



Art business travel cafe



КАТАЛОГ

Тренинги, бизнес симуляции, фасилитация

Содержание

1. ТРЕНИНГИ
2. БИЗНЕС СИМУЛЯЦИИ
3. ФАСИЛИТАЦИЯ
4. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

СОДЕРЖАНИЕ

ТРЕНИНГИ



Тренеры, спикеры, коучи

1. ПАВЕЛ ЧЕРНЫХ
2. ЕКАТЕРИНА КИРИЛЛОВА
3. АЛЕКСАНДР МОКЕЕВ
4. МИХАИЛ ПЛОТНИКОВ
5. ЕВГЕНИЙ ДОЦЕНКО
6. НИКИТА НЕПРЯХИН
7. АНДРЕЙ РАВИЦКИЙ

ПАВЕЛ ЧЕРНЫХ

Председатель Экспертного совета Союза «Центр навыков и компетенции» SkillsCenter, эксперт ООН от России в проекте развития образования, эксперт в проекте Всемирного банка по вопросам занятости населения и компетенциям, кандидат технических наук

Область компетенций:

- ✓ Национальные системы профессиональных квалификаций
- ✓ Самозанятость и новые формы занятости
- ✓ Система независимой оценки квалификации
- ✓ Система профессиональных стандартов
- ✓ Создание отраслевых центров развития и оценки компетенций
- ✓ Городские экосистемы Smart City
- ✓ Развитие городов через муниципально-частное партнерство
- ✓ Методика и стандарты WorldSkills
- ✓ Создание и развитие человеческого капитала в отраслях
- ✓ Стратегическое развитие человеческого капитала территорий
- ✓ Управление знаниями (knowledge management)
- ✓ Управление изменениями (change management)



Екатерина Кириллова

Ведущий преподаватель программы MBA в Бизнес - школе ВШЭ НИ, спикер Сколково, Основатель портала «Команда Правительства», эксперт по softskills, фасилитатор.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Soft –skills (коммуникация, управление собой, мышление, управленческие навыки)

Фасилитационные и модерационные сессии (ретроспектива проекта, внедрение изменений, разработка vision, решение проблем)

Подбор и оценка персонала, формирование корпоративной культуры



АЛЕКСАНДР МОКЕЕВ

Эксперт в области стратегического управления. Автор оригинальной методики разработки конкурентных преимуществ. Работал и работает в крупных компаниях, где отвечает за разработку и реализацию рыночных стратегий.

Бизнес интегратор, эксперт в области реализации комплексных проектов по развитию бизнеса. Коллекционер историй про удачные и неудачные стратегии, реализованные на российском рынке. Автор книги «Простая стратегия», рассказывающей на понятных кейсах о смысле и полезности стратегического управления в компании. Основная специализация – экспертиза и сопровождение логистических и коммерческих проектов в дистрибуции и производстве.



МИХАИЛ ПЛОТНИКОВ

Доктор социологических наук, MBA – декан VadensBusinessSchool, преподаватель Бизнес-школы НИУ ВШЭ – Нижний Новгород, член Межрегиональной ассоциации преподавателей MBA, разработчик и ведущий тренингов и программ корпоративного обучения, консультант по управлению и развитию организаций, социальный инженер, неоднократно стажировался в Harvard Business School, автор статей и книг по методике бизнес-образования и технологии case-study.

Профессиональные интересы:

Стратегическое управление и развитие бизнеса

Реформирование и развитие мышления

Управление людьми

Социальная инженерия и социальные технологии

Теория и практика бизнес-образования



ЕВГЕНИЙ ДОЦЕНКО

Директор R&D, руководитель направления «HR-консалтинг»,
лидер практики «Системное мышление»

Master of Behavioural Science, London School of
Economics & Political Science 2018

IAF Certified™ Professional Facilitator

Сертифицированный бизнес-тренер России, уровень –
мастер (сертификат НАСДОБР, 2015)

Сертифицированный тренер по типологии MBTI

Лауреат премии Trainings 2010, номинация «Тренер
года»



НИКИТА НЕПРЯХИН

Бизнес-тренер, писатель, телерадиоведущий, профессиональный оратор, исследователь теории аргументации, феномена убеждения и природы манипуляций, популяризатор аргументации и дебатов в России. Лауреат книжных и бизнес премий.

Один из самых востребованных бизнес-тренеров и спикеров страны. Расписание его тренингов, выступлений и мастер-классов составлено на год вперед. Провел более 1000 тренингов за 15 лет практики. Консультирует ТОП-менеджеров крупных российских и зарубежных компаний. Обучает ведущих политиков и депутатов. В прошлом возглавлял корпоративные университеты крупнейших FMCG-компаний.

«Лучший бизнес-тренер» - Trainings 2013

«За вклад в развитие бизнес-образования» -
Золотой Носорог 2018

«Бизнес-тренер МАГИСТР» - Trainings 2019



АНДРЕЙ РАВИЦКИЙ

Управляющий партнер в Тренинговой компании
BUSINESS SKILLS

Специализация:

- Менеджмент и Лидерство
- Деловая коммуникация в бизнесе (эмоциональный интеллект, продажи, публичные выступления, ораторское мастерство, клиентоориентированность, переговоры и т.п.)
- Личная и профессиональная эффективность (тайм-менеджмент)
- Специализированные тренинги (работа с сетями, мерчендайзинг, управление закупками)

Виды работ:

- Бизнес-тренинги
- Разработка учебных программ и комплексных систем обучения под потребности компании
- Оценка персонала



SMART DAY FOR SMART LEADERS

Обучение через игру для команд

- Цифровизация
- Умный город
- Управление знаниями
- Новая занятость
- Предпринимательская культура



Дмитрий Гришин
Спикер по умным городам
Эксперт SkillsCenter по цифровизации городов и муниципальному управлению



Tero Blomqvist
Спикер по цифровизации и IoT
Разработчик программы Smart Tampere EcoSystem, опыт: инженер Microsoft and Nokia Oyj, основатель компании Alussa



Павел Черных
Ведущий, спикер
Эксперт UNDP (ООН) от России в области образования и профессиональных квалификаций

Формат мероприятия:

- Визионерская мотивационная лекция о новой занятости в городе
 - Групповая бизнес-игра по проектированию
 - Мастер-класс от финского эксперта
- Основы технологии мышления (СМД-подход)
- Инструменты КМ (knowledge management)
 - 3 спикера, 6 игротехников.

SMART DAY FOR SMART LEADERS

Обучение через игру для команд

- Цифровизация
- Умный город
- Управление знаниями
- Новая занятость
- Предпринимательская культура

