



Online

ТИМБИЛДИНГ

#аватар

Зачем?

Новый формат тимбилдинга: адаптация к новым условиям и форматам работы – и ПРОСТО НЕВЕРОЯТНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ.

Можно физически **находиться в разных уголках города, страны и мира** — и **работать как единая команда!** Все, что вам нужно, — интернет и ноутбук. Остальное мы уже придумали.

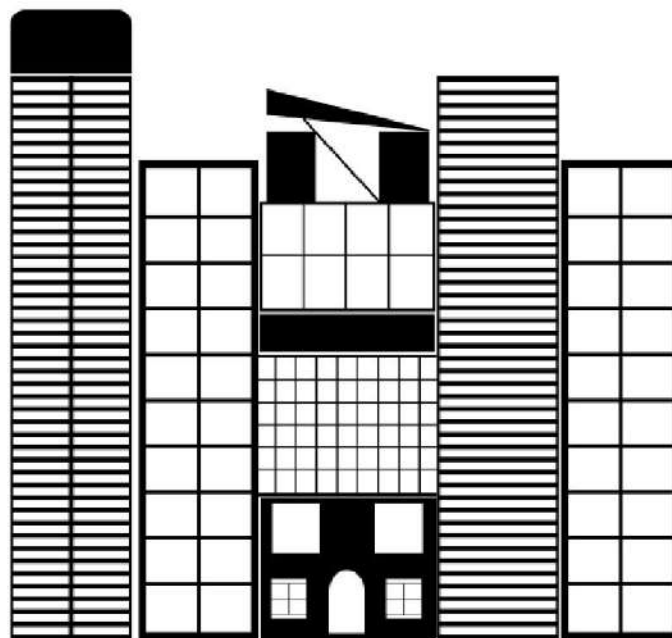
Это НЕ ОНЛАЙН-ИГРА – все происходит с вами на самом деле, и коллеги по команде – настоящие.
Это НЕ ВЕБИНАР – **никаких скучных лекций, только экшн с вашим участием!**

100% вовлечение! Внимание каждому участнику! • 100% вовлечение! Внимание каждому участнику!

#аватар

Представьте: у вас есть **собственный NPC**, игровой персонаж, как в компьютерной игре. Это – живой человек, и он слушается ваших указаний.

Продолжительность игры: от **2 часов и до бесконечности!**



Локация: любая! (любой город мира, офис, лес, горы, квеструм, квартира)

Количество участников: любое.

Управление аватаром: вы видите локацию его глазами и управляете им **голосом или через чат**

#аватар

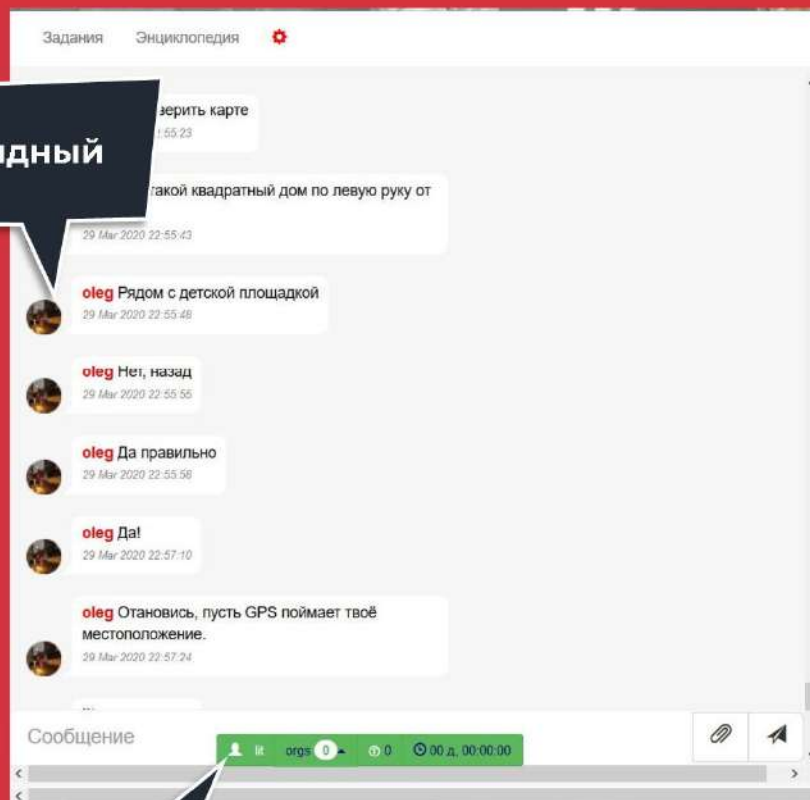
Да, это настоящий живой человек.

