TIME LAB ©

ИГРОВОЙ СИМУЛЯТОР-ТРЕНАЖЕР

Деловая коучинговая настольная игра для развития навыков тайм-менеджмента и личной эффективности



Игротехническая тренинговая компания

Профессиональные игровые бизнес-тренажеры и симуляторы soft-skills

НАСТОЛЬНЫЕ БИЗНЕС-ТРЕНАЖЕРЫ И СИМУЛЯТОРЫ

Это геймифицированные автономные (от авторов и конкретных тренеров) тренинги в формате настольных обучающих игр, позволяющие проводить регулярные занятия с целевой аудиторией для целенаправленного развития определенных компетенций и/или в соответствии с определенной методологией



Цель игровых бизнес-тренажеров и «коробочных» симуляций:

- обеспечить регулярные занятия за счет четкой и гибкой методологии, изложенной в правилах;
- поменять мышление, способствовать в первую очередь пониманию и осознанию;
- создать условия для изучения теоретического материала на различных уровнях погружения
- создать условия отработки различных сценариев, диалогов, речевых конструкций и моделей поведения;
- систематизировать знания и накопленный опыт, обеспечить дополнительную площадку нетворкинга;
- обеспечить гибкость учебного процесса за счет механик игры (рандомность или управляемость процесса)

НАСТОЛЬНЫЕ БИЗНЕС-ТРЕНАЖЕРЫ И СИМУЛЯТОРЫ

Широкая область применения:

- обучение команд руководителей, сотрудников отделов и кросс-функциональных команд;
- индивидуальное обучение руководителей (коучинг);
- оценка развития компетенций (согласно контенту игры-тренажера): первичная, промежуточная, финальная диагностика, проведение ассессмент-процедур, анализ прошлого управленческого опыта, рефлексия;
- опережающее обучение кадрового резерва;
- организация деловых клубов, турниров, дискуссионных площадок, мозговых штурмов и т.д.;
- проведение управленческих поединков и производственно-креативных сессий в формате деловой игры.



Рекомендуемая частота проведения тренингов:

на постоянной системной основе с использованием различных уровней игры (поле, карточки, собственные кейсы компании).

Объем часов занятий, в т.ч. минимальный, определяется потребностью компании и учебными планами, которые Вы можете строить на основе методики проведения конкретной игры.

TimeLab: деловая тренинг-коучинговая игра



C

Автор-разработчик:

Зайцева В.А., 2020. Права защищены.

Удостоверение УП «Белпатентсервис» ВУ/1577 от 29.12.2020 г. **TimeLab** - это самостоятельный, полностью отделенный от автора и не зависящий от конкретного ведущего тренинг по развитию личной эффективности и тайм-менеджменту в форме настольной игры.

Задачи TimeLab:

Стимулировать участников к осознанию последствий неэффективного управления временем и собственными ресурсами

Тренинг в коробке

Обладая полным набором характеристик настольной игры (игровые поля, карточки, правила, большое количество игровых механик и соблюдение законов теории игр), TimeLab представляет собой полноценную тренинговую программу, рассчитанную на цикл 6-12 занятий с группами от 1 до 4 человек (на 1 печатный комплект).

В Руководстве пользователя (базовая версия) и тем более в Руководстве ведущего (проф версия) 70% информации посвящено непосредственно методике тренинга:

- рекомендуемые этапы проведения тренинговых сессий
- конкретные рекомендации постановки и фокусировки целей
- перечни вопросов для рефлексии и домашних заданий
- тайминг и периодичность занятий
- конкретные сценарии проведения как самих игровых сессий, так и межсессионных заданий участникам, и многое другое.

Игровой дизайн:

Рандом– высокий.

Реиграбельность – высокая.

Игровой конфликт – внутренний.

Конкурентность – высокая.

Возможность кооперативных механик – да (профверсия).

TimeLab: методическая основа и задачи



Задачи игры:

Стимулировать участников к осознанию последствий неэффективного управления временем и собственными ресурсами

Методические цели: игровой симулятор (игра) предназначен для системной работы по развитию навыков управления временем (time-менеджменту, self-менеджменту).

Игра знакомит людей с такими понятиями, как «хронофаги», «прокрастинация», «хронометраж», «жизненный баланс», «work&life balance», «социальный капитал», способствует пониманию и распознаванию этих явлений и обучает самостоятельно анализировать расходы своего времени, планировать его и эффективно расходовать.

Основная методическая канва игры-симуляции:

через осознание проблемы и ее особенностей для каждого конкретного участника (или группы участников) – к выработке устойчивого навыка управления собственной (и командной) эффективностью.

