

## Описание шаблона «Прокачай авторитет»

### Механика

Карточная игра:

Кейс – варианты действий – варианты причин – алгоритм рекомендованных действий – начисление баллов по категориям.

Все карточки с заданиями и их количество редактируются.

### Легенда:

Рудольф Альбертович – самый яркий менеджер в компании, летит, а не двигается по карьерной лестнице, любимчик женщин, харизматичный лидер в команде.

Никто пока не обогнал его по масштабу авторитета и эффективности.

Пока...

Может быть, это вы его сможете «сделать» по показателям:

- авторитет в команде,
- харизма лидера,
- эффективность менеджера.

Принимаете вызов?

### Область применения шаблона:

Может использоваться для оценки и тренировки навыков, командообразования.

Инструкции по управлению шаблоном можно посмотреть/скачать

<https://disk.yandex.ru/d/f1puvhDwdauNlg>

### Режимы:

- Групповая (каждый сам за себя). Могут играть до 12 человек в сессии.

Игроки видят друг друга в игре, изменения поля в реальном времени. Присутствие Ведущего обязательно.

Прогресс сохраняется, записывается в статистику, которую можно выгрузить в excel файл.

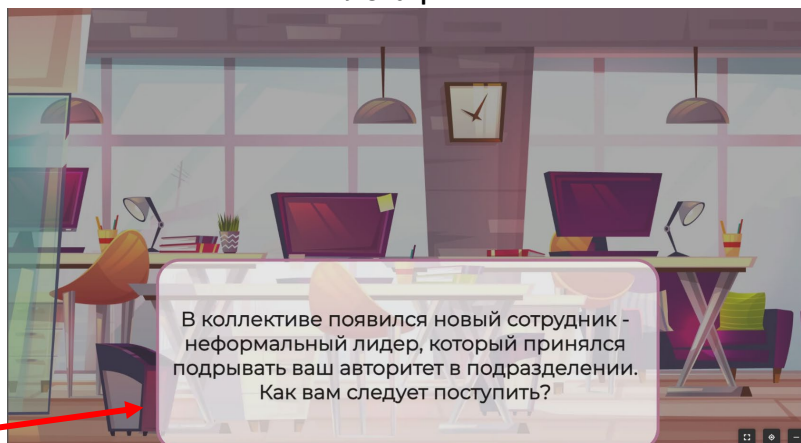
- Командная. Могут играть до 40 человек в сессии.

Игроки делятся на группы, все видят изменение игрового процесса в реальном времени, управляет выбором команды капитан.

Прогресс сохраняется, записывается в статистику, которую можно выгрузить в excel файл.

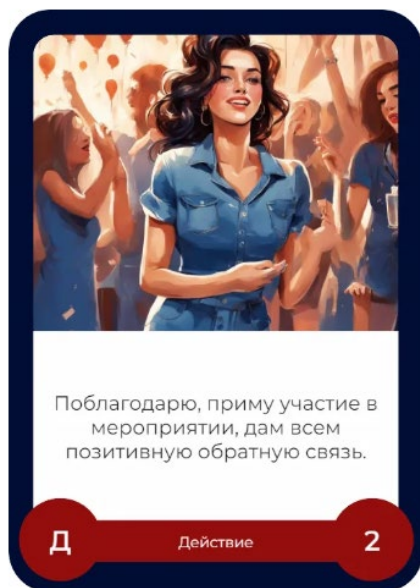
### Описание элементов

#### 1.Локация



текст кейса

## 2. Карточки «Действие»

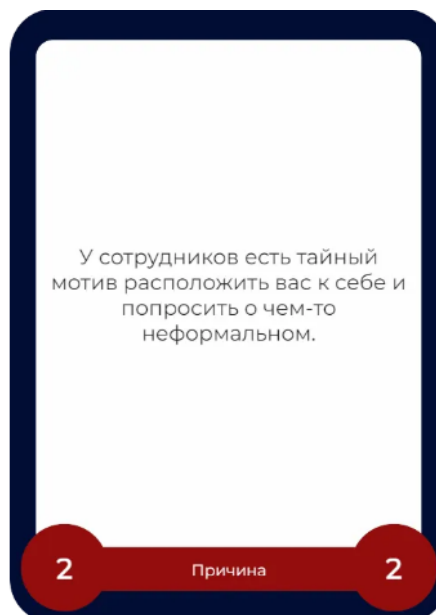


ЗАКРЫТЬ

Выбрать

Рис 2

## 3. Карточки «Причина»



ЗАКРЫТЬ

Выбрать

Рис 3

## 3. Карточки «Алгоритм»



Применить

Рис 4

## Управление шаблоном

### 1. Вход для редактирования

Ознакомьтесь с инструкцией по работе с редактором

[https://www.youtube.com/watch?v=Zxx3Cd4LmLo&list=PLZrOYDtw89VQqPM8qP\\_S8\\_hyiVwco5NZZ](https://www.youtube.com/watch?v=Zxx3Cd4LmLo&list=PLZrOYDtw89VQqPM8qP_S8_hyiVwco5NZZ)