Да, это ВЫ решаете, что и как он будет делать.

- У участников (это ВЫ) есть игровые цели и задачи (найти, проверить, принести, собраться вместе и т.д.) - и умение договариваться и решать (если его нет, то поможем выработать в процессе).
- Еще у каждой команды есть свой АВАТАР. Это живой человек, который **физически находится на территории игры.**
- Аватар сам по себе не может ничего. Он **подчиняется вашему командам.**
- **Управление аватаром** – через чат и аудиоконференцию.
- Чтобы дать команду аватару, вам нужно **договориться между собой ВНУТРИ КОМАНДЫ.** И вот тут-то и начинается командообразование!
- **Модератор в студии работает с командой нон-стоп.** Именно он объясняет, как полученный игровой опыт соотносится с реальной жизнью.
- **МНОГО сценариев.** Точно найдется что-то, интересное ВАМ.
- **Нелинейный сюжет игры.** От действий и решений участников зависит финал.

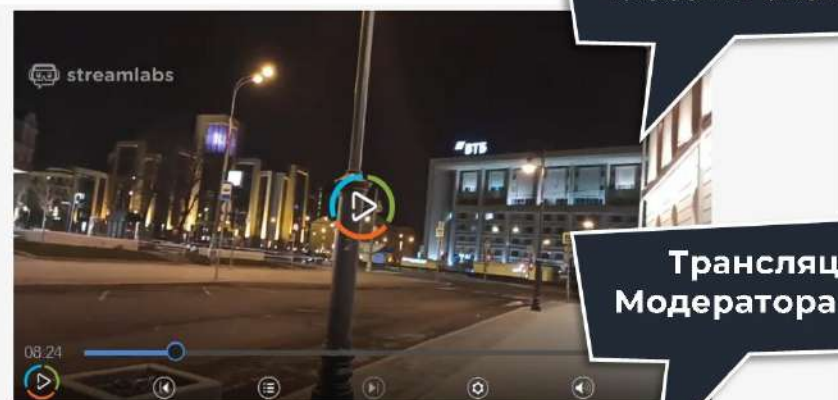
Как это выглядит для участника?

Внутрикомандный чат

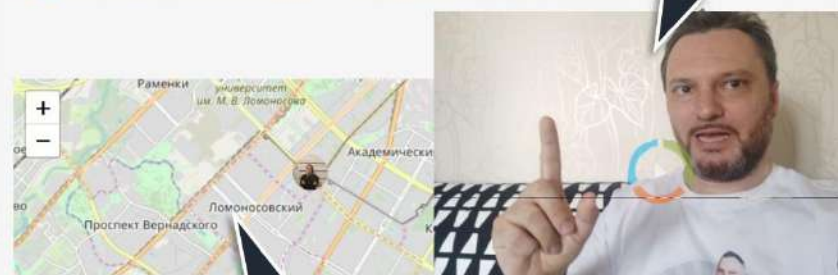


Статусная строка

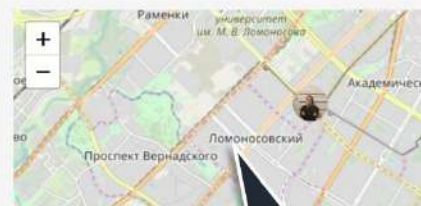
Трансляция глазами аватара



Трансляция Модератора игры



Интерактивная карта для отслеживания аватара



Механика

1



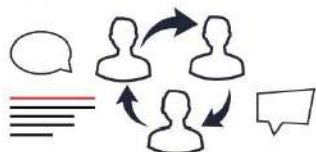
Вводим логин (имя и фамилия участника) и уникальный пароль игры, попадаем в конкретную игру и конкретную команду

2



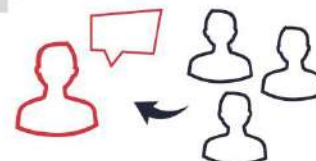
Знакомимся со своим аватаром, учимся им управлять

3



Обсуждаем действия команды в чате

4



Смотрим и слушаем модератора

5



Внутри команды работаем над тактикой и стратегией, выполняя игровые задачи

6



Результаты - сразу после игры! А также – рефлексия, обсуждение игры, перенос игрового опыта в реальную жизнь.

#аватар #FAQ

Наверняка, вы хотели спросить о том, что...

- **Аватар выполняет все команды?**

Нет, ряд команд «заблокирован». Бесполезно предлагать аватару совершать опасные для жизни и людей, а также для себя, действия. Противозаконной деятельностью он также не будет заниматься.

