

**TRAINING ×  
DEVELOPMENT  
GROUP**



**ДЕЛОВЫЕ  
ИГРЫ**

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>Деловые игры</b>	3
Авиаторы	5
Ангар	9
Корпорация	12
Переговорный турнир	15
City	18
Creative Machine	21
Steps to the future	24
<b>Квесты</b>	29
Галерея	31
Дворянские секреты	33
Секретный чип	34
Спасение планеты	35



# ДОРОГИЕ КОЛЛЕГИ

Мы в Training × Development Group более 10 лет разрабатываем и проводим деловые игры для любой категории сотрудников: от линейного персонала до топ-команды.

В этом каталоге вы найдёте набор из наших пакетных игровых решений. Его мы составили исходя из самых востребованных запросов и задач компаний по развитию сотрудников.

При этом в нашей команде — опытные игропрактики и игротехники, которые могут создать для вас новую игру, адаптировать уже существующий сценарий или разработать микс обучающих форматов. И если вы не нашли в этом каталоге игру, отвечающую потребностям вашей компании, просто напишите нам на [hello@traininggroup.ru](mailto:hello@traininggroup.ru), и мы предложим кастомное решение.

Отметим, что в нашем пуле форматов не только бизнес-игры, но также онлайн-квизы и квесты.

Узнать больше о том, что мы делаем в других форматах, можно на сайте [www.tdgopen.com](http://www.tdgopen.com)

## КОМАНДА T×DG



# ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ



# ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ

очный формат

онлайн формат

В формате деловых игр участники оказываются в определенных условиях и соблюдают заданные правила. В рамках этих правил члены группы взаимодействуют между собой и с игровой средой для достижения установленной цели. В ходе игры участники отрабатывают навыки и корректируют определенные установки.

## КОГДА ПОЛЕЗНЫ ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ?

- Если нужно смоделировать определенную ситуацию и в игровой форме научиться её решать
- Если необходимо «встряхнуть» команду и наладить взаимодействие

## ПОЧЕМУ ДЕЛОВАЯ ИГРА ТАК ЭФФЕКТИВНА КАК МЕТОД ОБУЧЕНИЯ?

### В ходе игры:

- Взрослые погружаются в особое состояние игры и легко отказываются от стереотипов мышления и поведения, легко пробуют новые модели действий
- Всегда используются типичные жизненные или рабочие ситуации
- Идет регулярное повторение задач и процедур, что позволяет сделать выводы и исправить ошибки
- Присутствует яркий эмоциональный фон, что способствует лучшему восприятию информации

## КАК МЫ МОЖЕМ УСИЛИТЬ ЭТОТ ЭФФЕКТ?

- Вписываем игру в комплексную программу обучения или дополняем игру образовательным блоком
- Подбираем кастомные кейсы под задачу компании
- Оформляем игры в фирменном стиле компании
- Разрабатываем и изготавливаем мерч образовательных инициатив для продвижения внутри компании
- Подбираем необычные локации для полного погружения

# АВИАТОРЫ

очный формат

Динамичная игра со стратегическими задачами и настоящими дронами.

## ИГРОВАЯ ЛЕГЕНДА

Растущая авиакомпания в борьбе за лидерство должна как можно быстрее перевезти максимальное количество грузов и получить прибыль вопреки форс-мажорам, сложностям в коммуникации и нелётной погоде.

## КАКИЕ КОМПЕТЕНЦИИ РАЗВИВАЕТ ИГРА

- Работа в команде
- Кросс-коммуникация
- Коммуникация
- Стратегическое мышление
- Работа в условиях неопределенности и внутренней конкуренции

## «АВИАТОРЫ» ПОЛЕЗНЫ, КОГДА СОТРУДНИКИ

- Перестали чувствовать себя одной командой, и забывают, что им необходимо действовать сообща для достижения общей цели
- С трудом договариваются между собой, игнорируют интересы второй стороны, перекладывают ответственность в сложных ситуациях
- Не могут строить открытую и конструктивную коммуникацию друг с другом
- Не могут эффективно справляться с изменениями и быстро реагировать на них