## 2. Редактирование элементов карт

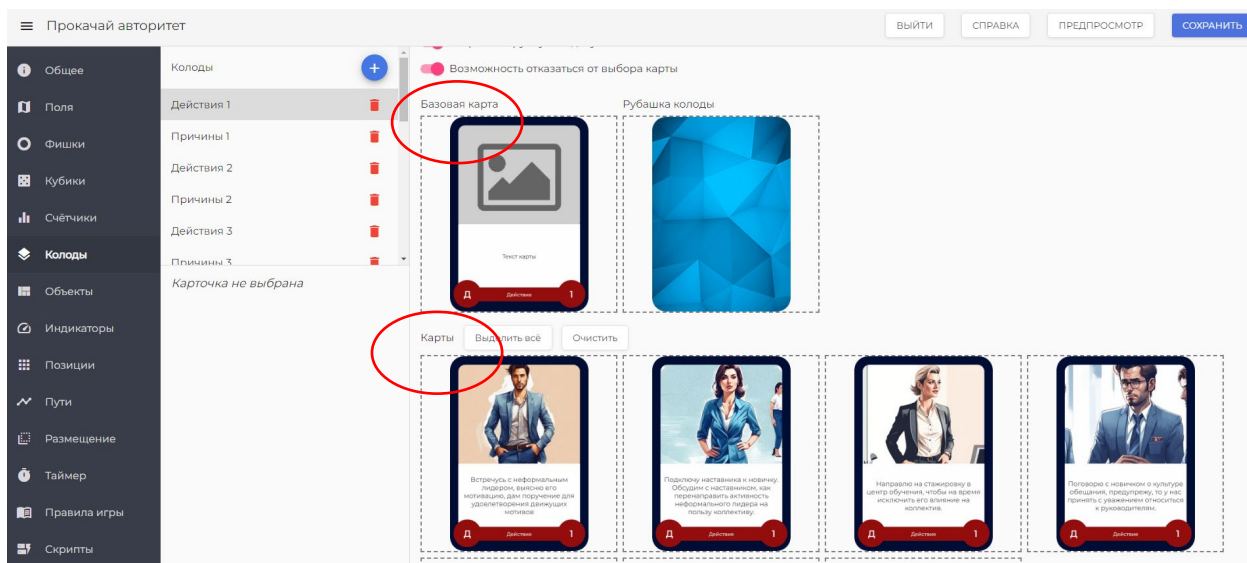


Рис 5

«Базовая карта» - карта – шаблон, которая задает структуру всем картам колоды.

При изменении элемента в карте «Базовая карта», произойдет замена элемента во всех картах колоды.

«Карты» - карты колоды, в которых можно заменить любой из элементов.