Топик 1

Технология
мыследеятельности: от
узнавания и рефлексии к
новой реальности

Топик 2

Экосистема умного
города: цифровизация,
компетенции, культура

Топик 3

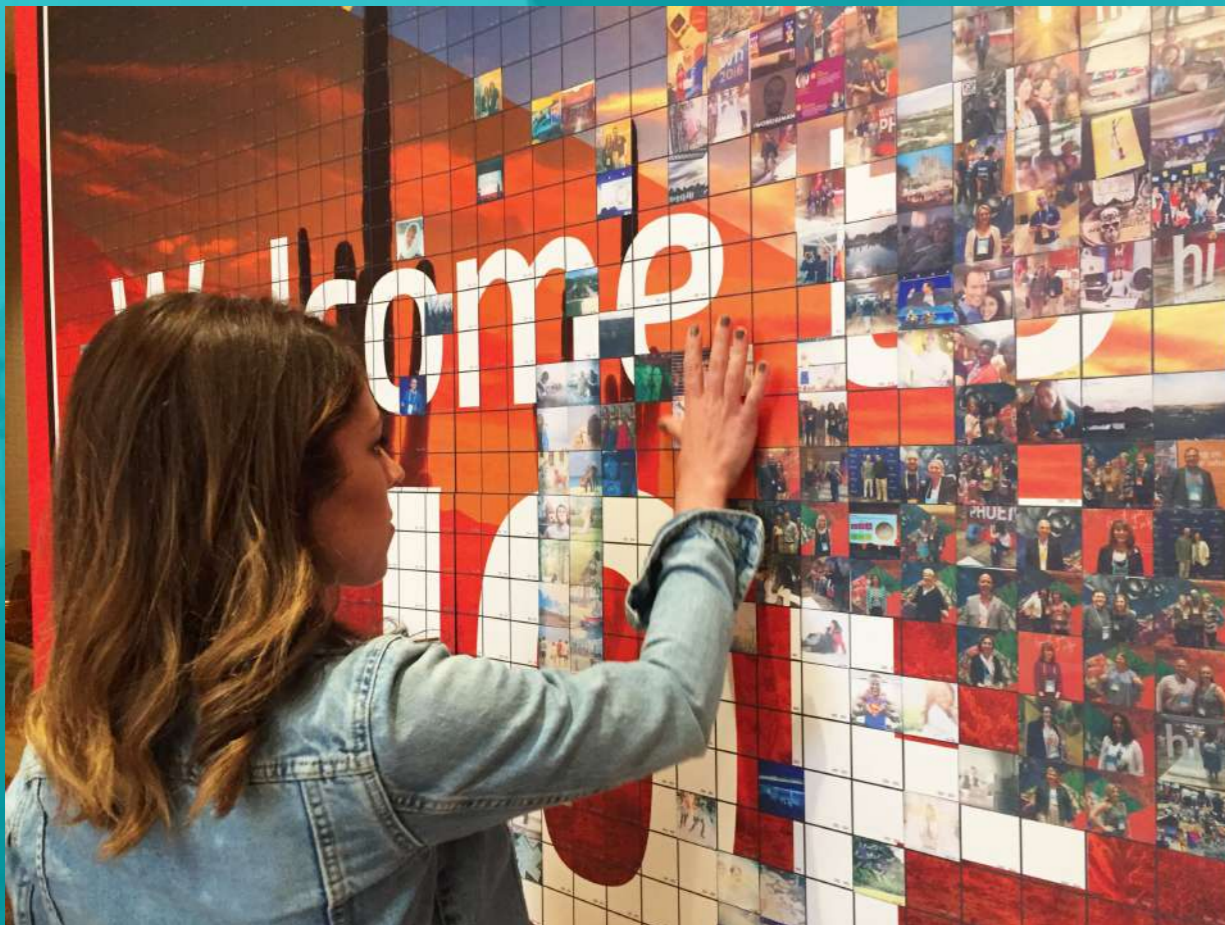
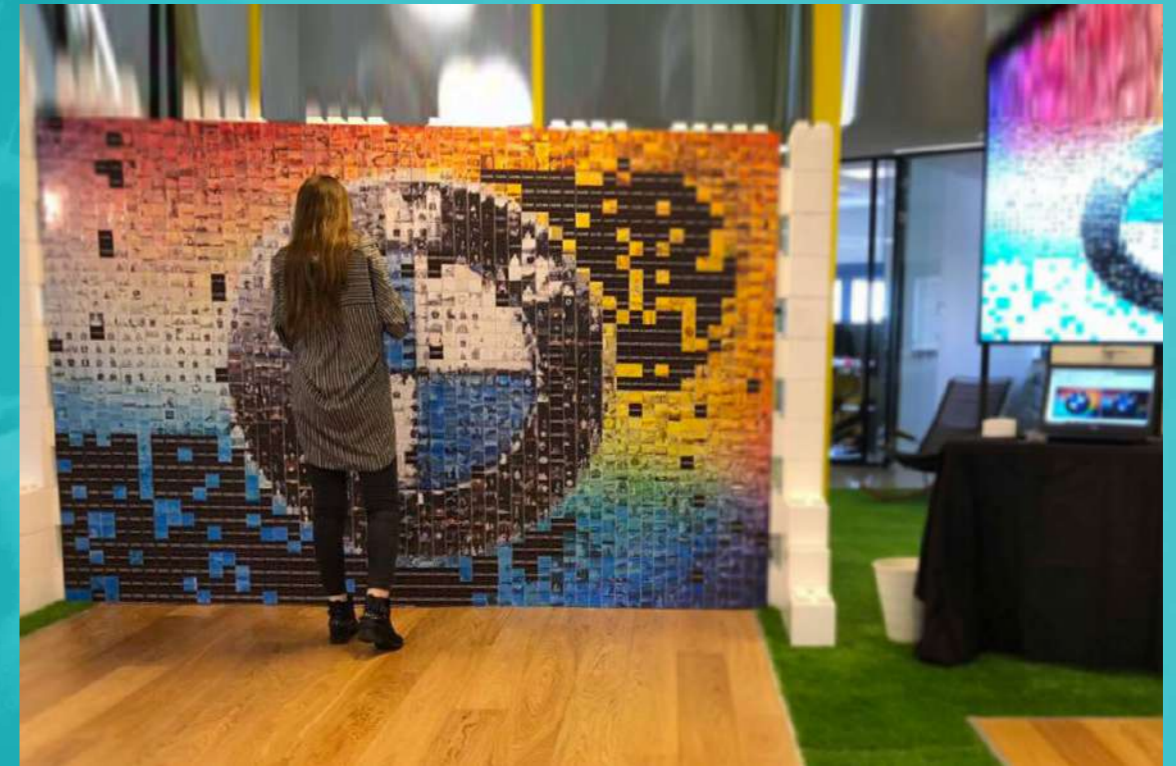
Инфраструктурные решения
для умных городов и
муниципалитетов

Результаты Smart Day

- Знакомство с новыми трендами в развитии городов и цифровизации
 - Освоение навыков проектирования через групповую работу (игру)
 - Понимание сути умного города, знаний и культуры как экосистемы
- Выстраивание новых коммуникаций с друг другом и экспертами в процессе проектирования (создания прообраза новой реальности)
 - Знакомство с личным профессиональным опытом от инженера NOKIA и Microsoft.

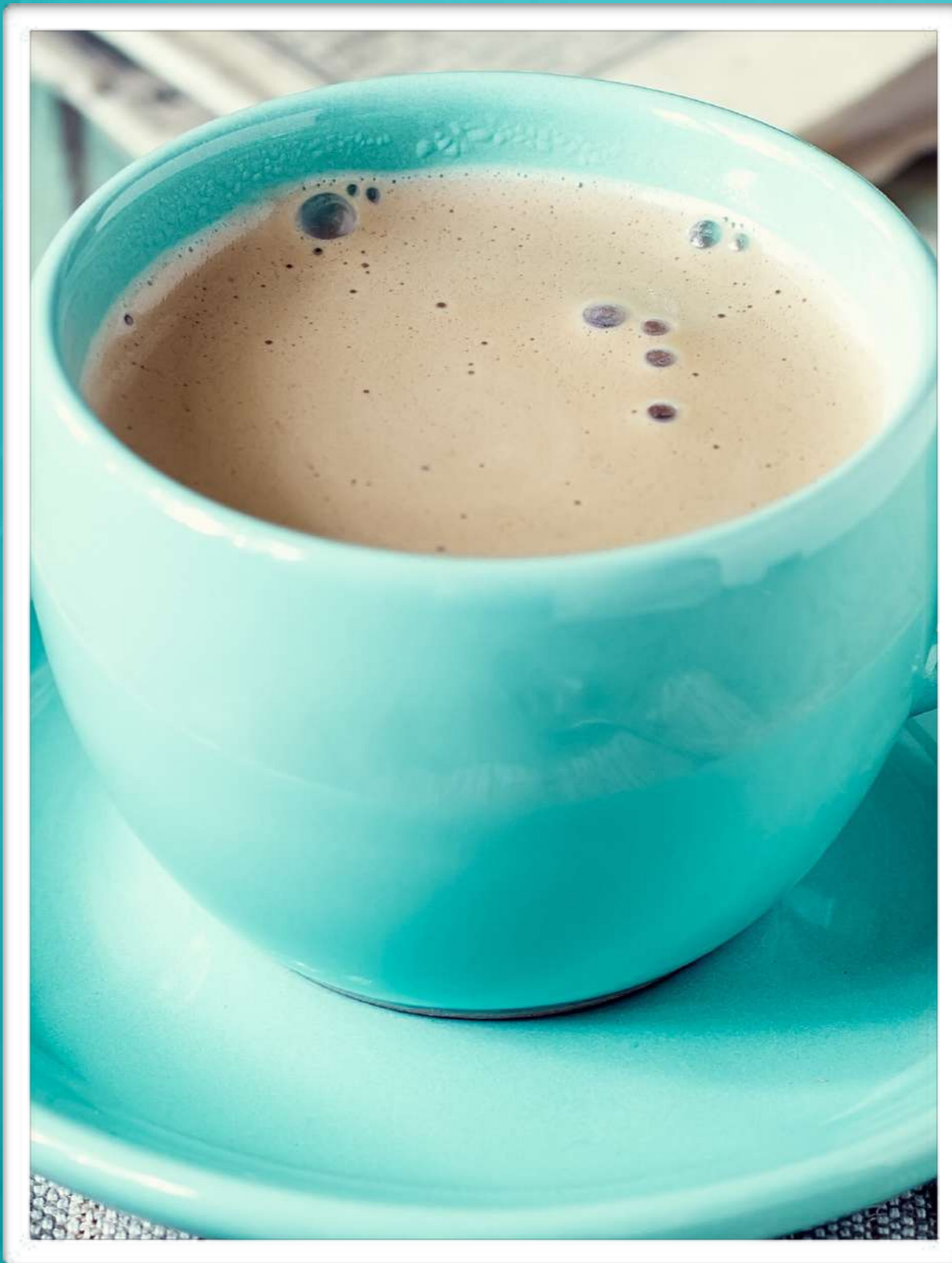
ФОТОМОЗАИКА

Фотомозаика – это изображение, которое состоит из сотен маленьких фотографий, вместе составляющих один цельный образ.