### Кому подойдет



Любой команде, которой нужно развить перечисленные компетенции

### Продолжительность игры



От 4 до 8 часов

### Количество участников



От 20 до 50 человек для одной игры

От 50 до бесконечности при нескольких играх одновременно

# АВИАТОРЫ

очный формат

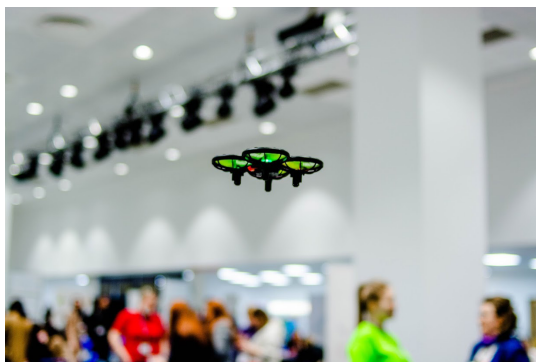
## РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ

- Лучше понимают друг для друга
- Осознают ценность командного взаимодействия
- Осознают необходимость слышать и слушать друг друга
- Понимают, что коллеги из разных функций — одна команда, работающая на единый результат
- Понимают необходимость изменений, осознают их позитивный эффект
- Получают позитивный опыт совместного взаимодействия, эмоциональный заряд

## ИГРОКИ ПРИОБРЕТАЮТ НАВЫКИ

- Работать на общий результат
- Договариваться с партнерами и конкурентами
- Анализировать информацию
- Прогнозировать, просчитывать риски и расставлять приоритеты
- Делегировать полномочия и находить нестандартные решения

## КАК ПРОХОДИТ ИГРА



# АВИАТОРЫ

очный формат



**ПОСМОТРИТЕ ВИДЕО  
С ОДНОЙ ИЗ ИГР**



**5 — 6**

человек в команде

**5**

департаментов

**4**

раунда

Между раундами возможна смена ролей среди участников команды (по желанию заказчика). У каждой команды свой логотип, внутри команды — 5 ролей-департаментов, у каждой игровой роли — свой реквизит.

## **Центр управления**

Принимает решения по всем вопросам, распределяет и ставит задачи всем остальным департаментам. От того, насколько верными окажутся решения Центра, будет зависеть успешность всей стратегии команды, а в итоге — её выигрыш или проигрыш.

## **Финансовое звено**

Осуществляет всю финансовую деятельность от анализа и расчета инвестиций до подсчета доходов и расходов.

## **Центр эксплуатации аэродрома**

Строит, оснащает и модернизирует аэродромы.

## **Пилоты**

Непосредственно осуществляют все перевозки при помощи дронов. Все планы Руководителей и Финансистов реализуют сотрудники Центра полетов и Центра эксплуатации. Только благодаря их умелым рукам грузы будут перемещаться на настоящих дронах в нужное место и в нужное время.

# АВИАТОРЫ

очный формат

## Диспетчеры

Обеспечивают все коммуникации между департаментами.

Их задача — вовремя передать необходимую информацию в виде распоряжений Центра управления, чтобы в целости доставить груз для клиентов.

## ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ

Для того, чтобы участники могли научиться преодолевать сложные ситуации, в игру вводятся форсмажоры и дополнительные элементы.

## ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

- Полёты в игре осуществляются с помощью дронов
- Пилоты на дронах перевозят грузы: продукты, непродовольственные товары и людей
- Аэродром строится Центром эксплуатации из деталей LEGO®
- Команды используют специальную атрибутику для погружения в свою игровую роль: фуражки, жилеты, машинки

## РЕКОМЕНДАЦИИ К ПЛОЩАДКЕ

- Проведение игры возможно в помещении, на открытом воздухе или в шатре
- Свободная от хрупких предметов и свисающих конструкций, площадь 150+ кв.м
- Высота потолка 3+ м
- У каждой команды свой стол, за которыми постоянно находятся Руководители и Финансисты
- Пилоты и Эксплуатация находятся на лётной площадке, Диспетчеры находятся в постоянном перемещении по пространству для передачи сообщений, а также других задач



# АНГАР

очный формат

Короткая и азартная игра для проблематизации кросс-функционального взаимодействия и коммуникации.

## ИГРОВАЯ ЛЕГЕНДА

Участники перевоплощаются в сотрудников корпорации, которая приобрела самолет для международных деловых поездок своей команды.

Перед игроками стоит задача — построить ангар для этого самолета. Им необходимо объединиться и в ограниченные сроки завершить амбициозный проект.

Добиться цели им будут мешать внутренние противоречия, бюрократия и проблемы коммуникации.

