

ЕВМ

Деловая онлайн-игра

ПАРКН - ДАКАР



Ралли онлайн

Современный мир находится в постоянном движении. Вчерашние продуктивные в офлайне команды сталкиваются с новыми вызовами, главный из которых – как построить эффективную командную работу в меняющихся реалиях бизнеса.

Механика программы «Париж-Дакар» позволяет командам в сжатые сроки на конкретной и увлекательной задаче:

- договориться друг с другом о новых правилах онлайн-коммуникации,
- прокачать цифровые навыки,
- взять в работу инструменты для командного взаимодействия.



Как это работает?

Вся игра проходит с использованием двух основных платформ:

- Zoom для конференц-связи участников,
- EBMgame в качестве панели управления игрой и мониторинга основных показателей.

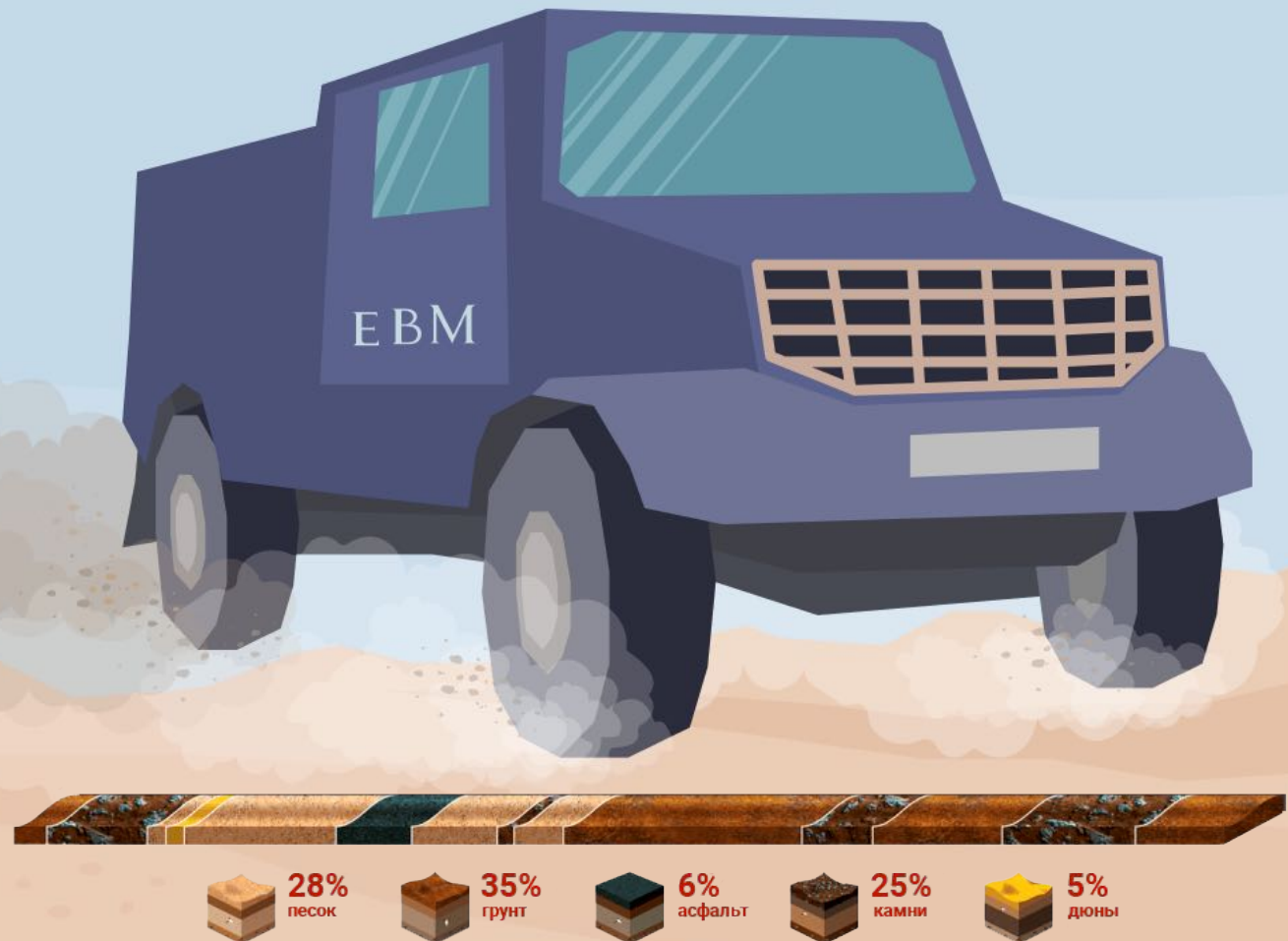
Функционал обеих платформ позволяет полностью имитировать работу в малых группах с использованием привычных инструментов модерации.



Механика

У этой игры командно-конкурентная механика. Участники объединены в группы по **3-5 человек** и общаются в отдельных «комнатах» в Zoom.

Внутри команды группы являются союзниками, с другими командами – соперниками.



Легенда игры

Команде предстоит подготовиться к выступлению на ралли Париж-Дакар.

Необходимо объединить экспертизу **4 отделов**:

- **Отдела закупок и расходных материалов**
- **Отдела персонала и подготовки кадров**
- **Инженерно-технического отдела**
- **Административного отдела**



Легенда игры

Суть и замысел игры в том, что на принятие решений внутри каждого отдела влияет не только текущий контекст, но и сочетание микрорешений на каждом уровне.