Методологическая основа: классические ("Научная организация труда" А.К.Гастева, Метод хронометрирования А.А.Любищева) и современные теории и практики управления личной эффективностью (труды Глеба Архангельского, Питера Друкера, Дэвида Аллена, Лотара Зайверта, Стивена Кови и др.), а также теория социального (культурного) капитала Пьера Бурдье.

TimeLab обладает высокой реиграбельностью, ее можно использовать и вне специальных занятий – игра сделана таким образом, чтобы ее влияние оказывалось «само собой».

Успешных экспериментов в лаборатории времени!

TimeLab: навыки в основе игры-тренажера



Навыки, вырабатываемые участниками в ходе игры-тренинга:

- Анализ затрат собственного времени;
- Планирование действий и временных затрат;
- Нейтрализация основных хронофагов;
- Минимизация прокрастинации;
- Хронометраж;
- Балансировка собственных ресурсов и предотвращение выгорания;
- Осознанность действий, принятия решений и выборов;
- Постановка и приоритезация целей.

Для кого: сотрудники компаний любого уровня.

Может применяться в домашних условиях и общественных игротеках.

Необходимые навыки ведущего:

- для локального использования специальной подготовки не требуется.
- для проведения системных тренингов с одновременным количеством участников более 4 человек (более 1 группы) рекомендуется образование / опыт работы специалиста по обучению, тренера, или опыт в качестве ведущего.
- для проведения игры на уровнях 4-5 рекомендуется консультационное обучение у разработчика игры (включено в стоимость полной версии).

TimeLab: игровые цели и уровни





Игровые цели в TimeLab:

В зависимости от уровня игры, участники «проживают» 1 неделю, от 40-часовой рабочей (на 1м уровне), до полной 168-часовой (2й и 3й).

Во время игры они должны выполнить определенное количество задач (рабочих проектов), по результатам которых смогут заработать деньги, а также профессиональные и социальные ресурсы, достичь собственных Больших целей и даже сыграть в тотализаторе (что тоже может принести им дополнительный доход). С каждым уровнем игра усложняется, появляются новые условия — как в реальной жизни. Но на сей раз врага можно увидеть «в лицо».

Уже с 1-го базового уровня участники познакомятся с «пожирателями времени» - Хронофагами, далее - с их ближайшей родственницей — Прокрастинацией, осознают ценность work&life balance и собственных жизненных ресурсов. Ведь важно остаться живым и здоровым, а не богатым, но мёртвым. А главное — не терять времени напрасно и не подвергать его опасности нападений Хронофагов!

В полной (профессиональной) версии игрокам открываются 4 и 5 уровни игры, на котором они могут выполнить некоторые проекты только вместе. Что выберет игрок — индивидуальную или командную работу? Какая команда в итоге окажется лучшей? И от чего на самом деле зависит успех — от обстоятельств, удачи, или нас самих?

TimeLab: базовая версия для частного и профессионального применения



Базовая версия игры:

- 3 уровня сложности
- от 1 до 4 игроков индивидуальные роли и работа
- от 8 до 16 игроков командная работа, индивидуальные и командные роли.

Минимум: 3 занятия (по 3-4 часа)

Оптимум: 9 занятий.

Базовая версия игры TimeLab:

Предназначена для проведения игр-тренингов в локальных условиях.

В Руководстве пользователя приведены четкие алгоритмы и рекомендации для проведения занятий без специально выделенного тренера. Это позволяет группе (отдельным участникам) заниматься самостоятельно в любое время с максимальной эффективностью.

Комплектация:

кубик D3(6) - 1 шт., кубик D6 — 1 шт., кубик D8 — 1 шт. фишки разноцветные - 4 шт. базовые элементы сборного игрового поля (проекты) — 8 шт. дополнительные элементы сборного игрового поля (проекты) — 2 шт. карточки хронофагов («Внутренние» и «Внешние») — по 30 шт. карточки «Ресурс», «Настроение дня» - по 30 шт., «Альтернатива» — 20 шт.; бланки игроков (планшеты) — 12 шт.; таблицы-подсказки - 8 шт. Руководство пользователя и правила игры- 1 экз., Упаковочная коробка — 1 шт.

Расходные материалы (планшеты игроков) приложены в комплекте для 1 полного тренинга для 4х человек. Бланки доступны к скачиванию для печати в формате pdf на сайте progamegym.com после приобретения игры.