## КАКИЕ КОМПЕТЕНЦИИ РАЗВИВАЕТ ИГРА

- Работа в команде
- Кросс-коммуникация
- Коммуникация
- Работа в условиях неопределенности

## «АНГАР» ПОЛЕЗЕН, КОГДА НЕОБХОДИМО БЫСТРО И ОДНОЗНАЧНО ВЫЯВИТЬ ПРОБЛЕМЫ С КОММУНИКАЦИЕЙ, КОТОРЫЕ ЕСТЬ В КОМАНДЕ

### Кому подойдет



Любой команде, которой нужно в короткие сроки определить проблемы кросс-функционального взаимодействия и коммуникации

### Дополнительно

Теоретический блок от 1 часа и более

В обучающем блоке мы передаем методы, подходы и инструменты, которые позволят повысить результативность работы руководителя и команды

### Продолжительность игры



От 1 до 2 часов



От 12 до бесконечности

# АНГАР

очный формат

## РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ

- Осознали ценность открытой коммуникации
- Выявили зоны развития во взаимодействии
- Сформировали принципы эффективной коммуникации
- Создали атмосферу позитивного взаимодействия

## КАК ПРОХОДИТ ИГРА



# 12

человек в команде

# 4

подразделения

# 1

раунд

Игра имитирует работу реальной компании. Участники распределяются по подразделениям, у каждого из которых есть своя инструкция. Как и в жизни, инструкции содержат только часть данных и противоречивую информацию. При этом общаться подразделения могут лишь письменно. Участникам нужно вопреки всем сложностям следовать инструкции и совместно с коллегами добиваться поставленной цели — строительства ангара.

# АНГАР

очный формат

## РОЛИ

- Генеральный директор
- Сотрудники склада
- Сотрудники конструкторского бюро
- Департамент строительства

## ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

- Ангар строится из деталей LEGO®
- Команды используют специальную атрибутику для погружения в свою игровую роль: короны, жилеты, блокноты

## РЕКОМЕНДАЦИИ К ПЛОЩАДКЕ

- Игру можно проводить в помещении/на открытом воздухе/в шатре
- Размер помещения — от 30 м

# КОРПОРАЦИЯ

очный формат

онлайн формат

Вовлекающая игровая модель стартапа, в которой игроки учатся мыслить быстрее и масштабнее.

## ИГРОВАЯ ЛЕГЕНДА

Игрокам нужно вывести молодой стартап в лидеры рынка и достичь поставленных KPI вопреки ограниченным ресурсам, непостоянному клиентскому спросу и постоянным неожиданностям деловой среды — как благоприятным, так и не очень.

## КАКИЕ КОМПЕТЕНЦИИ РАЗВИВАЕТ ИГРА

- Работа в команде
- Кросс-коммуникация
- Коммуникация
- Работа в условиях неопределенности

## «КОРПОРАЦИЯ» ПОЛЕЗНА, КОГДА СОТРУДНИКИ

- Не мыслят масштабно
- Не умеют быстро принимать решения
- Плохо понимают потребности рынка в изменениях и инновациях
- Не умеют выстраивать причинно-следственные связи и делать выводы

## Кому подойдет



Руководителям любого уровня и сотрудникам кадрового резерва

## Продолжительность игры



От 4 до 6 часов

## Количество участников



От 15 до 150 человек

# КОРПОРАЦИЯ

очный формат

онлайн формат

## РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ

- Умеют определять общую цель, договариваться о способах ее достижения
- Лучше понимают друг друга
- Знают, как принимаются решения о приоритетах развития в сложных ситуациях, при нехватке ресурсов, изменении условий и т.п.
- Понимают, как оценивать риски и как реагировать на них
- Получают позитивный опыт совместного взаимодействия, эмоциональный заряд

## КАК ПРОХОДИТ ИГРА

5 — 6

участников в команде

5

департаментов

5

раундов

### **Генеральный директор**

Принимает финальное решение по всем вопросам

### **Директор по персоналу**

Отвечает за персонал компании, за обучение и развитие, а также своевременную оплату

### **Директор по финансам**

Отвечает за финансовую отчетность компании

### **Директор по закупкам**

Все покупки в компании проходят через него

### **Директор по R&D**

Зона ответственности — новые продукты и услуги компании



# КОРПОРАЦИЯ

очный формат

онлайн формат

## ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ

Игра — имитация реальной деятельности компании.

