



БИЗНЕС-ИГРА

Назначение игры

Трансформационная бизнес-игра «Метро» позволяет владельцам компаний различной величины перейти на новый уровень развития. Может быть использована для помощи в создании Start-up проекта, выхода из кризиса, для масштабирования компании и освоения новых рынков.

В игре использован интегративный подход психологических и бизнес методов.

Элементы

Игровое поле и 4 специальные колоды:

1 колода - колода-тест «РАЕI» на определение управленческого стиля (4-х карточная колода)

2 колода - метафорическая бизнес-колода «Метро» (100 карт)

3 колода - текстовая колода «Подсказки диспетчера» **(100 редактируемых карт в шаблоне)**

4 колода - колода «Кольцевая линия» на определение текущей точки компании (10-ти карточная колода-схема)

5 колода - колоды «Жетон метрополитена» (11 жетонов)

Режимы игры

Индивидуальный и командный

Легенда

Как поезда метрополитена могут перевести с одной станции на другую, так и трансформационная бизнес-игра «Метро» через поле своих образов и заложенных смыслов домчит Вас или Вашу команду в заданную точку к решению запроса.

Правила игры

При входе в игру участник становится на промежуточный сектор для знакомства с ведущим и участниками игры. На данном поле участники рассказывают, что привело их в игру, озвучивают свой запрос.

Игра начинается с **сектора номер 1**, на которое участник попадает после того, как нажимает кнопку «сделать ход». На данном поле игроку предстоит оценить свой управленческий стиль или тот, который необходим для реализации запроса. Игра автоматически выдает колоду оценки управленческого стиля «код РАЕI». На данном этапе игроку будет предложено две подсказки, напоминающие ему ситуации, которые требуют особого внимания или разрешения трудностей. Первая подсказка придет автоматически от игры, предложив метафорическую колоду «Метро», а вторую текстовую подсказку игрок может получить по запросу или предложению от ведущего через колоду «Подсказка диспетчера». Данную колоду участнику выдает ведущий в ручном режиме. После оценки управленческого стиля, необходимого для реализации запроса игрока и отработки подсказок, можно переходить к следующему сектору, нажав кнопку «Сделать ход».

При становлении на **сектор 2 «Выбор»** ведущему с игроком необходимо обсудить существующие и возможные варианты развития событий в рамках его запроса после чего участник должен принять осознанное решение изменить ситуацию или действовать в направлении достижения обозначенной цели. Игроку также предлагается две подсказки: автоматически - метафорическая колода и по запросу - текстовая колода «Подсказки диспетчера». Если выбор сделан, а решение принято - можно переходить к следующему сектору, нажав кнопку «Сделать ход».

При становлении на **сектор 3 «Цель»** ведущему с каждым игроком необходимо четко сформулировать цель в количественных и качественных показателях, учитывая как можно больше деталей в рамках заданного запроса участника. На данном этапе игрокам также предлагается 2 подсказки, а переход к следующему сектору происходит через кнопку «Сделать ход» как и в последующих ходах **до сектора 10**.

При становлении на **сектор 4 «Ресурсы»** игроки обсуждают и оценивают имеющиеся ресурсы для реализации запроса. На этом секторе также существует 2 подсказки, одна из которых выдается автоматически. Если для оценки ресурсов участника потребуется больше подсказок от метафорической колоды - то ведущий может достать ее в ручном режиме по запросу участника или себе в помощь при работе с игроком.

После оценки обеспеченности ресурсами игроки делают ход и переходят в промежуточное пространство игры - в **сектор «Кольцевая линия»**. На этом поле игроку автоматически выдается карта из колоды «Кольцевая линия», которая поможет участнику определить стадию жизненного цикла по методологии И. Адизеса, а также увидеть сложности кризиса перехода на графике. Если ведущий не знаком с общепринятой теорией жизненного цикла И. Адизеса, то он может пользоваться ее описанием на сайте <https://adizes.ru/life-cycle-of-organization/>. Как правило, на этом отрезке пути игроки сталкиваются с ошибками уходящего периода. Чтобы помочь интегрировать теньевые части, ведущий вручную может достать несколько метафорических карт из колоды «Метро» и колоды «Подсказка диспетчера».

