

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

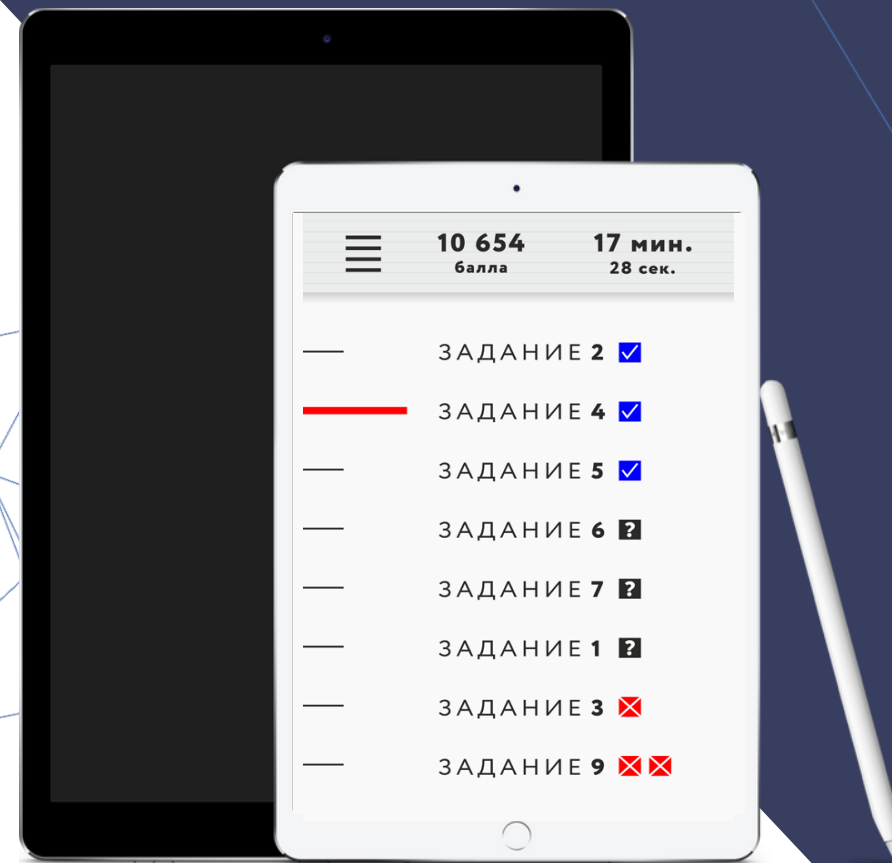
В зависимости от требований формируется база заданий, которая включает в себя:

- ◆ 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**

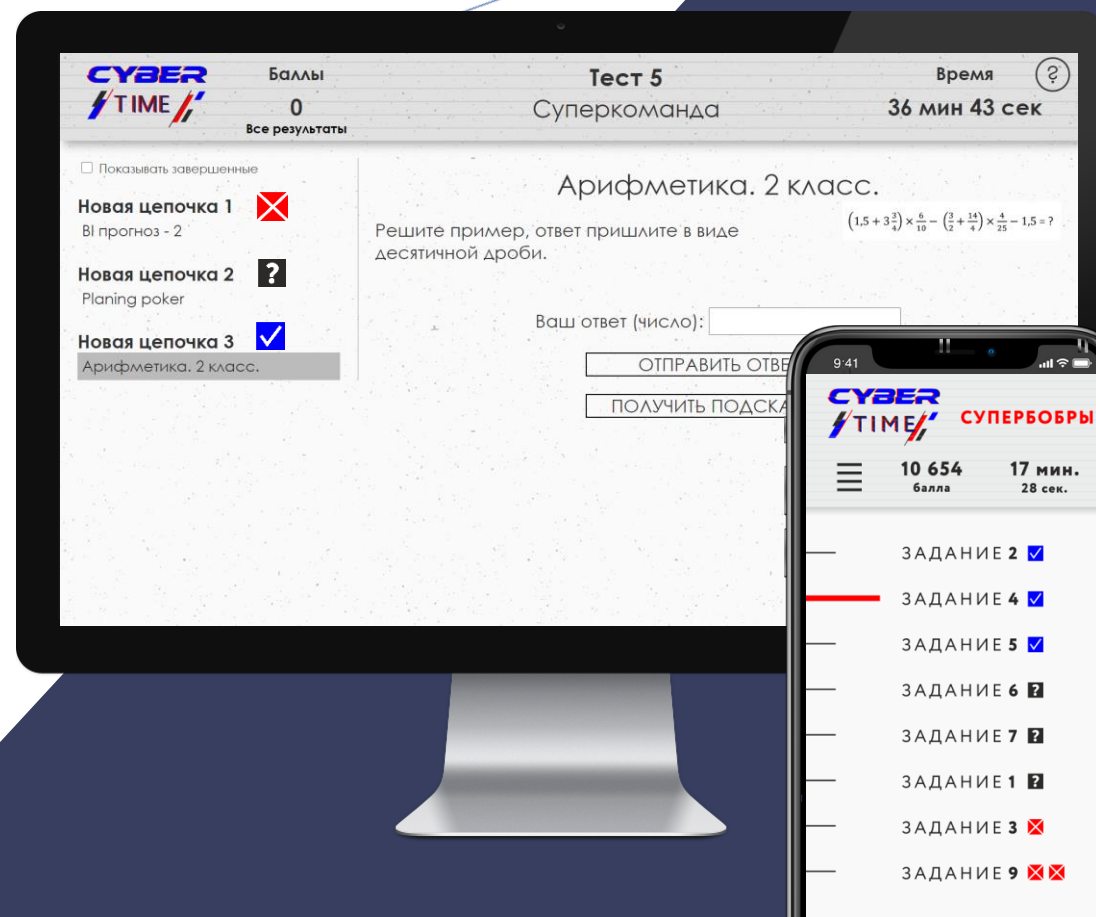
Каждый вопрос имеет поле для ввода ответа и функцию «**Получить подсказку**». Благодаря подсказке участники могут научиться новым навыкам прямо во время игры

