



ЕВМ

# Prof Time

деловая онлайн-игра по профориентации



# ИГРОВОЕ РЕШЕНИЕ

В основе игры – модель «Хочу / Могу / Надо»

## НАДО

**Задания из самых разных областей**

Участники решают адаптированные микро-кейсы из востребованных областей (от инженерии и программирования) и связанные с актуальными навыками (от цифровых компетенций до дизайн-мышления).

## ХОЧУ

**Саморефлексия**

Участники сами отвечают на вопрос: какие из задач вызывают отклик, а какие раздражение и дискомфорт?



## МОГУ

**Не просто задания**

Каждый микро-кейс – это попытка решить прикладную задачу. Участники знакомятся с реальными задачами молодых специалистов в той или иной области и пробуют свои силы в них.

По итогам игры получают оцифрованный отчет: что уже получается легко, а что вызывает трудности.

# ИГРОВОЕ РЕШЕНИЕ



Взаимодействие участников с ведущим происходит на **стриминговой платформе**, а решение кейсов – на специальной **веб-платформе**.

Способ коммуникации внутри команды:

- **мессенджер**
- **голосовой чат**
- **видеоконференция**

## СТРИМИНГОВЫЙ СЕРВИС

Возможность транслировать инструкции, поддерживать динамику, выводить статистику и обеспечивать взаимодействие с участниками на любом популярном сервисе (VK, YouTube и др.)

## Prof Time

**ИГРОВАЯ ПЛАТФОРМА НА ОСНОВЕ БРАУЗЕРНОГО РЕШЕНИЯ, СОЗДАННАЯ КОМПАНИЕЙ EVM СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ТАКИХ ЗАДАЧ**

Обеспечивает общее игровое пространство с единовременным подключением 5000 участников из разных городов и игровых локаций

# ИГРОВАЯ ПЛАТФОРМА

## Prof Time

E B M

Игровая механика построена на **времени**.  
Это игра на **скорость** и оперативное применение знаний и технологий для решения задачи.

При этом мы определяем не только команду, которая справится со всем пакетом заданий раньше.

Мы также ведем **статистику** по типам задач: какие команды с каким видом заданий лучше справляются.

### Командная работа

создает динамику, позволяет распределять задачи между игроками.

Пакет заданий можно разделить между участниками по типу заданий, по уровню сложности, по способностям и специальным знаниям членов команд или даже по специфическим талантам участников группы.

# ИГРОВАЯ ПЛАТФОРМА

## Prof Time

ЕВМ



время проведения  
2 часа



персональный доступ к системе и весь  
пакет заданий в своем гаджете



команды по 4 человека  
до 5000 участников



эффективность работы  
участников измеряется  
мгновенно и с точностью до  
процента



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

# ИНТЕРПРЕТАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ

это статистика эффективности выполненных заданий в %  
от максимально заданной скорости выполнения заданий.

> 75%

50-75%

< 50%

E B M

## ПЕРВЫЙ ОСНОВНОЙ ВЫВОД

### КАКИЕ ЗАДАНИЯ В КАКИХ ОБЛАСТЯХ ВЫЗЫВАЮТ НАИБОЛЬШЕЕ ЗАТРУДНЕНИЕ У КОНКРЕТНОЙ КОМАНДЫ

Интерпретация результата  
Что из красной зоны стоит развивать, а что нет? Как усиливать «зеленые» зоны и делать на них упор? Что делать с «жёлтыми»: подтягивать или же они не понадобятся для будущей профессии?

## ВТОРОЙ ОСНОВНОЙ ВЫВОД

### КАКИЕ ЗАДАНИЯ ВЫЗВАЛИ ОТКЛИК У КОНКРЕТНОГО УЧАСТНИКА

В конце игры участникам предлагается отметить задания, которые вызвали лично у них наибольший отклик и задания, которые показались скучными и бессмысленными.

# ИНТЕРПРЕТАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ

В РЕЗУЛЬТАТЕ КАЖДЫЙ УЧАСТНИК ПОЛУЧАЕТ АНАЛИТИКУ НА  
ОСНОВАНИИ РЕКОМЕНДАТЕЛЬНОГО АЛГОРИТМА:

Профессии или профессиональные области, в основе которых лежат те навыки и прикладные задачи, которые вызвали **интерес** и **отклик** + навыки, которые необходимо «подтянуть», чтобы стать успешным в этих областях

Области, в которых, скорее всего, участнику будет **скучно** и **не интересно** работать

### КИБЕРТАЙМ

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

### БЕЗОПАСНОЕ ВРЕМЯ

Задания на знание техники безопасности для компаний нефтяной сферы



сотрудники компаний  
области добычи нефти

ДРУГИЕ ПРИМЕРЫ  
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПЛАТФОРМЫ

# EBM

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

evmcorp.com  
businessgames.ru  
forHR.digital