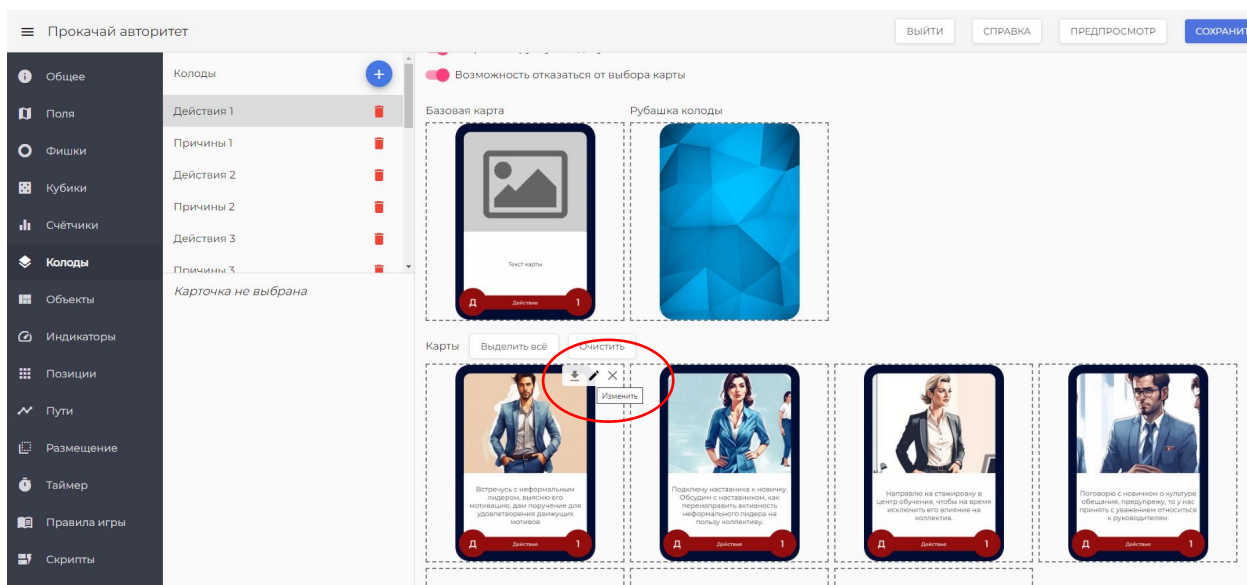


Рис 6

Для этого нужно выделить карту, нажать на значок «карандаш». Откроется редактор карт.

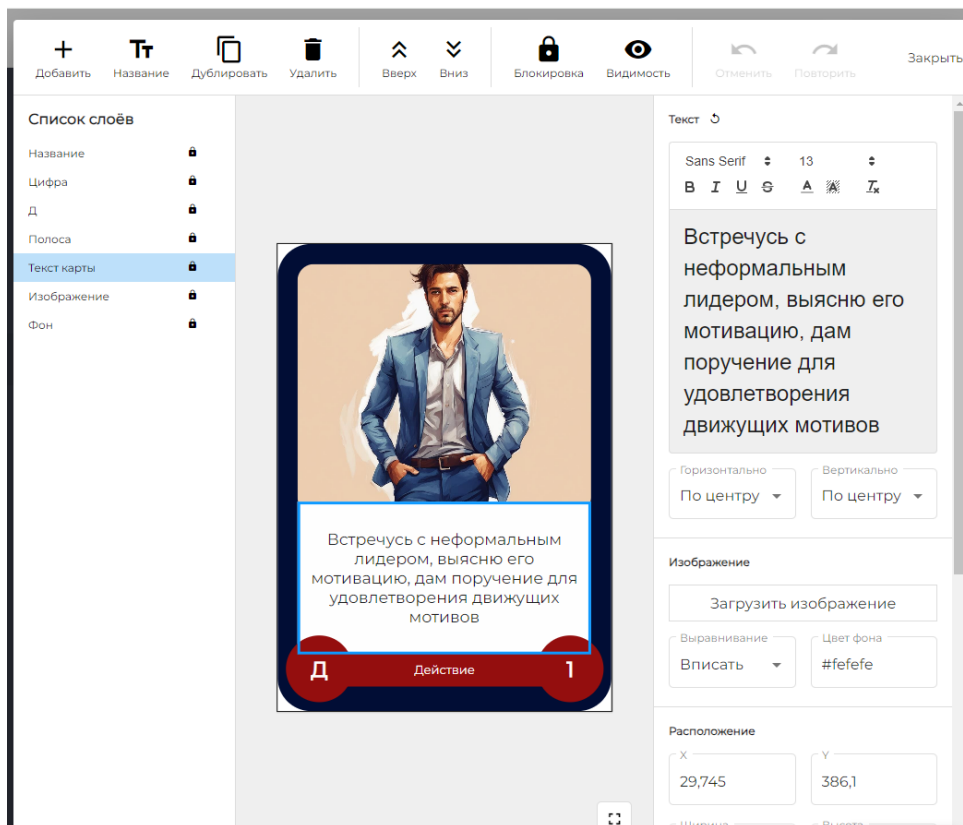


Рис 7

Выберите нужный слой для редактирования, например, текстовый.  
Внесите нужные правки, нажмите на кнопку «Сохранить»

Замена произойдет только в этой карте.

