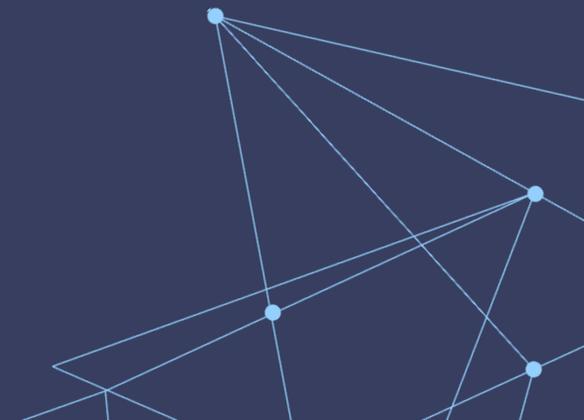
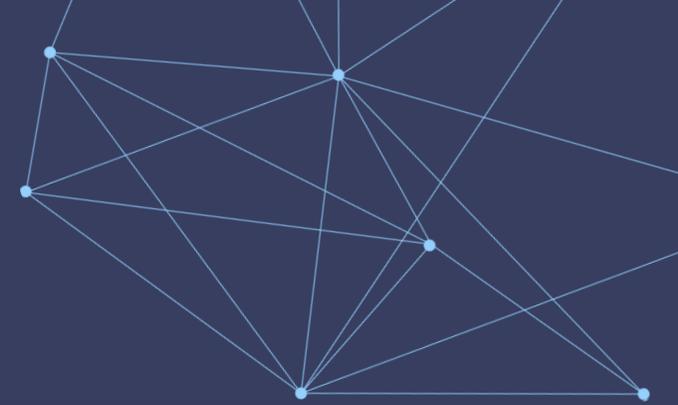


ЕВМ

ИГРОВАЯ ПЛАТФОРМА:

**SKILL Time**



# ИГРОВАЯ ПЛАТФОРМА

## SKILL Time

Игровая платформа предназначена для проведения на ее базе игр, механика которых построена на **времени** и **скорости**.



эффективность работы участников измеряется мгновенно и с точностью до процента



администратор в режиме реального времени видит все действия команд и может управлять уровнем сложности прямо во время игры



персональный доступ к системе и весь пакет заданий в своем гаджете



ведение статистики по типам задач: какие команды с каким видом заданий лучше справляются



до 5000 участников командная работа создает динамику, позволяет распределять задачи между игроками

ЕВМ

# ИГРОВОЕ РЕШЕНИЕ

Взаимодействие участников с ведущим происходит на [стриминговой платформе](#), а решение кейсов – на платформе [SKILL Time](#)

СПОСОБ КОММУНИКАЦИИ ВНУТРИ КОМАНДЫ



EBM



# МЕХАНИКА ПЛАТФОРМЫ

ЕВМ

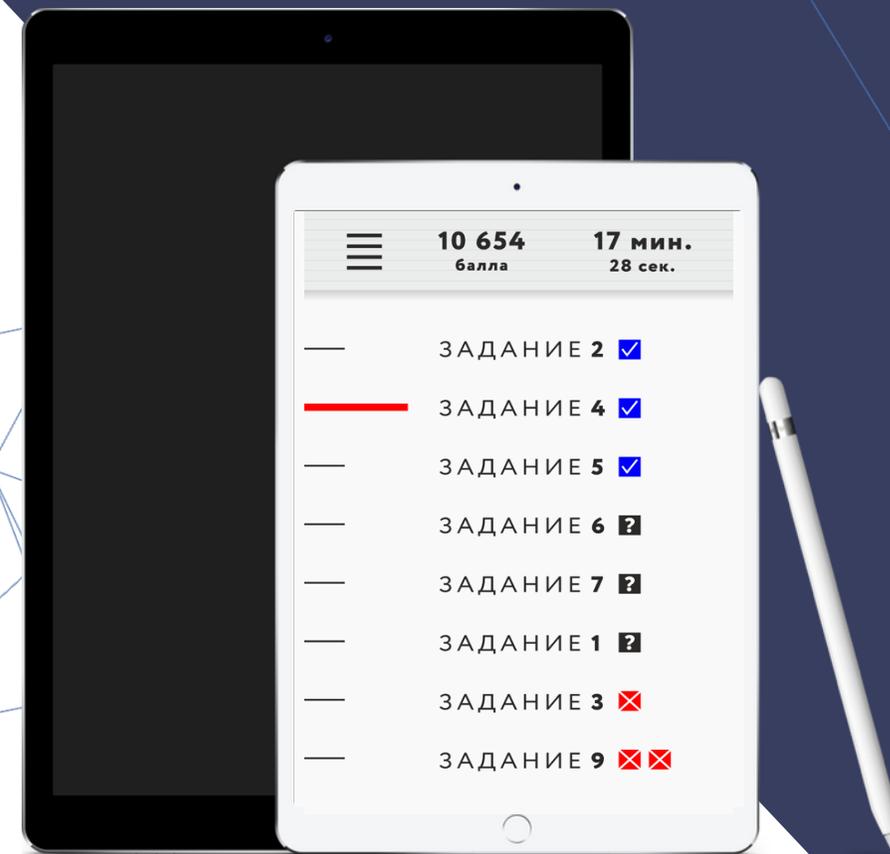
В зависимости от требований формируется база заданий, которая включает в себя:

- ◆ Текст задания
- ◆ Подсказка
- ◆ Уровень сложности и количество баллов
- ◆ Дополнительные медиафайлы

Задания формируются в цепочки по темам или произвольно и ранжируются по сложности. Следующее задание в цепочке появляется после отправки командой верного ответа.