Игроки также видят **статус задания**:

 на проверке

 правильно

 неправильно



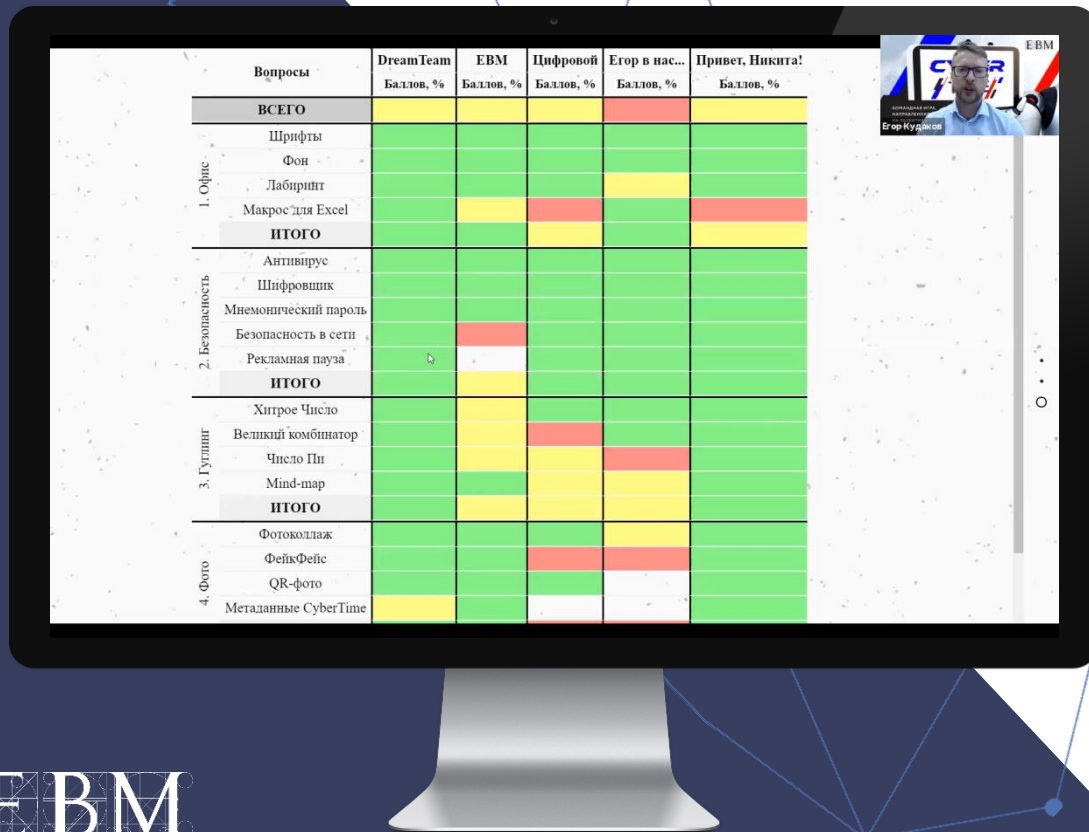
ИНТЕРПРЕТАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ

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

> 75%

50-75%

< 50%



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

