

# КОМАНДООБРАЗУЮЩАЯ ОНЛАЙН-ИГРА «ПРОБУЖДЕНИЕ»

## Продолжительность игры:



2 – 8 часов

## Количество участников:



1 – 100 человек

## Решаемые задачи / Развиваемые компетенции:

- Командное взаимодействие
- Эффективная коммуникация
- Управление принятием решения в команде
- Ориентация на результат
- Совместное решение командных задач
- Стратегическое мышление
- Креативность
- Логическое мышление
- Системное мышление

## Особенности игры

Игра проводится в формате онлайн-квеста, где участники погружаются в некоторый фантастический сюжет, очень напоминающий реальные события. Принимают совместные решения и проходят определённый набор испытаний. Где развитие сценария игры зависит от них самих.

## Основные цели игры

- Выстроить эффективное командное взаимодействие;
- Оценить эффективность принятия совместных командных решений;
- Развить различные стили мышления;
- Повысить вовлечённость участников через игру.

## Легенда и процесс игры

С самого начала игры участники становятся героями захватывающего фантастического сюжета. Дефицит информации и необходимость оперативно действовать требует от игроков предельной внимательности и хорошего понимания друг друга. На всех этапах игры участники принимают решения, от которых зависит дальнейшая судьба команды. В процессе прохождения каждого испытания ситуация проясняется, при этом от эффективности действий команды зависит как повернётся сюжет игры. Динамически меняющиеся шкалы командной эффективности, такие как командный дух, групповой интеллект и эффективная коммуникация упрощают или усложняют задачи игроков в испытаниях. В результате игры команда проходит ряд игровых заданий и достигает игрового результата. При этом эффективность действия команды можно сравнить с другими участниками, что создаёт дополнительный соревновательный эффект. А это в свою очередь может сделать из игры большой корпоративный праздник, где, например, подразделения/команды соревнуются друг с другом.

## Механика игры

Испытания для участников в процессе игры делятся на несколько типов: задания на принятие решения, задания на решения разного типа задач, вписанных в сюжет – задачи на креативность, логику и интеллект, коммуникативные задачи и т.д. По результатам решения задач команда получает или теряет баллы по одной из игровых шкал. Также в зависимости от выбранного решения команда направляется по одной из сюжетных линий игры, что создаёт персональную траекторию движения для каждой команды.

В процессе игры команду сопровождает ведущий/ментор, который даёт подсказки, объясняет задания, контролирует правильность их решения, следит за соблюдением игровых правил. Также опционально он даёт обратную связь по результатам наблюдения за деятельностью команды на каждом этапе и тем самым помогая улучшить качество её работы.

Помимо этого, в игру легко встраиваются обучающие блоки, которые позволяют не только получить эмоциональный заряд и командообразующий эффект, но и прокачать у участников необходимые компетенции, связанные с командной работой, стилями мышления и коммуникативными навыками.