Например, от выбора механика результат может поменяться так же, как от выбора присадок. А мы измеряем это с точностью до секунды.



Структура игры



Команды анализируют базовую информацию

Принимают решение по своей части функционала

Оценивают влияние своего решения на смежные блоки

Корректируют решение и проверяют результат

Игра сбалансирована таким образом, что в ряде случаев группам необходимо будет принять невыгодное своему блоку решение, чтобы улучшить общий результат гонки. Например, поставить не самого опытного пилота. Но дающего лучший результат в сочетании с лучшим механиком на этом типе трассы.

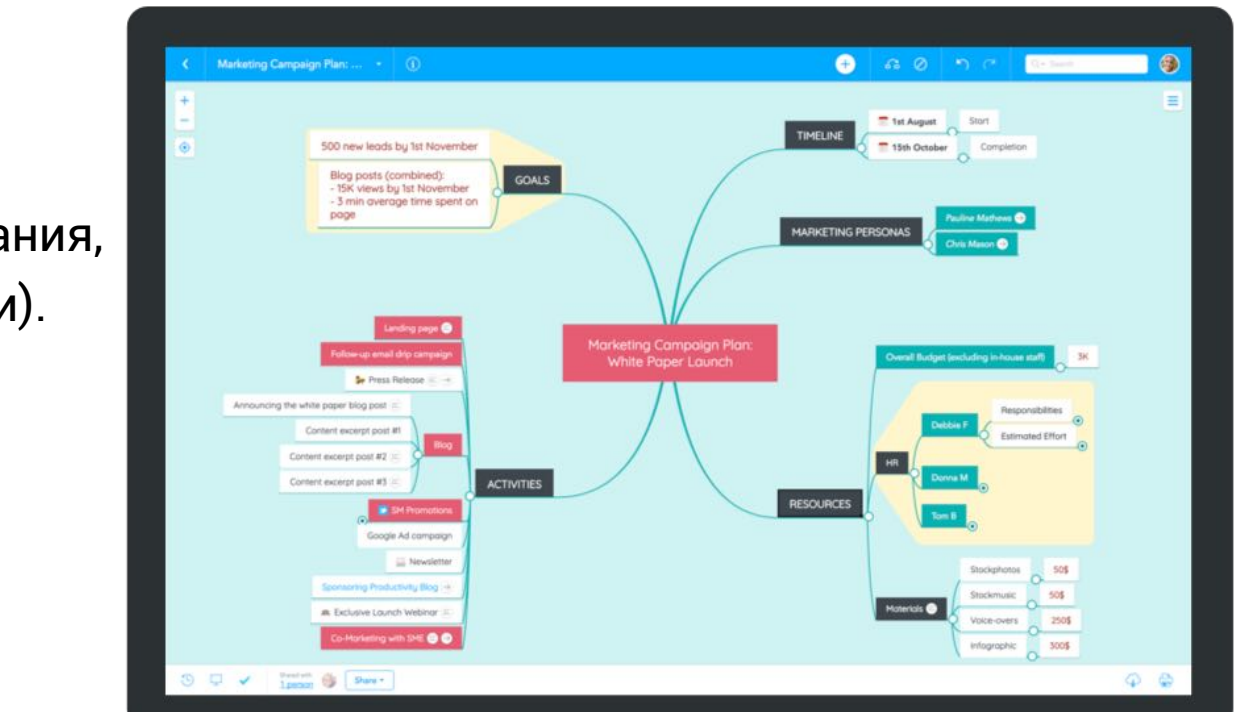


Инструменты

Участники вольны сами определять правила взаимодействия в игре. Тем не менее в нашем арсенале заготовлены несколько дополнительных инструментов, с которыми мы знакомим участников между раундами и предоставляем доступ к управлению ими.

В зависимости от «цифровой продвинутости» участников и стадии игры ведущий тренер предлагает использовать заготовленные заранее шаблоны в:

- WhiteBoard (заменяет флипчарт),
- Google Sheets (таблицы),
- MindMap в режиме совместного редактирования,
- Jamboard (общая онлайн-доска со стикерами).



Глазами участника

За несколько дней до начала игры мы присылаем подробные инструкции по настройке оборудования и установке необходимого ПО.

В этом же письме каждый гость получает общий свод рекомендаций по подготовке к онлайн-мероприятию, чтобы совместная работа была комфортна всем сторонам.

Осуществляем техническую поддержку (оставляем контакты).

В группе участники распределяют между собой функциональные зоны ответственности.

Периодически всем группам предлагается выполнить дополнительные задания, результат которых влияет на итог гонки.



Выводы из игры

Игра проводится в несколько итераций. Команды могут менять свои решения в поиске идеального сбалансированного результата и отслеживать влияние своих решений до секунды на итог гонки.

После игры участники делятся внутриигровыми инсайтами и формулируют ключевые выводы. Мы фиксируем внимание участников на показателях эффективности удалённой работы: установленных правилах коммуникации, совместном использовании онлайн-инструментов, требованиях к контексту для принятия решения каждым подразделением.

Презентация от каждой команды.
Заземление на бизнес-практику.





+7 (812) 645-10-14

<https://ebm.spb.ru/>

+7 (812) 982-34-30

<https://businessgames.ru/>

game@ebm.spb.ru

 <https://facebook.com/EBMCompany/>