### **Все участники объединяются в стартапы и получают:**

- Начальный капитал
- Небольшое количество сотрудников
- Базовый продукт, который уже умеет производить эта команда

Компания вкладывается в разработку продукта, производит его, платит зарплату сотрудникам, получает прибыль за счет того, что клиенты пользуются ее продуктом.

Чем лучше продукт и сервис — тем больше клиентов привлекает компания.

В игру защиты случайные события — негативные и позитивные.

То, как команда справляется с ними, проверяет, насколько участники гибки и проактивны в отношении изменений.

### **Мы можем кастомизировать игру под:**

- Производственную компанию (с сырьем, переработкой, получением продукции и продажей), такая игра направлена на управление эффективностью предприятия
- Банки (учитываем сервисную составляющую, продажу услуг)
- Вашу индустрию

## РЕКОМЕНДАЦИИ К ПЛОЩАДКЕ

**Для офлайн-игры:** площадка со столами по количеству команд

**Для онлайн-игры:** платформа для совместной работы и платформа для видео-связи

# ПЕРЕГОВОРНЫЙ ТУРНИР

очный формат

онлайн формат

Игра-тренажер по развитию переговорных и коммуникационных навыков, навыков аргументации. Построена на реалистичных кейсах и ситуациях.

## ИГРОВАЯ ЛЕГЕНДА

Участники становятся переговорщиками и примеряют на себя роли разных сторон переговорного процесса. Их задача — с помощью переговорных техник разрешить как можно больше ситуаций в свою пользу. Участникам будет мешать упорство противников и необычные обстоятельства.

## КАКИЕ КОМПЕТЕНЦИИ РАЗВИВАЕТ ИГРА

- Развитие переговорных и коммуникационных навыков
- Поиск совместных решений
- Межфункциональное взаимодействие

## ПЕРЕГОВОРНЫЙ ТУРНИР ПОЛЕЗЕН, КОГДА СОТРУДНИКИ

- Ведут переговоры с внешними партнерами
- Нуждаются в развитии навыка аргументации
- Конфликтуют, и необходимо обучить их договариваться и слышать аргументы друг друга

## Кому подойдет



Вне зависимости от специальности — сотрудникам разного уровня, от руководителей до линейных сотрудников

## Продолжительность игры



От 3 до 8 часов

## Количество участников



От 4 до 15 человек

# ПЕРЕГОВОРНЫЙ ТУРНИР

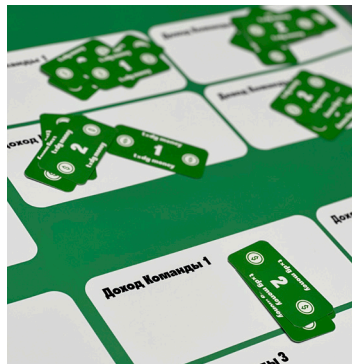
очный формат

онлайн формат

## РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ

- Овладеют техниками устойчивого взаимодействия и аргументации в переговорах
- Научатся использовать силу команды при совместном поиске решения
- Потренируются в развитии аргументации
- Изучат особенности аргументации коллег
- Научатся поиску и выработке решений в переговорных ситуациях
- Получат позитивный опыт совместного взаимодействия

## КАК ПРОХОДИТ ИГРА



# ПЕРЕГОВОРНЫЙ ТУРНИР

очный формат

онлайн формат

## 4 — 15

человек в команде

## 3

раунда

Перед каждой командой ставится игровая задача — совместными усилиями заработать наибольшее количество игровых баллов, решая переговорные ситуации. Мы можем подобрать кейсы и разработать ситуации, которые отвечают потребностям компании и индустрии, в которой она работает.

### **Раунд 1. «Вот это поворот!»**

В этом раунде мы знакомимся с техниками удержания позиции переговорщика.

### **Раунд 2. «А ты аргументируй!»**

В этом раунде мы знакомимся с техниками аргументации: удержания своего предложения или контрпредложения.

### **Раунд 3. «Попробуем договориться...»**

Участники разрешают переговорные ситуации в коммуникационном диалоге. Они могут быть в роли участников переговоров (представлять компанию или внешнего партнера), а могут выступать в качестве наблюдателей.

## РЕКОМЕНДАЦИИ К ПЛОЩАДКЕ

**Для офлайн-игры:** площадка со столами по количеству команд

**Для онлайн-игры:** платформа для совместной работы и платформа для видео-связи

# CITY

очный формат

онлайн формат

Игра моделирует процесс работы команд со всеми его сложностями и позволяет сделать первый шаг к развитию базовых управленческих навыков.