### 3. Добавление новых карт внутри одной колоды

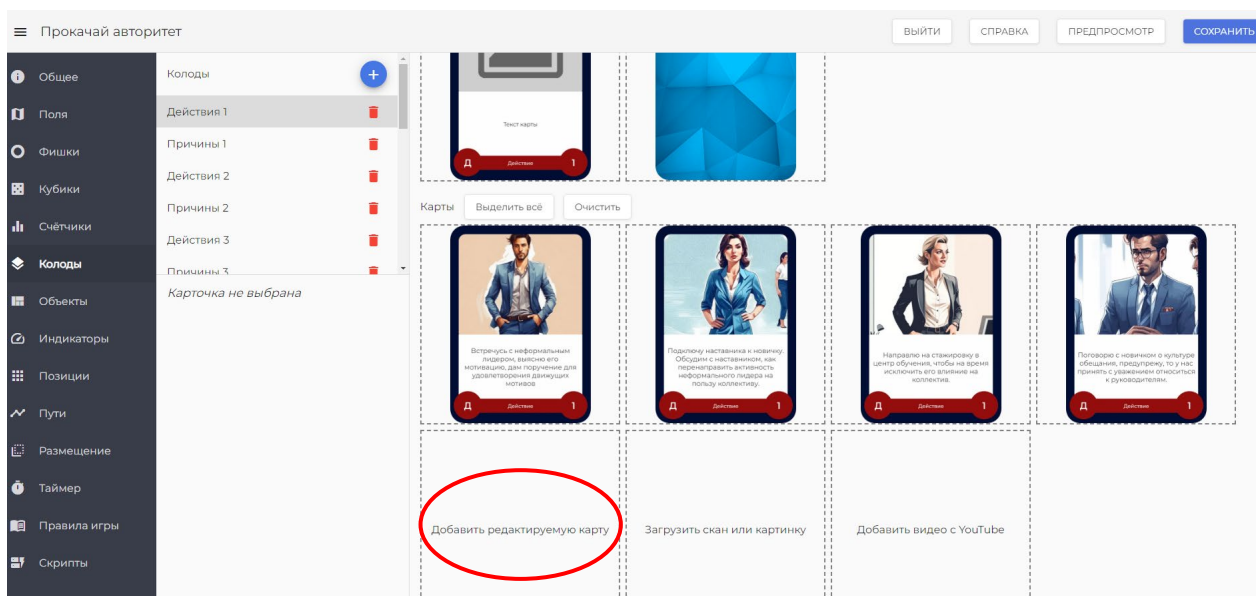


Рис 8

Нажмите на надпись «Добавить редактируемую карту».  
Новая карта будет дублировать карту «Базовая карта».

