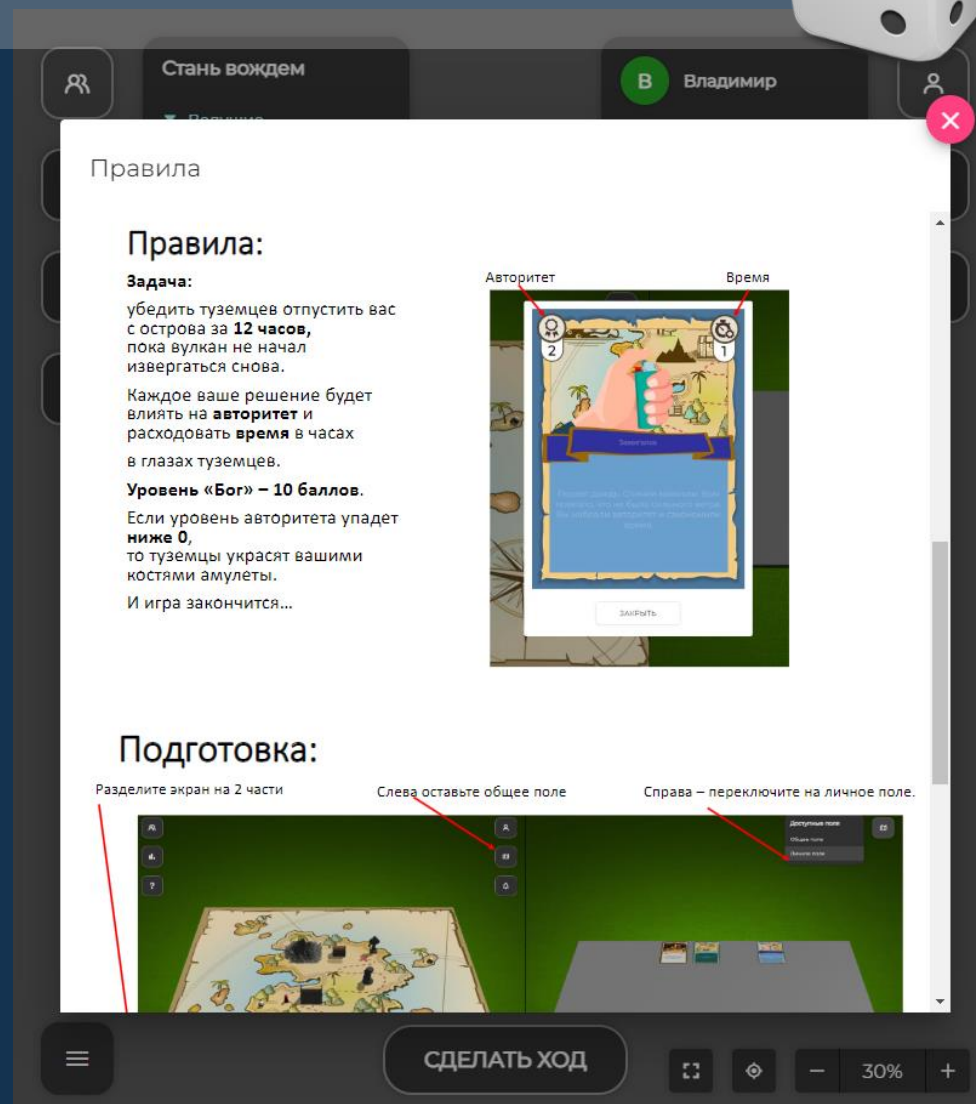
Механика

Карточная игра:

Кейс – варианты решений – случайное событие – результат выбора – начисление баллов по категориям.

Условие победы:

Побеждает тот, кто убедит племя в своей полезности для развития острова за отведенное время, при этом наберет очки авторитета.