СОДЕРЖАНИЕ

БИЗНЕС
СИМУЛЯЦИИ



Бизнес Симуляции

1. APPLE MARKET

2. ГАЛАКТИКА

3. ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА

4. ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ МОЗАИКА

5. СКОТЛЕНД-ЯРД

6. СТРАТЕГИЧЕСКИЙ КОМИТЕТ

7. ТУРИСТИЧЕСКОЕ АГЕНСТВО

1. APPLE MARKET

Программа является настольной бизнес- симуляцией и моделирует деятельность компании в условиях высокой конкуренции. Основная задача – создать компанию с максимальной капитализацией

Игроки попадают в ситуацию, близкую к настоящей бизнес-среде – когда успех зависит от их собственных решений, гибкости и творчества, а не угадывания заранее предложенного правильного варианта.

Во время прохождения программы участники:

- Участники отработают навыки бизнес- планирования, разработки и реализации продуктовой стратегии, анализа финансовых показателей деятельности компании, увеличения рыночной доли компании в условиях высокой конкуренции
- Научатся координировать свои действия с другими участниками команды, принимая совместные решения в условиях ограниченного времени

Продолжительность 4-5 часов.



2. ГАЛАКТИКА

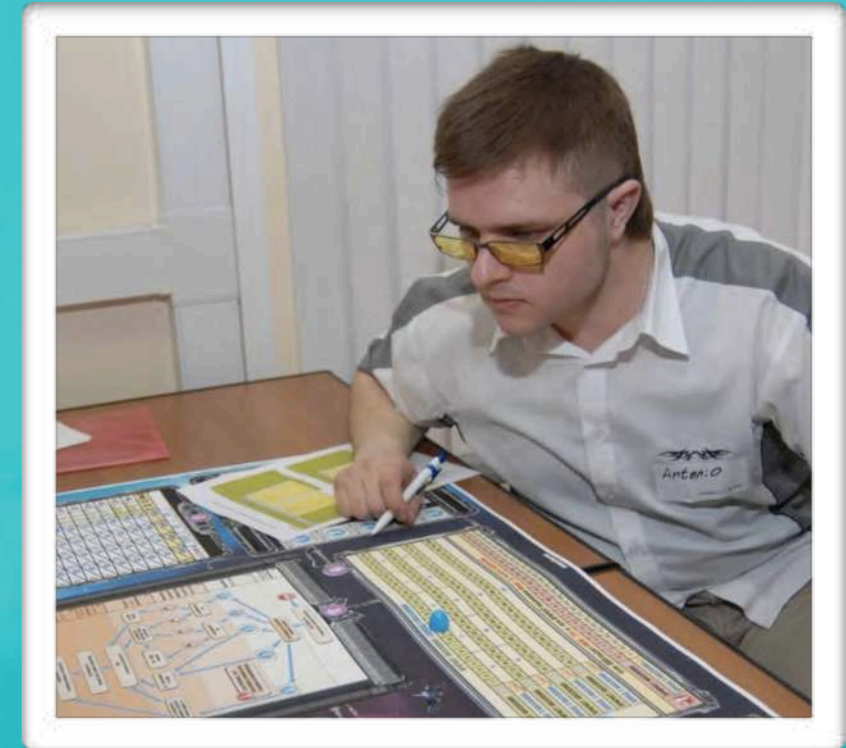
Яркое игровое решение в формате Edutainment: настольная игра, в ходе которой команды учатся вырабатывать стратегию взаимодействия.

Участники осознают выгодность стратегии win-win. Игра создает драйв, обеспечивает максимальную вовлеченность участников, помогает лучше осознать выводы

Во время прохождения программы участники:

- Сравнят разные подходы: совместная работа всех команд или стремление каждой команды увеличить свой личный результат в краткосрочной перспективе, без оглядки на общую эффективность
- Увидят, как деятельность подразделений влияет на внутреннюю среду компании (экологию), а экология определяет возможности самой компании
- Смогут пообщаться с коллегами в неформальной обстановке, получат возможность лучше узнать друг друга

Продолжительность 3-4 часа.



3. ЗОЛОТАЯ ЛИХОРАДКА

Модуль представляет собой настольную игру – симуляцию работы над проектом в условиях соревнования, ограничения по времени и ресурсам

Большое значение имеют навыки проектной работы, стратегического мышления, работы с рисками, как для реальных рабочих коллективов, так и собравшихся в первый раз. Игра дает возможность разобрать особенности личной и командной стратегии на сессии обратной связи.

Во время прохождения программы участники:

- Проведут аналогии между игровой ситуацией и реальной жизнью. Смогут по-новому взглянуть на способ постановки целей, используемый в повседневной работе
- Проработают различные способы работы с рисками
- Получат опыт командного планирования в условиях ограничения ресурсов и недостатка информации

Продолжительность 3-4 часа.



4. ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ МОЗАИКА

Производственная мозаика - это бизнес- симуляция деятельности компании

Игровая цель - достижение определенного уровня прибыльности компании за счет построения эффективных процессов и эффективного управления персоналом (реальными людьми)

Во время прохождения программы участники:

- Потренируются в анализе ситуации внутри компании и принятии правильных управленческих решений
- Получат возможность сделать ошибки и сделать выводы из них
- Потренируются в анализе возможных последствий принятых управленческих решений
- Увидят, как работают основные инструменты управления
- Потренируются в выборе подходящих инструментов управления
- Увидят себя с о стороны, сделают выводы относительно своих слабых и сильных сторон



Продолжительность 4-6 часов

5. СКОТЛЕНД-ЯРД

Азартная настольная игра – симуляция погружает участников в захватывающий мир Тайных Агентов, которым необходимо разыскать опасного и коварного шпиона. Чтобы выполнить свою миссию, участники должны оптимально выстроить коммуникацию в команде, использовать способность мыслить масштабно и принимать решения с учетом большого числа факторов, т.е. стратегически.



Во время прохождения программы участники:

- На практике отработают навыки коммуникации, командного взаимодействия, стратегического мышления, работы с рисками
- За короткий промежуток времени смогут проявить себя, узнать новое друг о друге
- Получат опыт командного планирования и заряд положительных эмоций

Продолжительность 3-3,5 часа



6. СТРАТЕГИЧЕСКИЙ КОМИТЕТ

Программа является деловой игрой в ходе которой участники должны привести к процветанию крупную компанию. Игра продолжается пять лет, в течение каждого из которых, необходимо принимать определенные решения по бизнесу, реагировать на риски, управлять ресурсами.

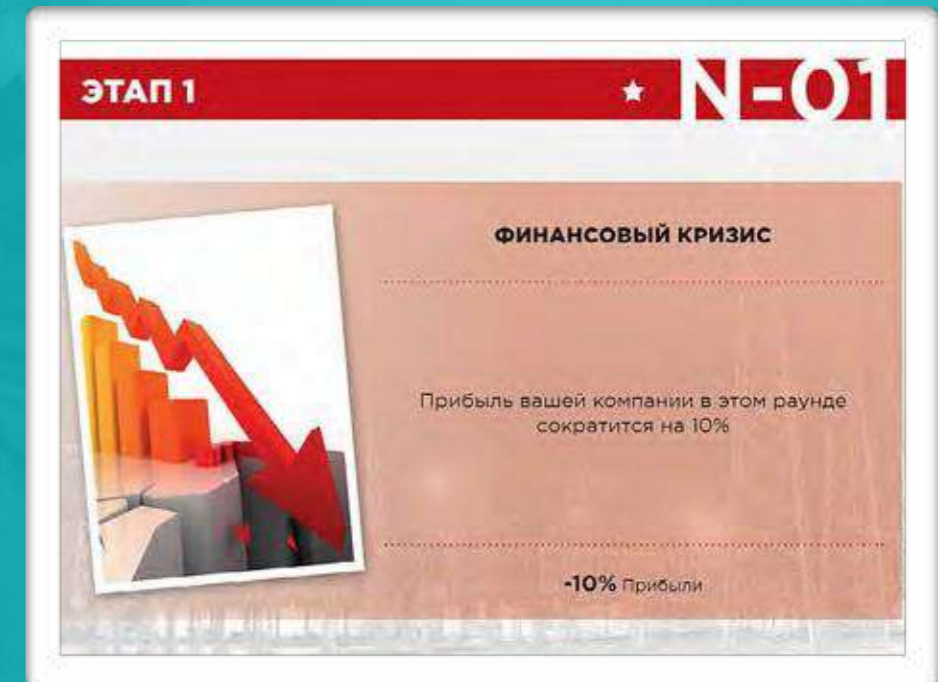
Участники делятся на четыре команды. Одна команда представляет руководство компании - стратегический комитет, который должен разработать стратегию и донести ее до трех других команд, которые представляют различные направления бизнеса. Стратегический комитет обладает всеми ресурсами, но не выполняет ни одного действия напрямую, а направления бизнеса должны договариваться между собой и со стратегическим комитетом.