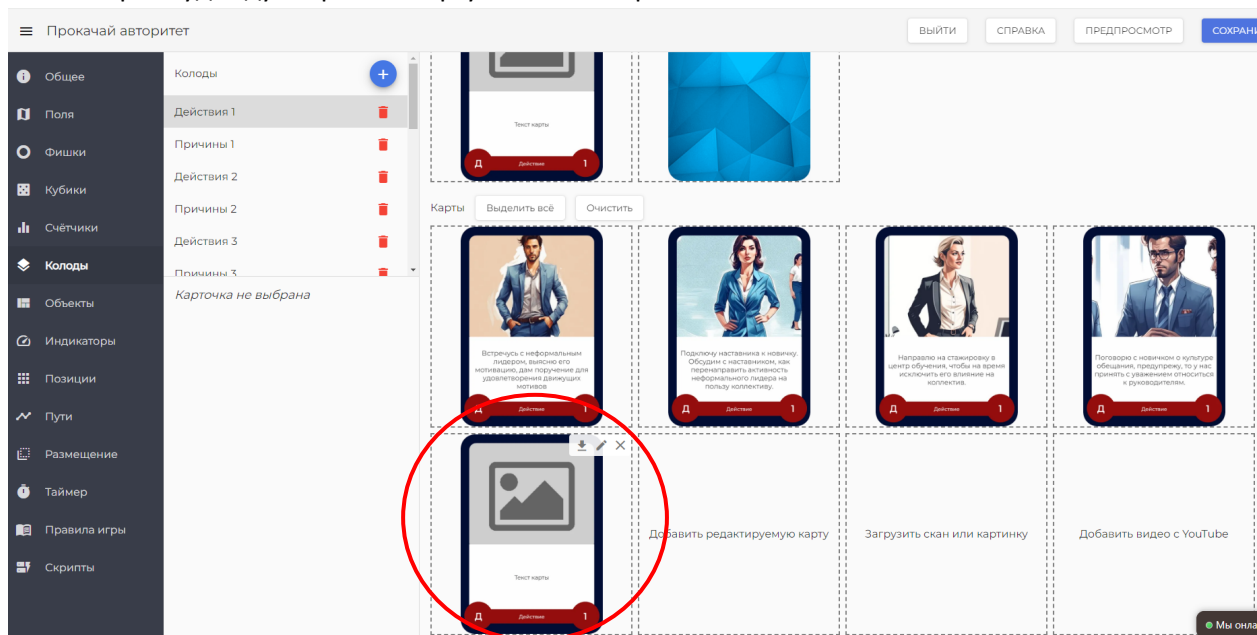


Рис 9

#### 4. Настройка действий на картах

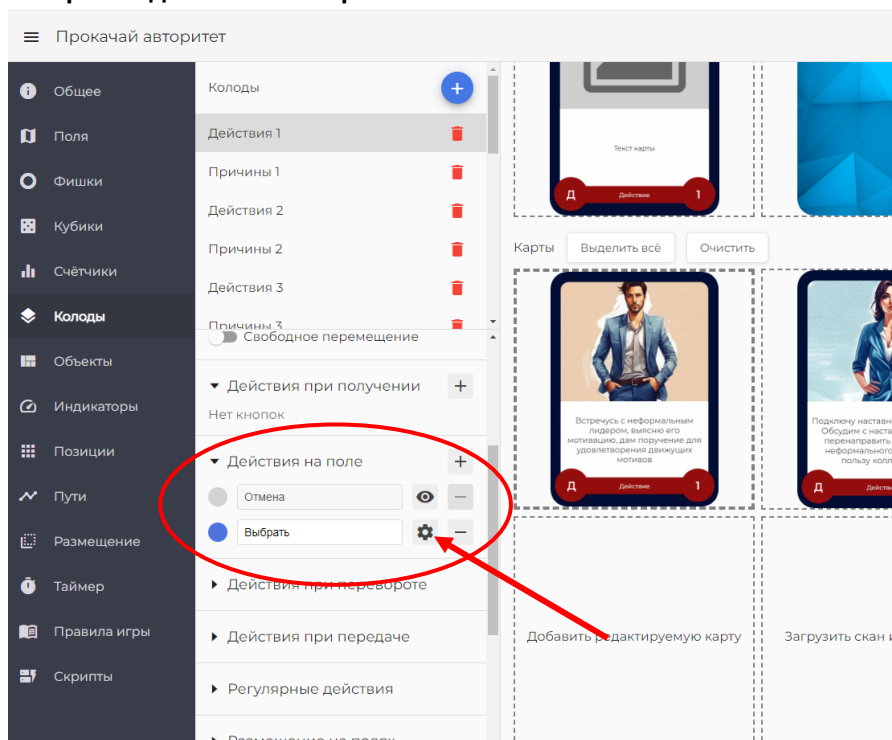


Рис 10

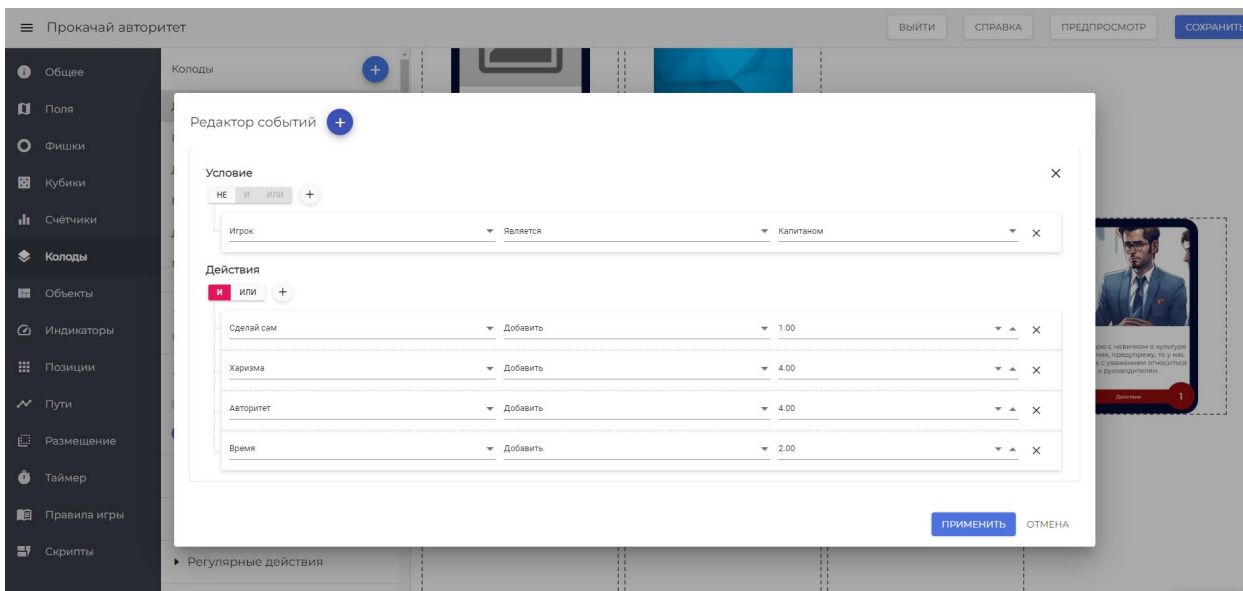


Рис 11

Настройка карточек с начислением баллов.

Нажмите на нужную карту.

Слева в панели управления картой выберите раздел «Действия при получении».

Откроется возможность устанавливать кнопки на карте.

Отключите кнопку «Отмена».

Добавьте кнопку.