## ИГРОВАЯ ЛЕГЕНДА

Участники перевоплощаются в несколько конкурирующих строительных организаций. Их задача — построить на богатой ресурсами территории новый город и завоевать звание главного застройщика.

Командам нужно разобраться со всеми сложностями документации и неожиданностями на стройке в условиях жёстких дедлайнов. Критерий достижения цели — финансовый показатель.

## КАКИЕ КОМПЕТЕНЦИИ РАЗВИВАЕТ ИГРА

- Работа в команде
- Коммуникация
- Работа в условиях неопределенности
- Принятие решений

## «CITY» ПОЛЕЗНА, КОГДА

- Нужно в короткие сроки понять, насколько хорошо сотрудники умеют выполнять ключевые функции руководителя
- Необходимо потренировать базовые инструменты управления



# CITY

очный формат

онлайн формат

## Кому подойдет



Начинающим руководителям

## Продолжительность игры



2 часа

## Количество участников



От 9 до 50 человек

## РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ

На практике осознают значимость управленческого цикла, командного взаимодействия и коммуникации в рамках достижения общей цели.

## КАК ПРОХОДИТ ИГРА

**4 — 6**

человек в команде

**2**

подразделения

**2**

раунда

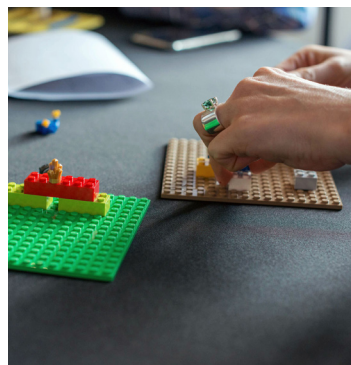
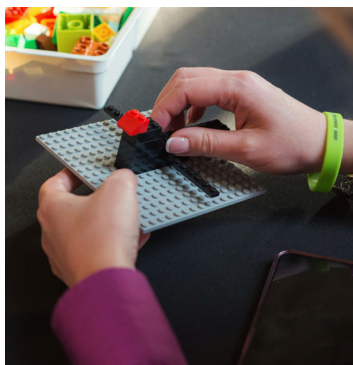
В каждом раунде команды-компании планируют и реализуют план постройки зданий в соответствии с указанными требованиям и с учетом всех ограничений. За каждую принятую постройку застройщики получают деньги. В процессе появляются новые требования и неожиданные события, которые могут разрушить всё, что делали команды.

Каждый из департаментов может строить только определенные типы объектов, работает со своей технической документацией и распоряжается своими ресурсами для строительства.

# CITY

очный формат

онлайн формат



## ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

- Игровые карточки
- Карта города
- Кубики LEGO® для строительства города

## РЕКОМЕНДАЦИИ К ПЛОЩАДКЕ

### Для офлайн-игры:

Игра подходит для помещений, в том числе небольших, в которые вмещаются:

- Столы по числу команд
- Отдельные столы для руководителей и столы для склада с деталями

**Для онлайн-игры:** платформа для совместной работы и платформа для видео-связи

# CREATIVE MACHINE

очный формат

онлайн формат

Динамичная игра-тренажер для быстрой отработки навыков креативного мышления.

## ИГРОВАЯ ЛЕГЕНДА

Игроки примеряют на себя роль сотрудников известного креативного агентства. В агентство отправляют запросы представители разных компаний и отраслей бизнеса, и участникам необходимо предложить необычные решения их задач в самые короткие сроки. Игрокам предстоит генерить нестандартные идеи в условиях жестких дедлайнов, чтобы заработать желанный миллион.