Деловая игра «Стань вождем племени»



Стимульный материал:

Карточки:

- Кейсы
- Варианты ответов
- Случайные события, влияющие на ход игры
- Результат хода
- Карточки с инструментами управленца



Деловая игра «Стань вождем племени»



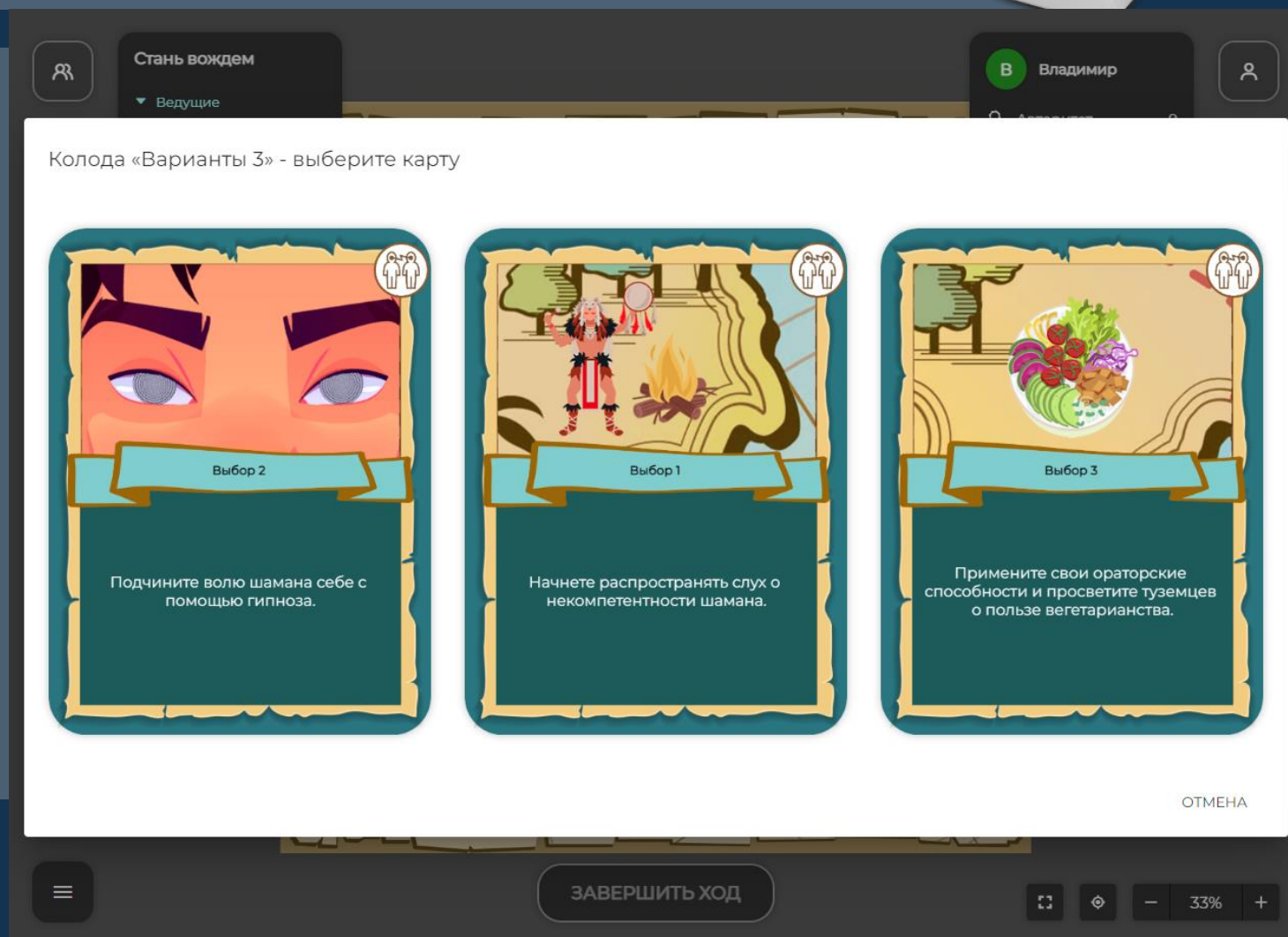
В ходе игры тренер наблюдает за поведенческими реакциями. В завершении игры с участниками обсуждаются их приоритетные способы реагирования, стратегии и тактики поведения. По результатам игры формируется рейтинг игроков.

The screenshot shows the game interface for 'Стань вождем' (Become a Tribe Leader). The main area is a map with a compass rose. On the left, a sidebar contains icons for a group, a document, a bar chart, and a question mark, along with a menu titled 'Стань вождем' containing 'Ведущие' (Facilitators) with a 'Templates' link, and 'Игроки' (Players) with a green circle icon and the name 'Владимир'. Below this is 'Powered by IGRON'. On the right, a player profile for 'Владимир' shows 'Авторитет' (Authority) and 'Время' (Time) both at 7, and a 'Показать историю' (Show history) button. A central pop-up window titled 'Статистика по ресурсам' (Statistics by resources) displays a table with one row for 'Владимир' with values 7 for both authority and time. At the bottom, there is a 'СДЕЛАТЬ ХОД' (Make a move) button and a zoom control set to 33%.