Впишите название кнопки «Применить».

Нажмите на иконку «Шестеренка».

Заполните поля с арифметическими действиями.

## 5. Создание игровой сессии.

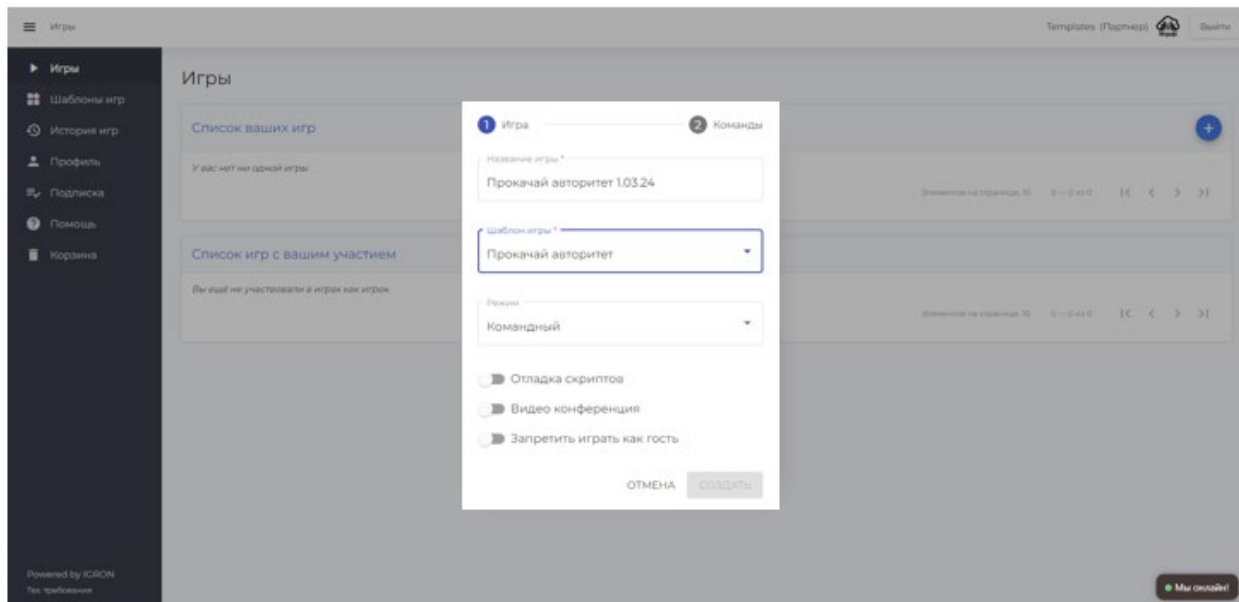


Рис 12

- Название игровой сессии будет отображаться в панели списка игроков. Удобно, если будет указана дата игры.
- Видеоконференция.  
Если вы планируете для видео связи использовать стороннюю платформу, включить при

создании игровой сессии видеоконференцию не стоит, иначе произойдет зацикливание звука через 2 видеоплатформы.

- Вкладка «Команды»

Нажмите на кнопку «Добавить», впишите название команды, добавьте нужное количество команд, нажмите на кнопку «Создать»

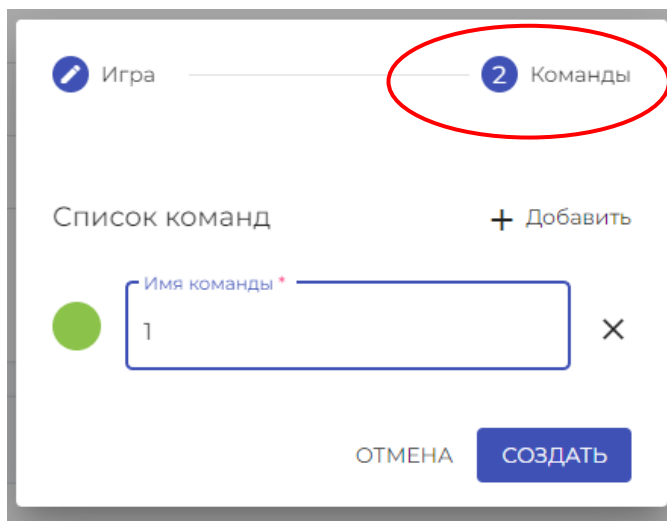


Рис 13

- Время создания игровой сессии.

Рекомендуем создавать сессию незадолго до начала игры.