## КАКИЕ КОМПЕТЕНЦИИ РАЗВИВАЕТ ИГРА

- Креативное мышление
- Инновационное мышление

## «CREATIVE MACHINE» ПОЛЕЗНА, КОГДА

- Сотрудникам необходимо быстро освоить навыки генерации идей
- Компании нужен набор новых решений по конкретным рабочим задачам
- Необходимо внедрить новые способы решения проблем

## Кому подойдет



Командам, которым необходимо по-новому взглянуть на продукты/ процессы/услуги или придумать что-то кардинально новое

## Продолжительность игры



От 2 до 6 часов

## Количество участников



От 5 до 100+ человек

# CREATIVE MACHINE

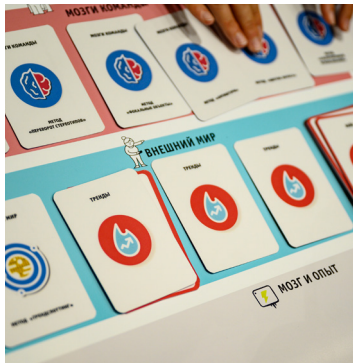
очный формат

онлайн формат

## РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ

- Гибко мыслят и предлагают нестандартные решения
- Укрепляют взаимосвязи внутри команды
- Легко генерируют идеи в любой ситуации
- Приобретают уверенность в своей креативности, каким бы ни был профиль их деятельности
- Если игра проходит на кейсах компании, участники получают список идей и инициатив по конкретной бизнес-задаче

## КАК ПРОХОДИТ ИГРА



# CREATIVE MACHINE

очный формат

онлайн формат

## 4 — 6

человек в команде

## 21

инструмент  
генерации идей

## 3

раунда

Мы развиваем навыки генерации идей с помощью трёх источников. Механика в каждом раунде одна и та же: сначала погружаемся в метод, а затем сразу тренируем его на кейсах. В качестве кейсов мы используем реальные задачи компании или выбираем подходящие из нашей библиотеки видео-кейсов.

### 1 Раунд: Личный опыт

Развиваем индивидуальную креативность. Фокусируемся на методах, которые можно использовать самостоятельно, и упражнениях для раскочки персональной креативности.

### 2 Раунд: Мозги команды

Обсуждаем и пробуем методы, которые лучше всего работают в командном взаимодействии.

### 3 Раунд: Внешний мир

Пробуем метод трендспоттинг для поиска идей во внешнем мире.

## ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

- Видео-кейсы (из библиотеки кейсов или бизнес-кейсы команды)
- Карточки с описанием инструментов и методов
- Конструктор для создания лого команды

## РЕКОМЕНДАЦИИ К ПЛОЩАДКЕ

**Для офлайн-игры:** площадка со столами по количеству команд, в каждой команде до 7 человек

**Для онлайн-игры:** платформа для совместной работы и платформа для видео-связи



# STEPS TO THE FUTURE

очный формат

онлайн формат

Увлекательная игра помогает через работу с трендами фокусно и глубоко проработать решения для реальной рабочей задачи участников, а также освоить новый метод генерации идей.

## ИГРОВАЯ ЛЕГЕНДА

Участники перевоплощаются в охотников за трендами. Им необходимо найти новые тренды и на их основе нагенерить идеи по реальной задаче. Для этого игрокам предстоит за несколько часов освоить основы анализа и прогнозирования пользовательских трендов.

## КАКИЕ КОМПЕТЕНЦИИ РАЗВИВАЕТ ИГРА

- Стратегическое мышление
- Креативное мышление
- Инновационное мышление

## «STEPS TO THE FUTURE» ПОЛЕЗНА, КОГДА СОТРУДНИКАМ

- Нужно расширить горизонты и выйти за рамки стереотипов мышления
- Требуется новый метод генерации идей для рабочих задач
- Необходимо актуализировать продукты и сервисы под новые ожидания пользователей
- Требуется отслеживать, анализировать и прогнозировать влияния трендов на продукты компании

# STEPS TO THE FUTURE

очный формат

онлайн формат

## Кому подойдет



ТОП-командам, продуктовым командам, отделам маркетинга и пиара, HR-подразделению

## Продолжительность игры



От 4 до 8 часов

## Количество участников



От 3 человек до бесконечности

## РЕЗУЛЬТАТЫ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ

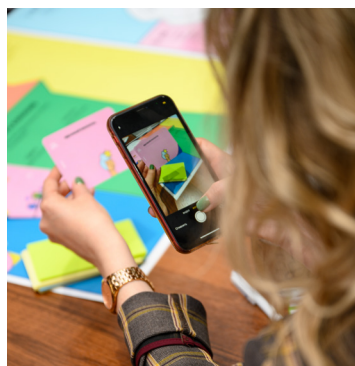
- Получают набор идей для дальнейшей разработки
- Понимают, как новые пользовательские ожидания влияют на их продукты и сервисы
- Умеют анализировать тренды и оценивать их долговечность
- Умеют варьировать свои решения в зависимости от аудитории, на которую эти решения направлены
- Умеют придумывать идеи на основе найденных трендов

# STEPS TO THE FUTURE

очный формат

онлайн формат

## КАК ПРОХОДИТ ИГРА



**ПОСМОТРИТЕ ВИДЕО  
С ОБЗОРОМ ИГРОВОГО ПОЛЯ**



# STEPS TO THE FUTURE

очный формат

онлайн формат

## КАК ПРОХОДИТ ИГРА

**3 — 12      4**

участников в команде      шага

До игры мы можем кастомизировать подборку кейсов и собрать их под конкретную задачу компании и проработать целевую аудиторию продукта/сервиса.