После преодоления перехода на Кольцевой линии участники, сделав ход, попадают в **сектор 5 «Преимущества»**. На данном этапе игроки должны оценить не только свои конкурентные преимущества, но и выделить уникальность.

На **секторе 6 «Достижения»** перед наиболее сложными участками дальнейшего пути игрокам стоит вспомнить свои достижения и победы. Участники должны вспомнить, как они раньше справлялись с проблемами, какие награды за прохождение трудностей они получали. В подсказках также 2 колоды. Переход к следующему сектору через кнопку «Сделать ход».

На **секторе 7 «Время»** игрокам необходимо обозначить время для достижения цели в рамках своего запроса, а также оценить текущую временную картину и критичные точки deadline. Возможно, для кого-то из игроков необходимо обратиться к тайм-менеджменту, чтобы приобрести необходимые навыки управления временем и его стоимостью.

На **секторе 8 «Препятствия»** игроков ждут их главные враги на пути к цели. Как правило, это сражение должен выиграть участник в одиночку. Позвольте игре автоматически выдать метафорическую карту - подсказку из колоды «Метро», чтобы каждый участник смог посмотреть в лицо проблеме и справиться с ней самостоятельно, учитывая свои ресурсы, теньевые части, осознавая уникальность и достижения. На данном поле лучше оставить 1 автоматическую подсказку из метафорической колоды «Метро» и 1 подсказку достать из текстовой колоды «Подсказка диспетчера». После преодоления препятствия через кнопку «Сделать ход» можно переходить в сектор 9 «Возможности».

Сектор 9 «Возможности» открывает для участников перспективы, даря новые возможности. Чтобы их увидеть игроки должны воспользоваться метафорической колодой или запросить текстовую подсказку. Если одной карты для оценки открывающихся возможностей игрокам покажется недостаточно, то ведущий может достать еще 2 карты из колоды «Метро» или воспользоваться колодой «Подсказка диспетчера» по запросу игрока в случаях необходимости получить напутствие.

Итак, игра почти подходит к концу, а участников на завершающем десятом секторе ожидает проверка результатов.

Чтобы перейти в **сектор 10 «Выход»** игроки должны последний раз самостоятельно нажать кнопку «Сделать ход», после чего игра предложит жетон с цифрой сектора. Игра направит участника к выходу на **сектор 10** или на вернёт на предыдущие этапы для проработки. Колода «Жетоны метрополитена» выдаются ведущим в ручную после автоматически выданной карты-жетона на переходе к 10 сектору. Игроки больше не пользуются кнопкой «Сделать ход». Игра заканчивается для игрока, когда на его жетоне выпадает **цифра 10**, символизирующая завершение и выход из игры.

По завершению игры каждый участник автоматически становится на промежуточный сектор, с которого он вступил в пространство трансформационной игры «Метро», для фиксации результатов, получения обратной связи и прощания с игроками и ведущим.

Результат:

По прохождению игры каждый участник сможет отработать не только свой запрос, но и качественно повысить уровень развития бизнес-проекта, получив значительные ресурсы для освоения нового этапа.

Демо-версия игры:

Механика игры построена таким образом, что каждый игрок самостоятельно проходит все этапы игры с 1 по 9 по порядку. На 10 позиции игроку, как и в полной версии, предлагается проверка пройденного круга выбором жетона. Если на становлении в 10 сектор выпадает 10 - то можно считать запрос проработанным, если же другая цифра сектора - то игра направит участника туда, где остались неосознанные части. На этом игра заканчивается, в отличие от полной версии, где участник прорабатывает все сектора, пока не выкинет жетон с цифрой 10. В демо-версии текстовые карты «Подсказки диспетчера» выпадают автоматически, в отличие от ручного управления в полной версии, где подсказка выдается по запросу участника. В демо-версии игры доступно ограниченное количество карт из всех имеющихся колод, но доступен шаблон для создания карт в колоде «Подсказки диспетчера».