Если вам необходимо отправить ссылку игрокам заранее (более, чем за сутки), то запускайте игровой процесс не ранее, чем за 1 час до старта, нажав на кнопку

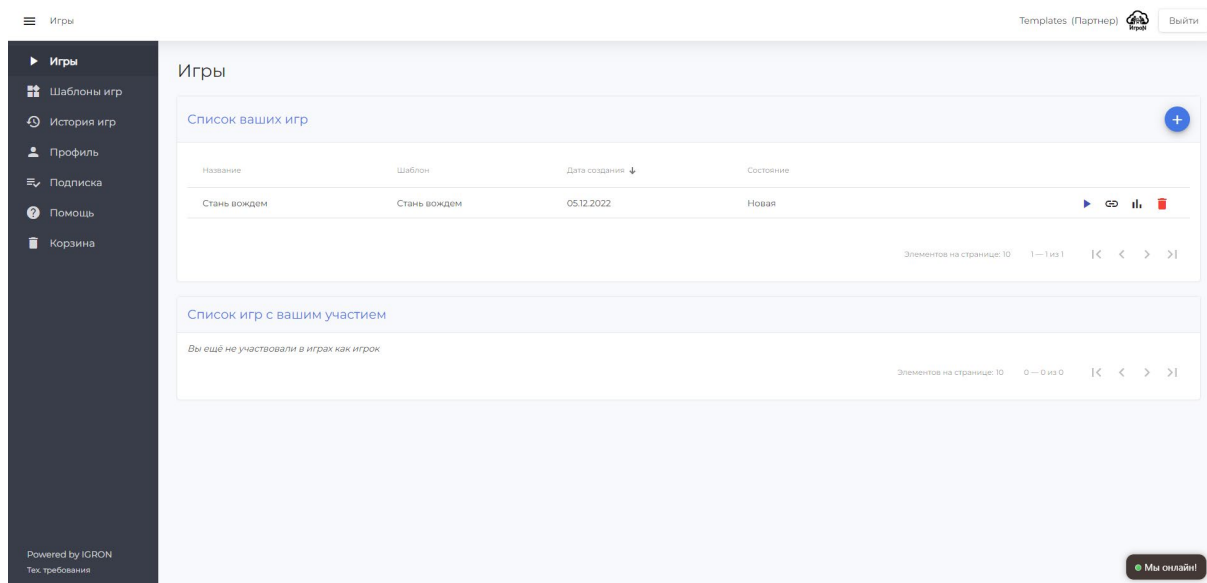



Рис 14

- Перед отправкой ссылки игрокам проверьте конфигурацию игровой сессии в диалоговом окне, которое откроется при нажатии на значок 

- Завершение игровой сессии.

Ведущему желательно закрыть игровую сессию, нажав на кнопку «Приостановить игру», которая расположена на панели в левом нижнем углу.

Это действие закрывает доступ к игре всем, у кого есть ссылка. Это вопрос безопасности аккаунта и контента игры.

Кроме того, открытые игры влияют на быстрое действие аккаунта Ведущего.



- **Завершение игровой сессии.**  
Ведущему желательно закрыть игровую сессию, нажав на кнопку «Приостановить игру», которая расположена на панели в левом нижнем углу.  
Это действие закрывает доступ к игре всем, у кого есть ссылка. Это вопрос безопасности аккаунта и контента игры.  
Кроме того, открытые игры влияют на быстродействие аккаунта Ведущего.

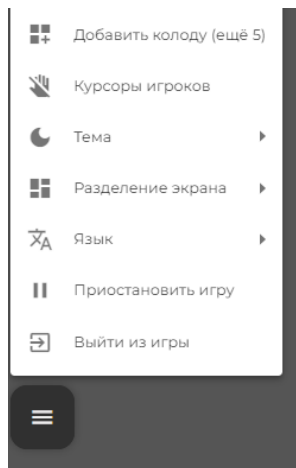



Рис 15

- **Удаление завершенных игровых сессий.**  
Чем меньше в аккаунте «заброшенных» игровых сессий, тем выше быстродействие аккаунта.   
Если вам для анализа процесс игры сессия не нужна, удаляйте ее с помощью кнопки