### **Шаг 1**

К каждой игре мы подбираем наиболее актуальные кейсы реакции компаний на новые ожидания пользователей.

### **Шаг 2**

Участники получают набор кейсов из разных индустрий, учатся выявлять паттерны в них и объединять эти проявления тренда в крупные кластеры-тренды.

### **Шаг 3**

Участники проходят всё игровое поле: начинают с сектора фокусной аудитории и заканчивают идеями инноваций.

### **Шаг 4**

Движение по игровому полю происходит от «Анализа» к «Внедрению» тренда. Это позволяет участникам не просто подхватывать идеи из внешнего мира, а выявлять новые тренды, прогнозировать их устойчивость и развитие.

# STEPS TO THE FUTURE

очный формат

онлайн формат

## ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

### — Игровое поле

### — Набор игровых карточек:

- Актуальные кейсы из разных индустрий
- Готовый набор трендов или тренды, выявленные участниками
- Базовые потребности
- Драйверы и сдвиги
- Новые пользовательские ожидания
- Персона-модель
- Цель инновации
- Идеи

## РЕКОМЕНДАЦИИ К ПЛОЩАДКЕ

**Для офлайн-игры:** площадка со столами по количеству команд

**Для онлайн-игры:** платформа для совместной работы и платформа для видео-связи



**КВЕСТЫ**

# КВЕСТЫ

очный формат

онлайн формат

В квесте участники погружаются в заданную игровую легенду и последовательно выполняют индивидуальные и групповые, интеллектуальные и активные задания. Каждый пройденный этап приводит их к игровой цели.

## КАКИЕ ЗАДАЧИ РЕШАЮТ КВЕСТЫ?

- Командообразование
- Развитие взаимодействия
- Создание дружеской атмосферы
- Переключение сотрудников

## ЧЕМ МОЖНО ДОПОЛНИТЬ КВЕСТЫ?

- Рефлексией про сильные стороны взаимодействия команды и зоны развития в этом направлении
- Соревновательным компонентом
- Образовательным мероприятием
- Фасилитацией на тему взаимодействия и командной работы

## КАК МЫ ПРОВОДИМ КВЕСТЫ?

- Подбираем или адаптируем квест под ресурсы/пространство, которыми располагает компания
- Кастомизируем или подбираем сценарий под запрос или индустрию компании
- Готовим все артефакты квеста
- Оформляем пространство для полного погружения в игровую легенду

# ГАЛЕРЕЯ

очный формат

онлайн формат

Это формат интеллектуального тимбилдинга, который поможет команде лучше узнать друг друга и провести время в атмосфере сотрудничества.

## ИГРОВАЯ ЛЕГЕНДА

Участники перевоплощаются в профессиональных реставраторов. Перед ними стоит задача — успеть восстановить сгоревшие картины эксцентричного художника-сюрреалиста к его выставке в России. У них нет никаких свидетельств, как выглядели картины. Единственный шанс спасти выставку — расшифровать задания-подсказки от учеников художника.

### Кому подойдет



Опытным командам, новым командам, устоявшимся командам с новыми сотрудниками, распределённым командам

### Продолжительность игры



2 часа

### Количество участников



От 5 до 100 человек



# ГАЛЕРЕЯ

очный формат

онлайн формат

## КАК ПРОХОДИТ КВЕСТ

5 — 6

участников в команде

10

заданий-шифров

В ходе игры участники сталкиваются с интеллектуальными заданиями, ребусами, задачами на внимание, логическими задачами и квест-задачами.

Они последовательно решают 10 заданий разного типа и формата, и это позволяет вовлечь каждого члена команды.