Ключ к успеху кроется в определении стратегии, следования ей и постоянному взаимодействию между участниками

Во время прохождения программы участники:

- Поймут влияние стратегии на реализуемые в компании проекты и текущую деятельность
- Осознают влияние и роль лидера для достижения компанией запланированных результатов
- Отработают взаимодействия с заказчиком и ключевыми стейкхолдерами
- Потренируются в оценке проектов, формирования портфеля проектов и его изменения в случае изменения стратегии или внешних событий
- Отработают навыки управления несколькими проектами
- Отработают взаимодействие между отдельными подразделениями, а также управление изменениями при реализации стратегии компании

Продолжительность 4-5 часов



7. ТУРИСТИЧЕСКОЕ АГЕНТСТВО

Деловая игра, которая на примере туристического агентства показывает влияние важности взаимодействия с клиентом, правильных КРІ и выстроенных бизнес-процессов на прибыль и репутацию компании. Участники в зависимости от численности делятся на 2-5 команд, каждая из которых представляет туристическое агентство. Все агентства работают на едином рынке и имеют общий пул клиентов. Внутри агентства участники делятся на клиентских менеджеров, взаимодействующих непосредственно с клиентами, администрацию и ответственных за направления (билеты, гостиницы, экскурсии), у каждой из игровых ролей прописаны правила, которым они должны следовать и у каждого отдела есть свои КРІ, к соблюдению которых они должны стремиться.

Игра длится 2 условных игровых месяца, каждый из которых разделен на раунды.

В конце первого месяца подводится итог по репутации для каждого агентства и считается финансовый результат. После этого участникам дается время на обсуждение и изменение своих процессов, а также КРІ каждой из ролей. Побеждает команда, заработавшая больше всего денег, при этом расчёт делается с поправкой на репутацию, что экстраполирует текущую прибыль на будущие периоды и команда с большой прибылью и низкой репутацией проиграет команде с хорошей репутацией и более скромным финансовым результатом.

Во время прохождения программы участники:

- Понимание важности коммуникации потребностей заказчика от клиентского менеджера до подразделений middle & back офиса
- Установка фокуса на потребности внутреннего и внешнего клиента
- Отработка различных вариантов изменения бизнес-процессов для ускорения работы, увеличения репутации и прибыли
- Оценка влияния КРІ разных подразделений на удовлетворенность клиента и прибыль компании

Продолжительность 4-5 часов



ЗАКАЗ № 2.1-12 ★

ПРИБЫТИЕ – 1 РАУНД ОТПРАВЛЕНИЕ – 5 РАУНД

Билеты: Авиа, бизнес

Размещение: Гостиница, 5*

Виза: Нет

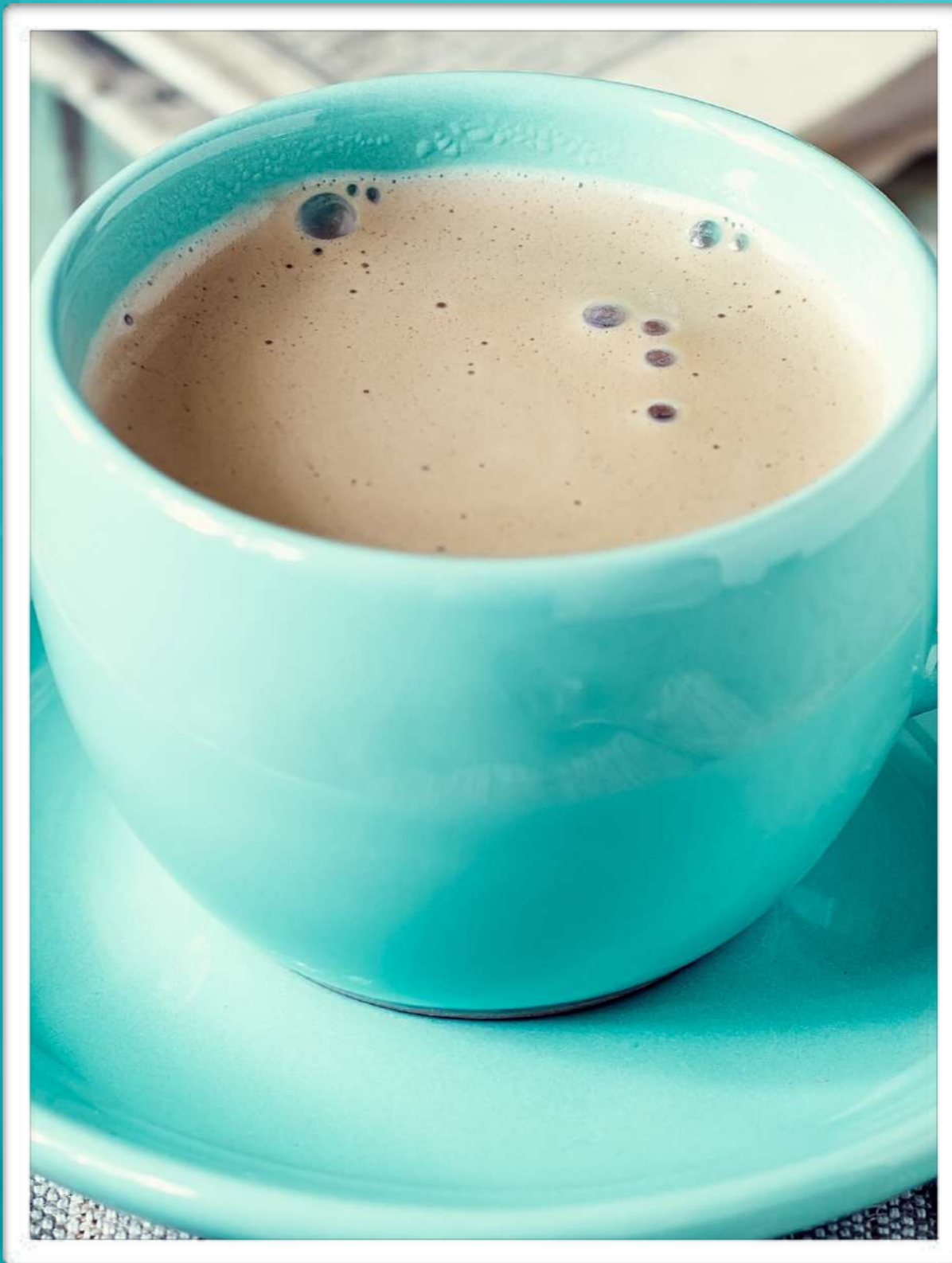
Страховка: Нет

Экскурсии: Рафтинг

Репутация **+10** Доход **+17**

СОДЕРЖАНИЕ

ФАСИЛИТАЦИЯ



Фасилитации

1. TEAM PICTURE
2. BUSINESS VISION
3. PATCHWORK
4. WOOL WEB

1. TEAM PICTURE

Team Picture - это единое художественное полотно, созданное совместными усилиями сотрудников, отображающее стратегические цели, миссию или ценности компании. В процессе командной работы по созданию картины у участников возникает чувство причастности к планам и целям компании, а благодаря ярким образам обсуждаемые ценности и стратегические планы легче воспринимаются и запоминаются.



Во время прохождения программы участники:

- Создадут единое художественное полотно, символизирующее ценности компании
- Лучше поймут и осознают суть стратегических замыслов, идеологии бренда ит.д.
- Получат ценный опыт общения в процессе сложной коммуникации
- Используя полученные образы, смогут разделить ценности компании

Продолжительность 2,5-3 часа.



2. BUSINESS VISION

(корпоративные ценности, миссия)

Фасилитационный модуль для обсуждения и каскадирования миссии, ценностей, ключевых компетенций, стратегических целей компании. С помощью самостоятельно подготовленных презентаций участники смогут выразить свое понимание и обсудить пути достижения желаемых результатов.

Во время прохождения программы участники:

- Сформулируют свое видение корпоративных ценностей, стратегических замыслов компании, ее миссии
- Создадут яркие визуальные образы корпоративных принципов, ценностей
- Почувствуют свою причастность к обсуждаемым элементам корпоративной культуры, увидят, что скрывается за общими формулировками
- Определят линии повседневного поведения, соответствующие декларируемым принципам
- Наметят «зоны роста» для улучшения ситуации в компании

Продолжительность 2,5-3 часа.



3. PATCHWORK

Идеи двигают бизнес. Идеи вокруг нас, нужно только уметь разглядеть их в бурном информационном потоке современного мира PatchWork – метафорический проект, основная цель которого показать участникам мероприятия, что они обладают огромным творческим потенциалом для решения своих задач.

Во время прохождения программы участники:

- Получат удовольствие от творческой работы
- Расширят свои представления о собственном творческом потенциале и творческом потенциале команды
- Получат заряд положительных эмоций

Продолжительность 1,5-2,5 часа.



4. WOOL WEB

Праздничный, энергичный запоминающийся модуль – метафора.

За несколько минут, буквально на глазах, участников окутывает разноцветное яркое покрывало.