TimeLab: расширенная версия для профессионального применения



Расширенная версия игры:

- 5 уровней сложности
- Командная работа и взаимодействие
- 2 набора полей и карточек
- от 1 до 8 игроков на 1 игровой комплект для индивидуальной проработки
- возможность проведения турниров.

Минимум: 3 занятия (по 3-4 часа)

Оптимум: 15 занятий.

Расширенная (профессиональная) версия игры TimeLab:

Предназначен для проведения игры (тренинга) в специально организованных учебных условиях.

На уровнях 1-3 команды могут заниматься локально, как в базовой версии. 4й и 5й уровень предполагают командное (групповое) взаимодействие.

В Руководстве ведущего, входящего в данную комплектацию, приведены примеры различных сценариев, постановок игровых и методических задач командам. В стоимость данной версии входит 4 часа обучения внутреннего тренера (консультации). Не включает демо-игры и проведение полных занятий.

Комплектация:

кубик D3(6) - 2 шт., кубик D6 – 2 шт., кубик D8 – 2 шт.

фишки разноцветные - 8 шт.

базовые элементы сборного игрового поля (проекты) – 10 шт.

карточки хронофагов («Внутренние» и «Внешние») – по 30 шт.

карточки «Ресурс», «Настроение дня» - по 30 шт., «Альтернатива» – 20 шт.;

карточки дополнительных ресурсов («Аптечка-антидот») – 12 шт.

бланки игроков (планшеты) – 25 шт.; таблицы-подсказки - 18 шт.

Руководство пользователя и правила игры- 1 экз.,

Руководство ведущего – 1 экз.

Упаковочная коробка – 1 шт.

Возможна персонализация дизайна, разработка отдельных полей и комплектов карт.

Варианты тренингов с игрой TimeLab для группы до 8 человек

Формат	Кол-во участников, максимум	Кол-во часов	Содержание	
1-дневный тренинг	8	8	Вводная, два раунда игры на 1м и 2м уровне. Блоки «Хронофаги», «Хронометраж», «Детализированный учет времени» «WLB как основа личной эффективности». Домашние задания и рекомендации	
2х дневный тренинг	8	16	День 1. Вводная, два раунда игры на 1м и 2м уровне. Блоки «Хронофаги», «Хронометраж», «Детализированный учет времени» «WLB как основа личной эффективности». Домашние задания и рекомендации. День 2. Проверка домашних заданий. Игра на 3м уровне. Блоки «Прокрастинация», «Сбалансированная постановка целей», «Социальный (культурный) капитал», «Резервные инструменты личной эффективности». Рефлексия и шеринг. Домашние задания и рекомендации.	

НОВИНКА: 3 ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ СЦЕНАРИЯ ДЛЯ 16 ЧЕЛОВЕК НА 1 ИГРОВОЙ БАЗОВЫЙ КОМПЛЕКТ. Информация у автора игры и представителей.

Автор-разработчик игры TimeLab

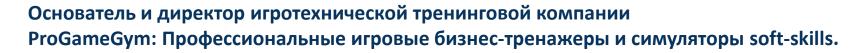
Вероника ЗАЙЦЕВА

HR-эксперт со стажем в профессии более 15 лет.

Работала в должностях HRD в компаниях Атлант-М, СКВИРЕЛ, A-100 A3C.

Номинант Премии HR- бренд «HR-персона Беларуси-2019».

Заместитель директора по развитию и инновациям в ИУП «Саулес Сапнис» (Беларусь-Латвия)



Бизнес-игротехник (разработчик и ведущий деловых игр и бизнес-тренажёров).

Фасилитатор креативных сессий (сертификат ОЕАЕР, Прага).

ТРИЗ-специалист (сертификат QM&E TRIZ Consulting and Educational Center).

Консультант по дизайну клиентского сервиса (сервис-дизайнер), практик дизайн-мышления.

Тренер по развитию soft-skills, сертифицированный Talent&Performance Manager (Рига, Латвия – СПб, РФ).





СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ

+375 29 31 55 444 Viber, Telegram +375 44 70 30 531 Whatsapp

progamegym@gmail.com
hi@progamegym.com

www.progamegym.com

ProGameGym: Профессиональные игровые бизнес-тренажеры и симуляторы soft-skills

- подбор и поставка готовых коробочных и сценарных деловых игр
- организация и проведение обучающих бизнес-игр (тренингов)
- обучение тренеров-игропрактиков
- консультации в подборе и проведении бизнес-игр и симуляций
- командные креативные сессии с использованием TPИ3, Design Thinking, PTB
- разработка бизнес-симуляций и игр под заказ