Интерфейс платформы включает:

- ◆ Описание вопроса
- ◆ Время до окончания игры
- ◆ Баллы: свои и соперников
- ◆ Список заданий: выполненных и активных, и др.



# МЕХАНИКА ИГРЫ

ЕВМ

Во время игры участникам предлагается несколько цепочек заданий. Их можно выполнять как **параллельно**, так и **поочередно**

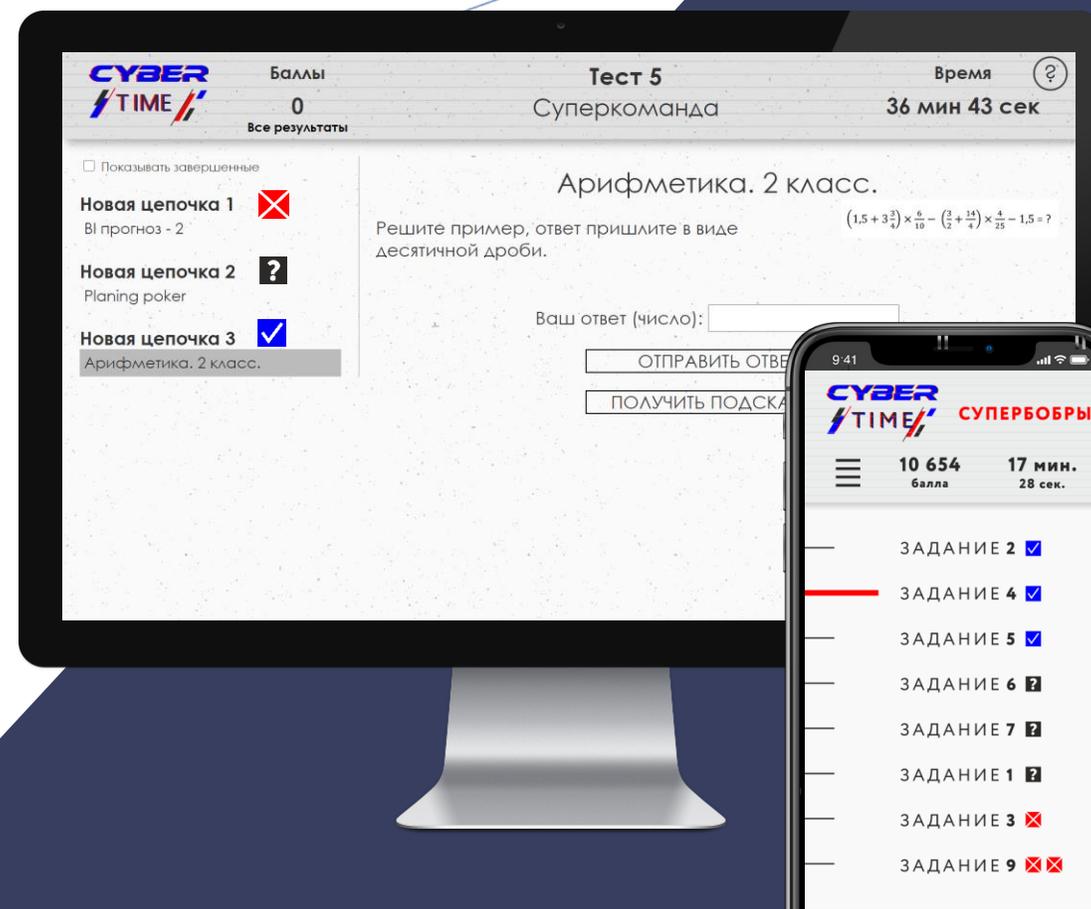
Каждый вопрос имеет поле для ввода ответа и функцию «**Получить подсказку**». Благодаря подсказке участники могут научиться новым навыкам прямо во время игры

Игроки также видят **статус задания**:

 на проверке

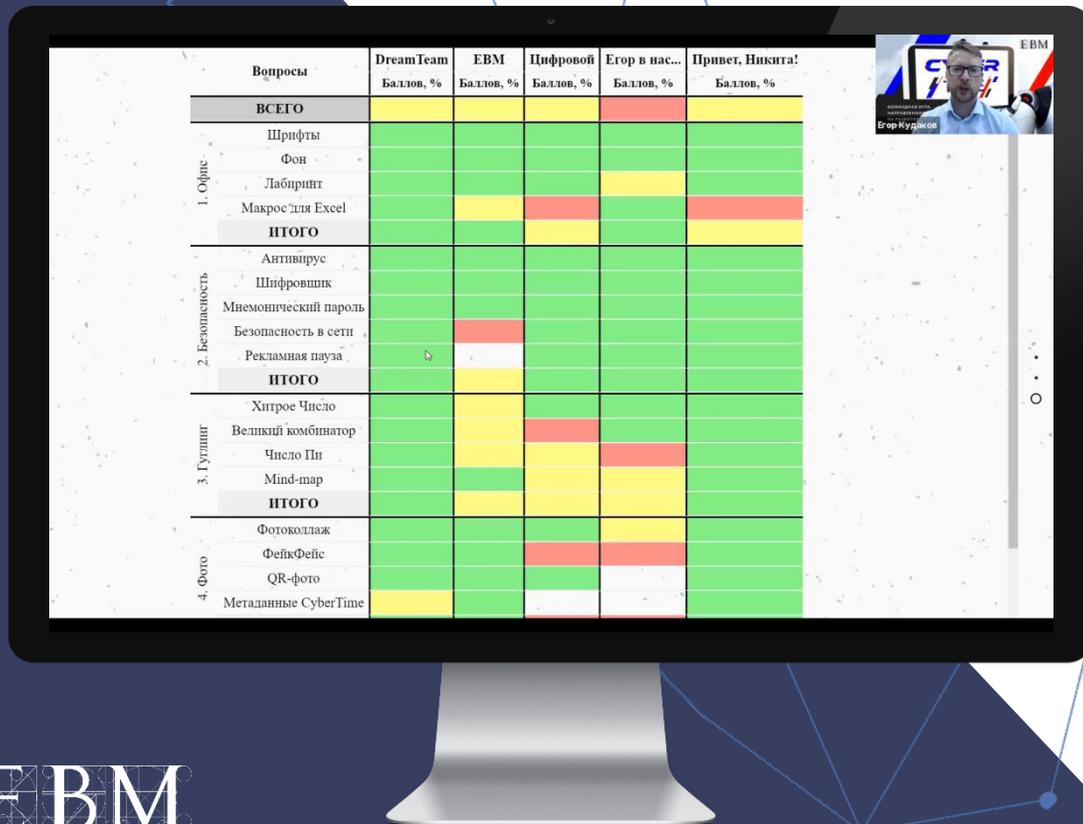
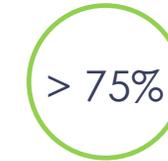
 правильно

 неправильно



# ИНТЕРПРЕТАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ

ЭТО СТАТИСТИКА ЭФФЕКТИВНОСТИ ВЫПОЛНЕННЫХ ЗАДАНИЙ В %  
ОТ МАКСИМАЛЬНО ЗАДАННОЙ СКОРОСТИ  
ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЙ.



## ПЕРВЫЙ ОСНОВНОЙ ВЫВОД

КАКИЕ ЗАДАНИЯ В КАКИХ ОБЛАСТЯХ  
ВЫЗЫВАЮТ НАИБОЛЬШЕЕ ЗАТРУДНЕНИЕ У  
КОНКРЕТНОЙ КОМАНДЫ

## ВТОРОЙ ОСНОВНОЙ ВЫВОД

КАКИЕ ЗАДАНИЯ ВЫЗВАЛИ ОТКЛИК У  
КОНКРЕТНОГО УЧАСТНИКА

## CyberTime

Задания на развитие цифровых навыков и умение применять современные технологии для решения задач



сотрудники  
компании

## ОИЛТАЙМ

Задания на оценку знаний физики и химии продвинутого уровня и знание особенностей профессий нефтяной отрасли



школьники

## ТВОЕ ВРЕМЯ

Комплекс заданий согласно «портрету позиции» для соискателя: профессиональные знания, ценностные ориентиры и управленские кейсы



соискатели

## PROF TIME

Задания в виде микро-кейсов из востребованных областей (от инженерии и программирования) и связанные с актуальными навыками



школьники  
студенты

# ПРИМЕРЫ ИГРОВЫХ РЕШЕНИЙ

3 Егор Кудakov

3 Елена Розит

ЕВМ

4 Елена

БЕЗОПАСНОЕ ВРЕМЯ

5 Владимир Ямц...

Задания на знание техники безопасности для компаний нефтяной сферы

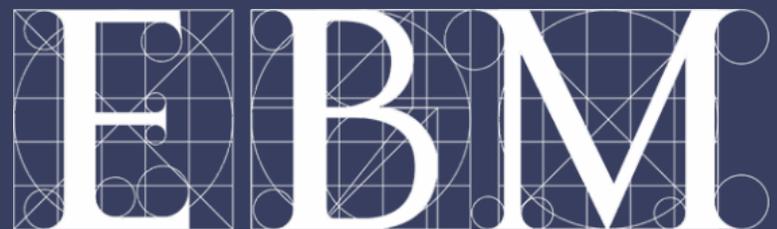


сотрудники компаний  
области добычи нефти

Алекс Марфин

4 Лилия Галиева ...

1 Екатерина Ус...



# EBM

+7 (812) 982-34-30  
game@ebm.spb.ru

evmcorp.com  
businessgames.ru  
forHR.digital