## РЕКОМЕНДАЦИИ К ПЛОЩАДКЕ

**Для офлайн-игры:** площадка со столами по количеству команд

**Для онлайн-игры:** платформа для совместной работы и платформа для видео-связи

# ДВОРЯНСКИЕ СЕКРЕТЫ

очный формат

Этот квест способствует командообразованию и помогает участникам прийти к теме «принятие решений» через игровую активность.

Квест мы рекомендуем дополнить мастер-классом по теме. На нем мы обсуждаем 2 — 3 инструмента и разбираем, в каких конкретно заданиях эти инструменты могли бы помочь принять решение в оптимальные сроки и с нужным качеством.

## ИГРОВАЯ ЛЕГЕНДА

Многие старые дома хранят тайны. Участникам предстоит найти в одном из таких домов клад. Его много лет назад оставил в доме прежний хозяин — состоятельный купец. На пути к золоту купца им будут мешать загадки прошлого. Игроки шаг за шагом раскроют секреты дома и помогут тем, кого встретят на своем пути.

### Продолжительность игры



2 часа  
+2 часа в случае проведения  
мастер-класса

### Количество участников



От 5 до 12 человек

## КАК ПРОХОДИТ КВЕСТ

# 5

раундов

# 1

команда

## РЕКОМЕНДАЦИИ К ПЛОЩАДКЕ

- Помещение 150 м+, желательно разноуровневое
- Несколько разнообразных локаций для размещения станций

# СЕКРЕТНЫЙ ЧИП

очный формат

Квест на командообразование с настоящими дронами. В процессе игры участники осознают, что командной цели они смогут добиться, только если будут активно взаимодействовать с другими командами, помогать им в реализации их целей.

## ИГРОВАЯ ЛЕГЕНДА

Перед игроками стоит по-настоящему супергеройская задача — спасти мир от страшного компьютерного вируса. Для этого участникам за ограниченное время нужно разгадать шифры и восстановить все инструкции от чипов с антивирусом. В условиях жесткого тайминга команды или проявят навыки командного взаимодействия и навыки коммуникации, или же проиграют.

### Продолжительность игры



2 часа

### Количество участников



От 10 до 100 человек

## КАК ПРОХОДИТ КВЕСТ

**6 — 8**

человек в команде

**4**

команды

## РЕКОМЕНДАЦИИ К ПЛОЩАДКЕ

- Помещение, вмещающее всех участников
- Потолки 3 м+, без подвесных конструкций (для запуска дрона)

# СПАСЕНИЕ ПЛАНЕТЫ

очный формат

Участники в захватывающем игровом формате получают опыт командного взаимодействия, продемонстрируют навыки коммуникации и творческий подход к решению задач.

## ИГРОВАЯ ЛЕГЕНДА

Игроки перевоплотятся в отряд спасателей, задача которых — уберечь уникальную планету и населяющую её расу от гибели. Шанс на спасение этой цивилизации может дать только специальное устройство. Но сложность в том, что оно не готово. Сначала игрокам нужно собрать разрозненные детали устройства вместе. Для этого участники шаг за шагом пройдут непростые, но увлекательные испытания. В финале игроки должны сопоставить все элементы и убедиться, что устройство действительно работает.

### Продолжительность игры



2-3 часа

### Количество участников



От 10 до 100 человек

## КАК ПРОХОДИТ КВЕСТ

**7 — 10**      **7**

человек в команде

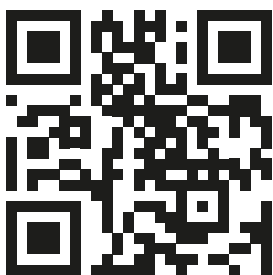
команд

## РЕКОМЕНДАЦИИ К ПЛОЩАДКЕ

- Большое помещение, вмещающее всех участников
- Отдельные локации внутри помещения (кабинеты или холлы, лестничные проемы) для организации станций
- На улице: большая открытая площадка/футбольное поле/беседки

# ЕЩЁ БОЛЬШЕ ПРОГРАММ T×DG

**ПЕРЕХОДИТЕ ПО ССЫЛКЕ  
И СКАЧИВАЙТЕ ПРИМЕРЫ  
ПРОГРАММ И ПОДРОБНЫЕ  
ОПИСАНИЯ ФОРМАТОВ**



# **T×DG**

**+7 495 728 18 77**

**hello@traininggroup.ru**

**www.traininggroup.ru × www.tdgopen.com**

**Telegram: @trainingdevelopmentgroup**