Гигантская рукотворная паутина объединяет всех находящихся в зале в единое целое. Каждый вносит свой вклад в рождающееся многообразие, усилия каждого заметны и очень ценны.

Во время прохождения программы участники:

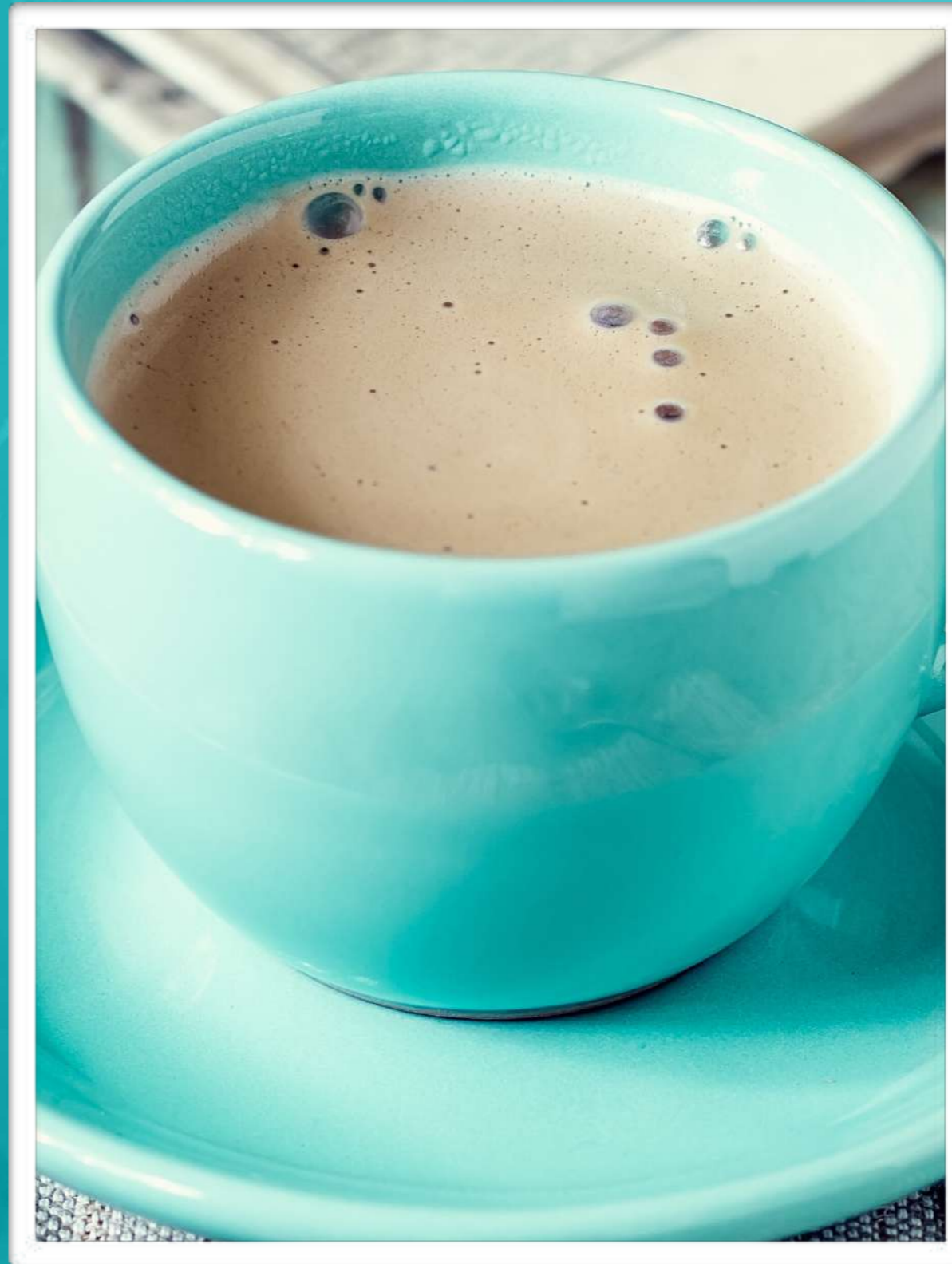
- Получают удовольствие от совместной работы
- Снимают накопившееся напряжение и усталость
- Почувствуют новый прилив энергии
- Увидят особенности коммуникации в коллективе

Продолжительность 30-40 мин.



СОДЕРЖАНИЕ

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ
ИГРЫ



Интеллектуальные игры

1. Мистер & Миссис МАФИЯ
2. Quiz ART
3. Бизнес-квест «CO-Creation»
4. Бизнес-квест «Амбассадор»
5. FriendZona
6. Интеллектуальный турнир «BrainStorm»

Мистер & Миссис МАФИЯ

Количество участников: 30 - 600 человек

Место проведения: зал (помещение)

Продолжительность: 2-4 часа

Требование: экран, проектор, звуковое оборудование

Две преступные группировки под предводительством Мистера и Миссис Мафия орудуют в городе! Их имена тайна даже друг для друга.

Они стремятся к богатству и власти! Долг полиции заботиться о жизни мафиози так же, как и о безопасности рядовых граждан, но полиции нужна помощь города! Начинается наступление на мафию. Мистер и Миссис Мафия готовы к схватке! Косвенных улик полиции, подтверждающих причастность Мистера и Миссис Мафия ко всем беззакониям в городе, недостаточно, чтобы привлечь мафиози к ответу.

Только совместное расследование полиции и города помогут вывести Мафию на чистую воду и привести к громким судебным процессам. И может быть, самым громким из них станет сегодняшний процесс?

Игра проходит по строгим правилам. 5 туров, разные типы заданий, но после каждого тура выделяется команда лидеров, которая получает подсказку, улику, которая поможет раскрыть преступление.

По завершению всех туров, собрав воедино все улики и подсказки, команды совещаются и выдвигают свою версию произошедшего. Победителем станет та команда, которая раскрыла преступление, ну или хотя бы была максимально близка к этому.

Наша игра задействует Ваше:

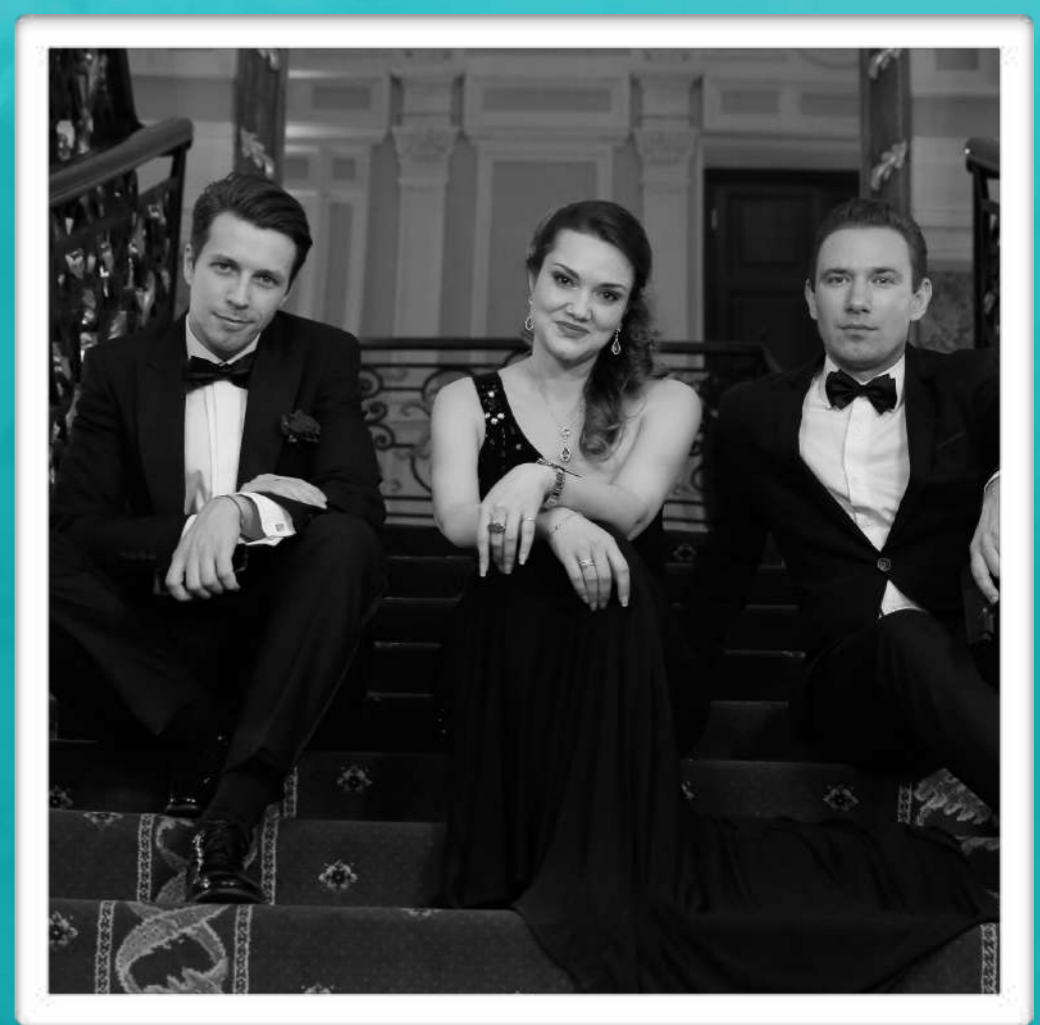
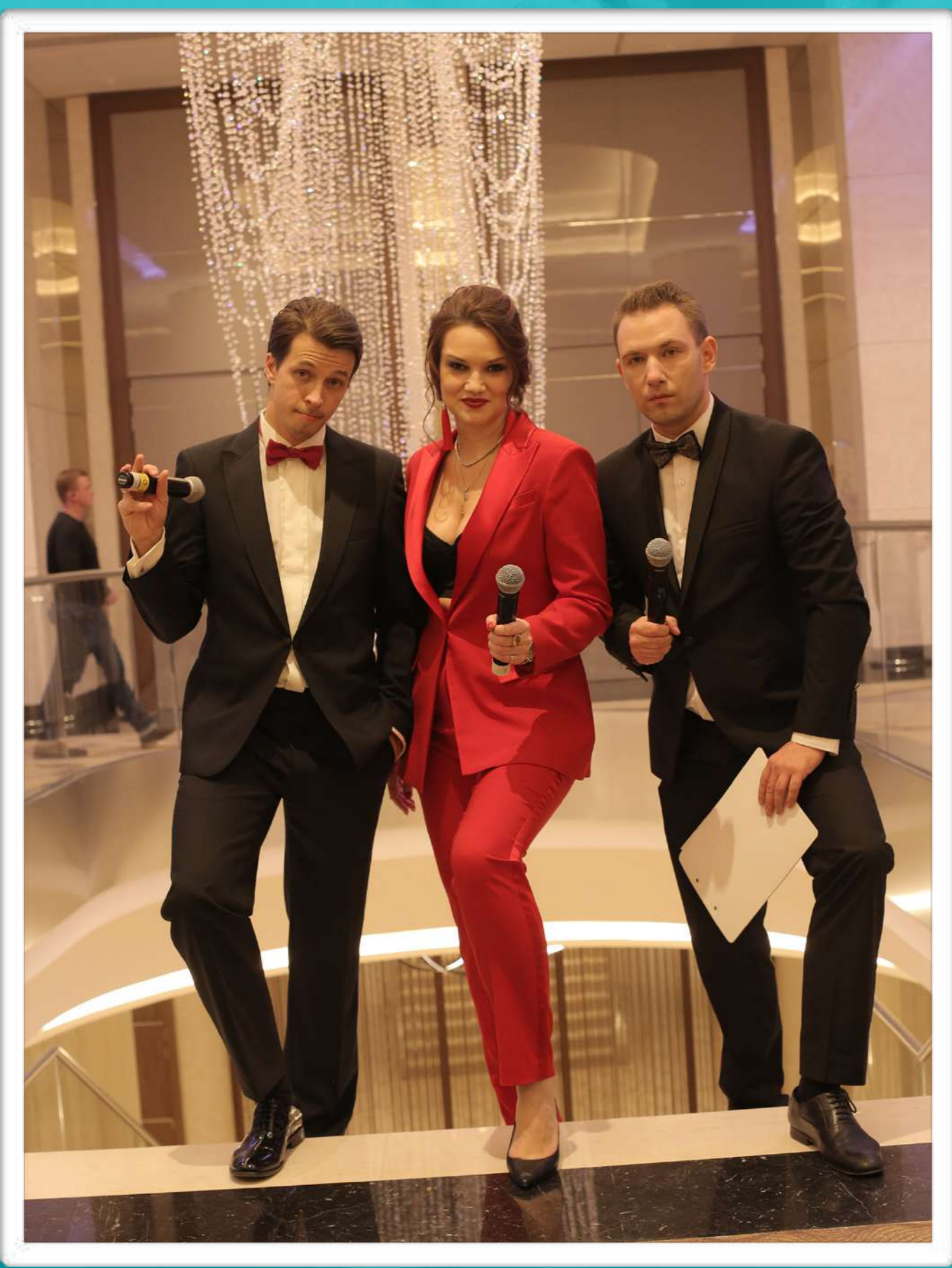
- Психологическое мышление;
- Интуитивное мышление;
- Логическое (интеллектуальное) мышление.

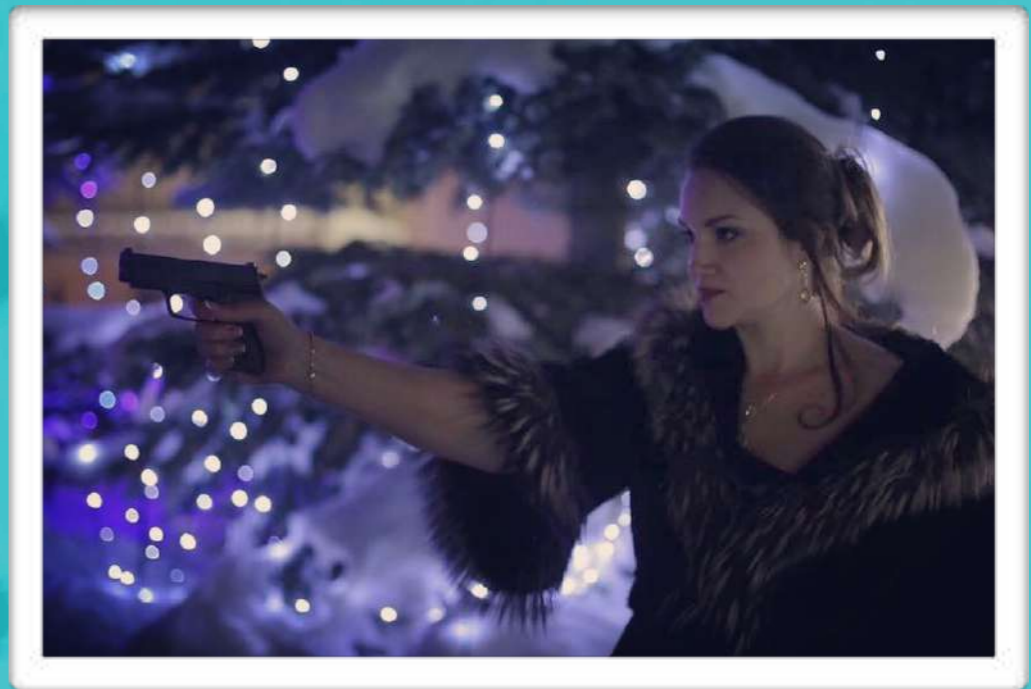
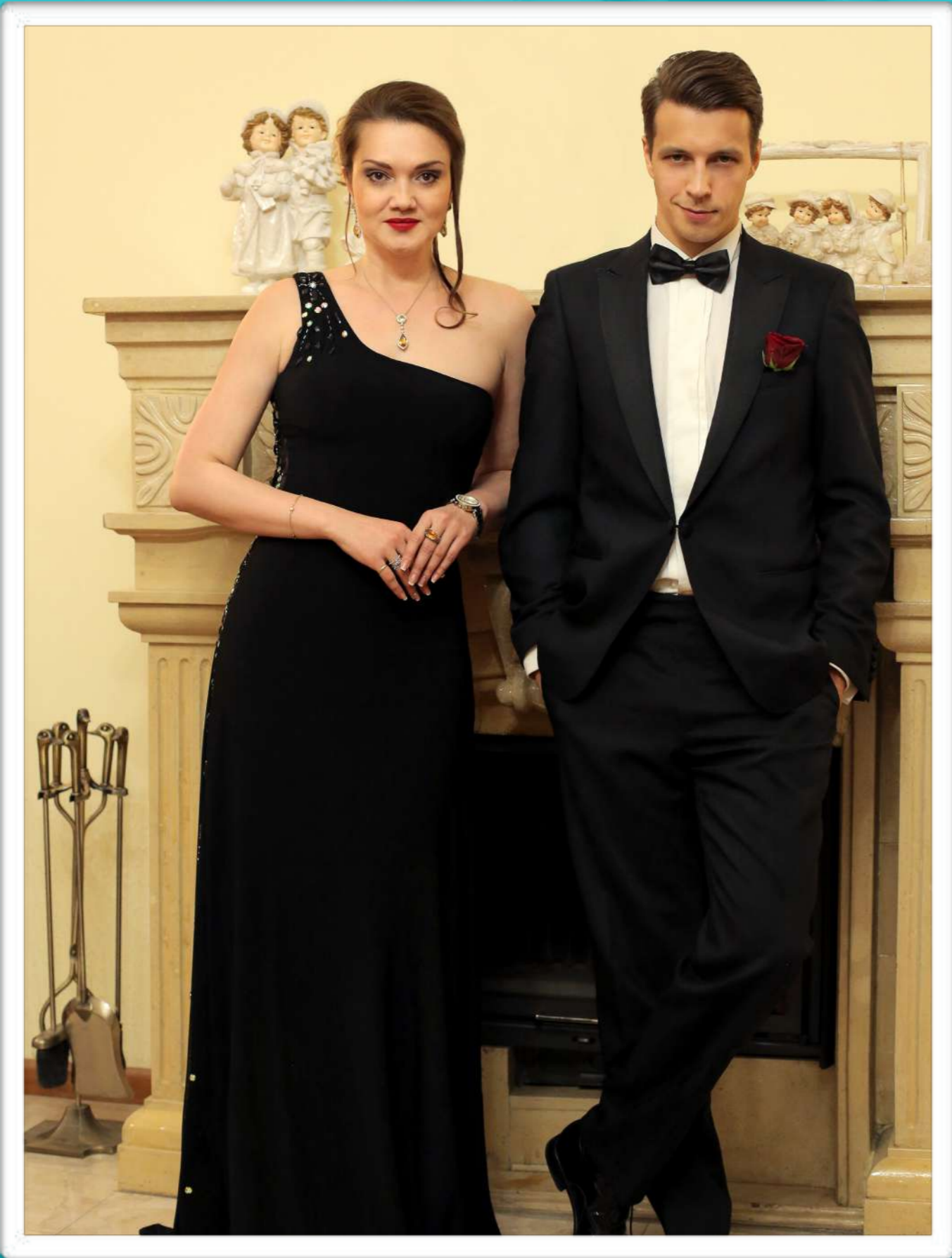
Для того чтобы раскрыть преступление игрокам нужно:

1. Довериться интуиции.
2. Построить психологический портрет подозреваемых, которых они видят перед собой.
3. Решить интеллектуальные задачи для получения улик (подсказок), и с помощью логики собрать подсказки во едино и понять – кто же «злодей».

Эта игра уникальна. Базируется, прежде всего, на общении, на обсуждениях между участниками. Обсуждение игрового положения проходит путём столкновения мнений в беспрестанных спорах.

Помимо теоретических выводов, сделанных участниками, для победы им необходимо решать интеллектуальные задачи, без которых они не получат подсказки, ведущие к реальному виновнику преступления.





Quiz ART

Количество участников: 30 - 300 человек

Место проведения: зал (помещение)

Продолжительность: до 5 часов

Требование: экран, проектор, звуковое оборудование

На один вечер зал для проведения программы «Quiz Art» превратится в арену битвы ума, логики, смекалки, интуиции и чувства юмора.

«*Quiz Art*» - это викторина формата легендарных «Что? Где? Когда?» и «Брейн-Ринг», но гораздо эмоциональнее, азартнее и легче.

Игра состоит из семи туров. Все вопросы зачитываются ведущим и дублируются на мониторах. Для ответа на каждый вопрос дается время. Ответы фиксируются участниками команд на специальных бланках, которые после каждого тура передаются в честную комиссию. После каждого раунда объявляются правильные ответы. Заработанные командами баллы фиксируются в таблице, которая выводится на экран для всеобщего обозрения.

1 тур. «Я - Юлий Цезарь!». 7 вопросов, на которые команды отвечают только ДА или НЕТ. Цена правильного ответа - 1 градус.

В начале проведения 1 тура всем командам раздается также бланк с 7 вопросами-заданиями, которые команда выполняет, одновременно отвечая на вопросы тура. Цена правильного ответа на вопросы-задания - 1 градус. Максимальное количество набранных градусов - 14.

2 тур. «7 чувств». Командам даются вопросы на логику, глазомер, наблюдательность, интуицию, обоняние и т.д. Цена правильного ответа - 2 градуса (по одному за каждый правильный ответ). Максимальное количество - 14 градусов.

3 тур. «Музыкальный». 7 вопросов, связанных с музыкой и исполнителями. Максимальное количество - 14 градусов.

4 тур. «Фото-вопросы». Наглядно иллюстрируемые 7 вопросов. Максимальное количество - 14 градусов.

5 тур. «Капитанский». На 7 вопросов одновременно отвечают команды и капитаны, которые отвечают отдельно от команды. За правильный ответ капитана - 2 градуса, команды - 1 градус. Максимальное количество - 21 градус.

6 тур. «Музыкальное караоке». 7 песен, строчки из которых загаданы при помощи фото или картинок, по которым необходимо разгадать строчки песни. Максимальное количество - 14 градусов.

7 тур. «Блиц». 7 вопросов с временем на обдумывание 20 секунд на каждый. В бланке ответа по три строчки для ответа на один вопрос. Заполнить необходимо все строчки одним одинаковым ответом на вопрос. Если он правильный, команда получает 3 градуса. Либо заполнить эти строчки ответами, которые команда считает правильными (считаются правильные ответы). Максимальное количество - 21 градус.

Подведение итогов. Награждение победителей.

Проведите незабываемый вечер с «Quiz Art»!



Бизнес-квест «CO-Creation»

Количество участников: 20 - 200 человек

Место проведения: зал (помещение)/уличная площадка

Продолжительность: от 2 до 6 часов

В Бизнес-квесте (БК) используется оригинальный классификатор из 30 приемов творческой деятельности, многократно повышающих эффективность управляемой креативности группы.

Участники, объединенные в команды, решают серию больших и маленьких креативных задач, двигаясь от одного этапа сюжета к следующему и в итоге – к финалу.

Каждая решенная задача является частью (элементом) большого общего решения. Совокупность всех решённых задач, сложенная вместе, дает нам финальный «джек пот» (здесь может быть согласованный заранее сюрприз, приз, бонус).

Эффект: Компания получает яркое знаковое событие, которое будет бурно обсуждаться. Участники получают опыт успешной экстремальной совместной работы, а также уникальные методические шпаргалки, которые можно использовать в дальнейшем. HR-служба получает возможность в реальном времени увидеть и оценить творческий, командный и коммуникативный потенциал сотрудников.

Сюжет: Бизнес-квест представляет собой серию заданий разного уровня сложности, в которых участники, с одной стороны, решают большие и маленькие задачи и загадки, а с другой стороны неоднократно проходят полностью весь креативный процесс работы: задача + подготовка + фрустрация + инсайт + верификация. Это позволяет сотрудникам получить успешный опыт совместного решения интеллектуальных задач.

Участники в ходе выполнения заданий разного уровня сложности зарабатывают баллы – чем больше заданий они смогли выполнить и чем сложнее был каждый уровень – тем больше очков можно заработать. По итогам игры баллы конвертируются в месяцы будущей деятельности компании – тем самым команды наглядно видят что именно помогает им развиваться и двигать компанию вперед в будущее.

Бизнес-квест актуален для сотрудников любых подразделений, позволяет наладить межкомандную коммуникацию, повышает лояльность сотрудников к совместной деятельности и внедрению изменений в компании.

Данный бизнес-квест является отличным дополнением к летнему корпоративному мероприятию.



Бизнес-квест «Амбассадор»

Количество участников: 20 - 100 человек

Место проведения: зал (помещение)

Продолжительность: 3 часа

Требование: экран, проектор, звуковое оборудование

Амбассадор – изначально представитель бренда, торговой марки; в нашем случае - известный, популярный и авторитетный, среди целевой группы, человек.

Цель БК: Развитие навыков публичных выступлений. В основе Бизнес-квеста лежит практика публичных выступлений.

Эффекты БК:

- 1. Homo sapiens.** Участники 180 минут будут homo – много чувствовать, переживать. Они не останетесь равнодушными, их ждут эмоциональные качели. Участники 180 минут будут sapiens – анализировать и думать.
- 2. Коммуникативный и интеллектуальный экстрим.** У участников будет 12 экстремально быстрых тренировок публичных выступлений с моментальной обратной связью.
- 3. Насыщенный опыт восприятия.** Теории публичных выступлений не будет. В процессе квеста каждый из участников буквально побывает в шкуре Игоря Прокопенко, Евгения Гришковца, Дмитрия Нагиева, Стива Джобса. На физическом уровне окунутся в психологию этих великих спикеров.

Сюжет: Бизнес-квест проходит в формате «КВН разминки». Участники, объединенные в рабочие группы, будут получать сложный вопрос от аудитории, готовить на него ответ, публично отвечать. По содержанию будет тренироваться профессиональное уверенное поведение, навыки публичных выступлений и будут разрабатываться конкретные речевые шаблоны ответов на самые сложные вопросы, которые звучат во время публичных выступлений. Сами вопросы можно легко и быстро менять в зависимости от того, какие из них будут чаще всего звучать во время выступлений сотрудников на конференциях, мастер классах, лекциях.

Компания получает возможность проводить Бизнес-квест многократно, потому что, оставляя формат и суть можно менять содержание вопросов и продолжать тренироваться внутри компании.

Участники получают уникальный концентрированный опыт профессионального уверенного поведения, навыки публичных выступлений.