Деловая игра «Стань вождем племени»



1. Игра реиграбельна (будет интересна одним и тем же игрока несколько раз), имеет вариативность за счет ротации карточек.
2. Игра самостоятельная и конечная, а так же может входить в состав серии деловых игр или быть частью тренинга.
3. Формат игры – Онлайн
4. Постигровой анализ по желанию заказчика.



Поддержка мобильных устройств:

Платформа «Игрон-сервис» – браузерное веб-приложение, не требует установке дополнительного ПО на устройство пользователя.



Удобные функции для Ведущего:



У Ведущего есть возможность управлять игрой в автоматическом и ручном режиме.

При необходимости Ведущий может добавлять или отнимать игровые баллы, чтобы стимулировать игроков.

Игра выдает информационные сообщения по ситуации на поле.

Возле имени каждого игрока есть цветовая индикация, которая показывает Ведущему уровень скорости интернета, присутствие игрока на поле.

Ведущий может формировать команды сам, заранее отправляя ссылки на вход, или команды сформируются автоматически.



Режимы проведения игр:



Название	Описание	Кол-во игроков в сессии	Присутствие Ведущего в игровой сессии
single-player	Игра на одного игрока. Полноценная версия игры для индивидуального прохождения. Наличие ведущего не требуется. Игрок не видит других одновременно играющих с ним. Прогресс сохраняется, записывается в статистику, которую можно выгрузить в excel файл.	ограниченно тарифом (100, 200 ...)	не требуется
multi-player	Групповая (каждый сам за себя), игроки видят друг друга в игре, изменения поля в реальном времени. Присутствие Ведущего обязательно. Прогресс сохраняется, записывается в статистику, которую можно выгрузить в excel файл.	12	обязательно
	Командная - игроки делятся на группы, все видят изменение игрового процесса в реальном времени, управляет выбором команды капитан.	40	обязательно
	Микрообучение - один день - 1 задание - 1 ход. Вариант single - player, но растянутый во времени. Применяется в игровых курсах.	100	необязательно, но возможно

Мы предлагаем:



1. Готовые игры.

Преимущества:

- могут применяться сразу после заключения договора,
- применялись на практике многократно, следовательно, известен результат по завершению игры.

Стоимость: 150 000 руб.

Оплачивается одноразово

2. Кастомизированные игры:

Преимущества:

- задания подгоняются под специфику компании,
- отрабатываются навыки и скрипты, заточенные под коллектив или клиентов компании.

Стоимость: от 100 000 руб

3. Тарифный план «Стандарт» на использование платформы – 2000 руб/мес или 20 000 руб/год:

Личный кабинет, Готова к использованию игра + Конструктор на 1 вашу игру, Конструктор игровых карточек, сохранение истории игр, Встроенная аудио/видео связь между игроками, Поддержка мобильных устройств, Стандартная тех. поддержка по эл. Почте, Неограниченное количество игровых сессий в месяц.

Мы предлагаем:



Разработка уникальной корпоративной игры.

Преимущества:

- анализ ситуации по поставленным задачам. Мы проведем исследование нужной глубины, чтобы понять, по каким параметрам можно увеличить эффективность, затем в игру внедрим симуляции для отработки необходимых навыков сотрудников.
- выбор механики с учетом корпоративных особенностей компании. Мы подберем такую метафору игры, чтобы сотрудники получили новый опыт, при этом им было комфортно общаться после бизнес-игры.
- разработка сценария с возможностью интеграции в существующую систему обучения. Игра может стать частью обучающего процесса на постоянной основе. Мы готовы обучить одного или несколько сотрудников методике проведения игры.
- оформление в корпоративном стиле. Привычные цвета и элементы ускоряют вхождение сотрудников в игровой процесс. Кроме того, игра может быть элементом маркетинговой или пиар кампании.

Время разработки от 2 месяцев. Стоимость разработки рассчитывается по ТЗ.

ИгроN

сервис



Цифровая платформа
для проведения
психологических,
бизнес и обучающих игр,
игрофикации обучения



Контакты

Сайт: <https://psygame-service.online/>

Тел: +7 (905) 646-96-00

E-mail: contact@psygame-service.online



Лидерский
проект АСИ