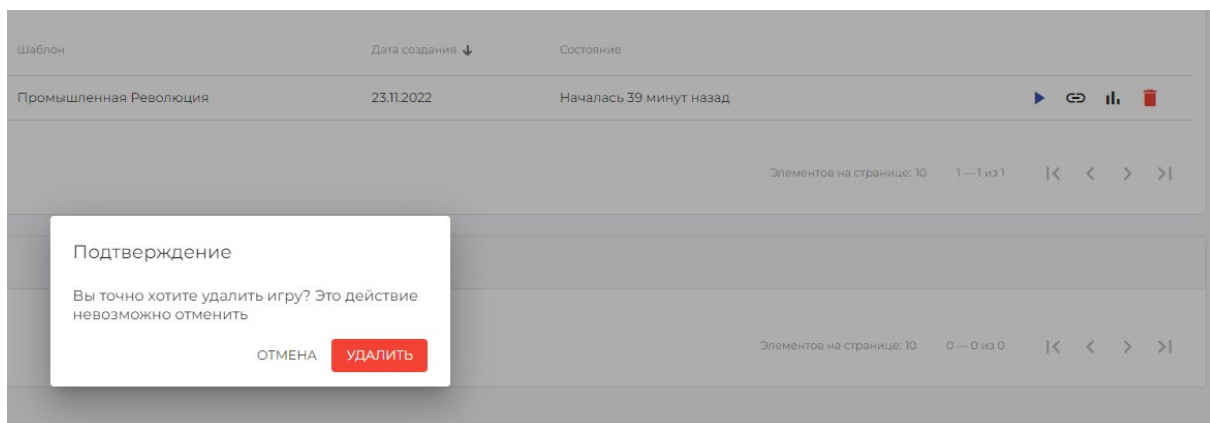


Рис 16

- **Выход из аккаунта.**  
Завершая работу в аккаунте, нажмите кнопку «Выйти».  
Важно для безопасности аккаунта.



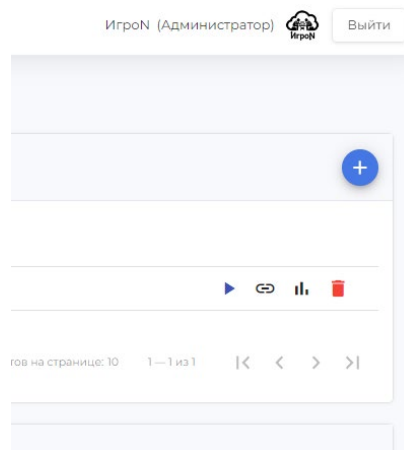


Рис 17

6. Выгрузка отчетов по игрокам на кнопку Откроется окно с рейтингом игроков по игровым критериям. Чтобы выгрузить отчет в Excel, нажмите на синюю стрелку в правом верхнем углу. Отчет будет загружен на ваше устройство.

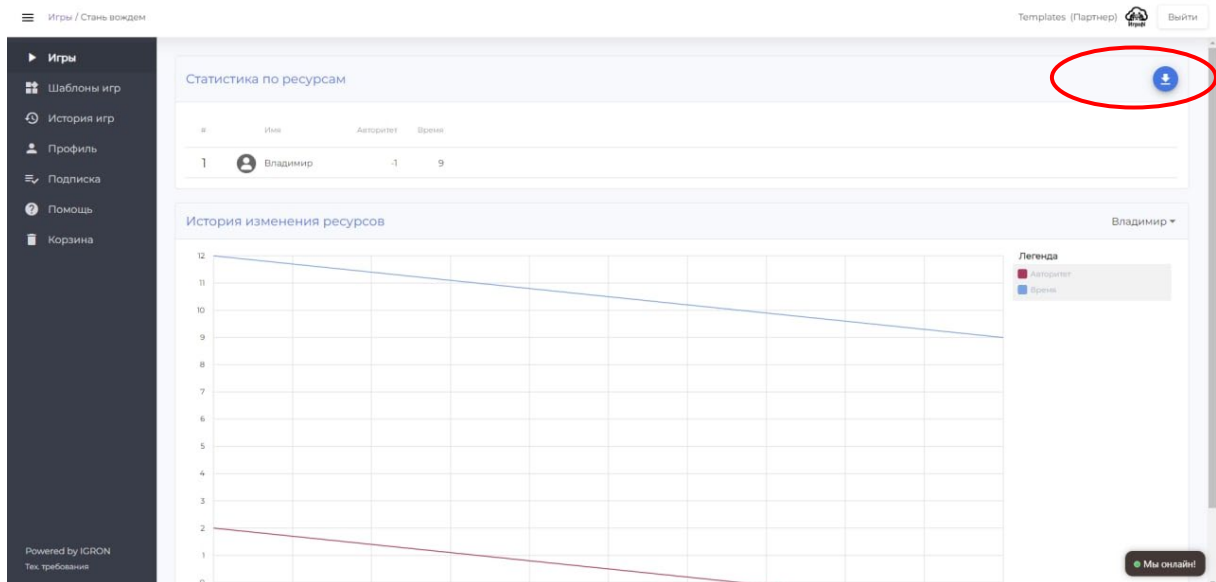


Рис 18

Видео инструкции по созданию самостоятельного шаблона можно найти по ссылке:

<https://www.youtube.com/watch?v=ovV7VdrEu9I&list=PLZrOYDtw89VS9kkWoYPLzGUKaac1LHVna&pp=gAQBiAQB>