HR-специалисты и руководители получают возможность составить актуальный рейтинг для оценки у своих сотрудников уровня навыков публичных выступлений (в коробку будут входить рекомендованные чек листы для наблюдений и фиксации результатов).

Мировоззрение

Гуру
вдохновляет

Картина мира + Смысл



Стив Джобс

Шоу мен
развлекает

Идея + Эмоции



Дмитрий Нагиев

Эксперт
объясняет

Позиция + Аргументы



Игорь Прокопенко

Рассказчик
рассказывает

Опыт + Чувства



Евгений Гришковец

Отношение

Содержание

Чувства

2

ЖЕСТЫ

Кисти перед собой
«куполом».

В руках планшет.

Руки с планшетом
заводятся за спину.

Правая рука

РИТОРИКА

Короткие предложения.

Частые короткие паузы.

Интригующая интонация.

Повышение громкости
в середине предложения.

FriendZona

Количество участников: 20 - 250 человек

Место проведения: зал (помещение)

Продолжительность: до 6 часов

Требование: экран, проектор, звуковое оборудование

Всех участников игры ждет тандем классики и инноваций: самые популярные игры на мультимедийной платформе!

Механика движений по игровому полю аналогична «Монополии», а задания схожи с играми «Активити» и «Крокодил»!

Уникальное светодиодное поле самостоятельно высчитывает код. Участники бросают гигантские кубики, а Игра сама укажет путь!

Механика игры:

Команды движутся по игровому полю и выполняют задания из разных категорий: интеллектуальные, мультимедийные, интерактивные и командные. За каждое задание участники получают игровую валюту.

Цель игры:

Выполнить задания быстрее и успешнее других команд и заработать максимальное количество игровой валюты.

Начало игры:

Все команды стоят на клетке «Старт» и бросают гигантские кубики, что бы определить стартовые позиции.

Поля с заданиями:

Как только команда попадает на поле с заданием, ведущий объявляет формат задания и предлагает команде выбрать исполнителя.

Примеры заданий:

1. Мультимедийные (задача угадать, что рекламируется в японской рекламе);
2. Интеллектуальные (угадать детские фотографии звезд мировой величины);
3. Интерактивные (с помощью жестов объяснить слово, которое загадал ведущий);
4. Состязательные (прослушать и угадать композиции песен в Google переводчике);

Финал игры:

Подсчет заработанной игровой валюты, определение победителя и награждение!

Ваше мероприятие пройдет эмоционально, импровизационно, весело и по-доброму, легко, интерактивно и с драйвом!

Участники еще долго будут вспоминать праздник и делиться впечатлениями!



Интеллектуальный турнир «BrainStorm»

Количество участников: 10 - 300 человек

Место проведения: зал (помещение)/уличная площадка

Продолжительность: 2-4 часа

Требование: экран, проектор, звуковое оборудование

«*BrainStorm*» — это интеллектуальное развлечение для тех, кто готов проявить нестандартное мышление и интуицию. Это насыщенная викторина с подборкой вопросов из разных сфер жизни современного человека. Игрокам пригодятся логика, быстрота реакции, чувство юмора и внимательность.

Цель игры:

- Развитие и укрепление контактов между сотрудниками компании, сплочение в движении к общей цели;
- Популяризация интеллектуальной составляющей досуга сотрудников;
- Повышение вовлеченности сотрудников и укрепление корпоративной культуры;
- Расширение общего кругозора.

Для игры нужно поделить Ваш коллектив на команды от 2-х до 8 человек и посадить команды за отдельные столы. 4 команды легко поместятся даже в стандартной офисной переговорной. Во время викторины не нужно ходить. Игроки сидят за столами все 7 раундов. Важно, чтобы каждый игрок мог видеть экран, на котором организаторы показывают фотографии, видео, турнирные таблицы, формулировки вопросов и правильные ответы.

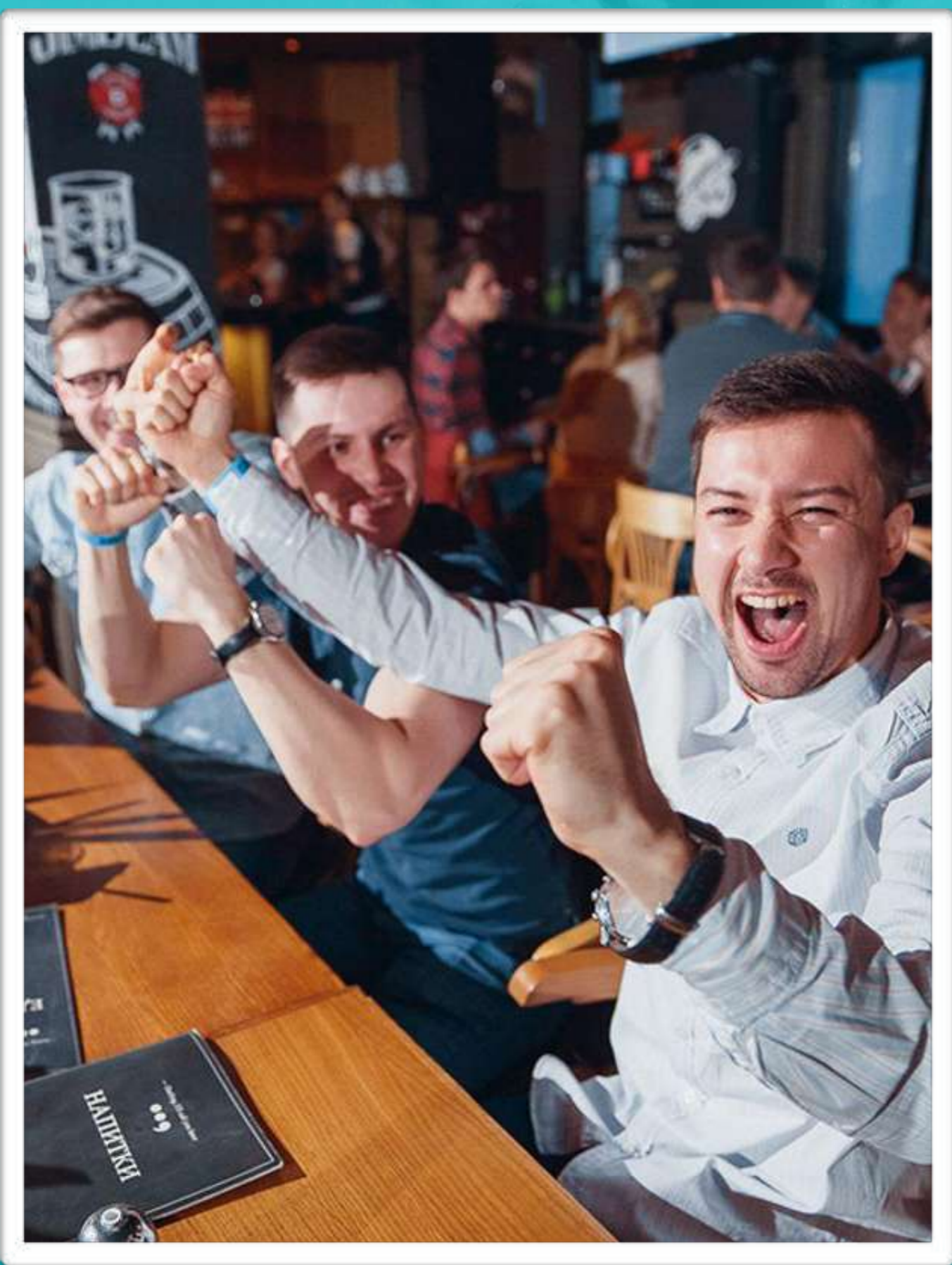
Турнир состоит из 7 раундов (от 25 до 54 вопросов). Каждый раунд имеет свои правила, которые ведущий быстро зачитывает перед очередным игровым блоком (правила, формулировки вопросов и правильные ответы транслируются на экран). Каждый тур имеет название и состоит из 5-12 вопросов из разных областей. Где-то есть подсказки (нужно выбрать один из 4 готовых ответов), на какие-то вопросы Вам нужно придумать собственный ответ.

Вопросы не требуют специальных знаний, один из раундов так и называется: «Все логично». Игрокам нужно будет вовремя вспомнить любимые фильмы, книжные бестселлеры и известные музыкальные композиции, разгадать перевертыши и рисунки-головоломки, связать между собой исторические факты или интересные случаи из жизни кумиров разных лет.

Ответы игроки пишут на бланках, которые распорядитель зала собирает после каждого раунда. Сразу после этого на экране появляются правильные ответы и команды могут оценить свои шансы на победу.

После 3-го и 6-го раундов подводятся промежуточные итоги, чтобы команды играли еще более азартно.


По желанию клиента один или два раунда можно посвятить истории развития вашей компании






КОНТАКТЫ

 info@art-btc.com

 +7 (495) 725 24 85

 www.art-btc.com

 г.Москва, БЦ «Кругозор»,
ул. Обручева, д.30/1, стр.1,
офис 615