- **Он настоящий живой человек?**

Абсолютно настоящий и живой, физически он находится на территории игры. Он - ваши «руки» и «ноги», а также «глаза» в игре.

- **Сколько аватаров участвуют в игре?**

У каждой команды есть свой аватар, так что - по числу команд.

- **Аватар – это один из команды?**

Нет, это наш игротехник, профессионал в коммуникации и социальной психологии, но для вас во время игры он – аватар, который не может прочитать название улицы.

- **А в чем заключается игра?**

Сценарии игр разные – от классических поисковых до сложных информационных. Смотрите перечисление сценариев дальше.

Некоторые варианты сценариев онлайн-тимбилдинга #аватар



Сценарий 1

А если найдем?

TREASURE HUNTING



Поиск «сокровищ» (сокровищем может считаться что угодно – от кода до реальных ценностей) – самая классическая механика тимбилдинга из всех возможных. Привносим в нее немного виртуальности и современных реалий.

Мы и не сомневаемся, что участники найдут сокровище□

Играть можно **в любом городе мира, на природе, в закрытом помещении**. От этого суть игры – поиск главного приза на время в условиях конкуренции – не становится менее интересной!

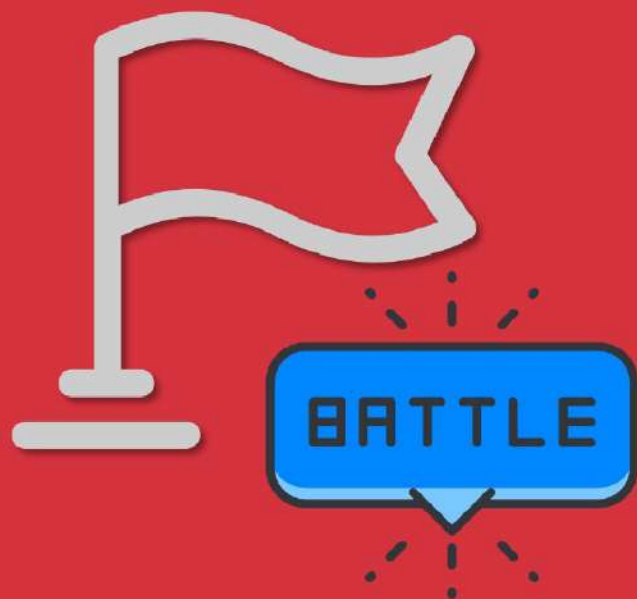
Механика подразумевает **поиск промежуточных подсказок (ключей), которые приведут к основному сокровищу**. Все просто, но!

1. Участники это делают не своими руками, им нужно договариваться между собой о взаимодействии – и только тогда транслировать инструкции аватару.
2. Все аватары всех команд идут по следу, и все команды жаждут победы. Побеждает быстрееший (и самый догадливый).
3. Все время тикает таймер! Подсказки будут самоуничтожаться, если не найти их вовремя!

Сценарий 2

Гонка

CAPTURE THE FLAG



Классический сюжет «захват флага», в который играли не только наши дедушки в пионерском детстве и который практикуют не только военные всех стран на учениях.

Есть артефакт, который для простоты можно назвать флагом (при этом он может быть какого угодно вида).

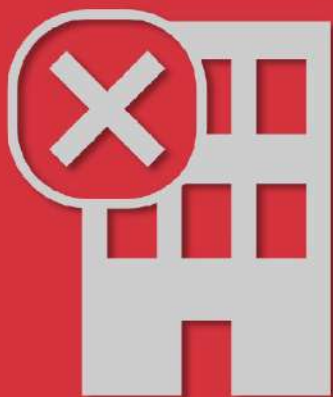
Задача каждой команды – при помощи своего аватара **как можно скорее добраться до флага и захватить его**, а после доставить в штаб. Кто принес флаг в штаб – того и победа, хотя бы в раунде. Одна проблема: флаг у аватара могут отобрать по пути...

Игра, которая учит тактике и стратегии, умению прогнозировать действия соперника и умению прокладывать маршруты только по карте - и руководствуясь интуицией...

Сценарий 3

Монополия

АНТИКЛАССИЧЕСКАЯ БИЗНЕС-ИГРА
НА МЕСТНОСТИ



Всегда хотелось купить пару банков и три отеля в родном городе? А может быть, в Нью-Йорке? Или на Луне? Все возможно! Главное – иметь бизнес-мышление и смелость!

У вас есть агент, с его помощью вы можете захватить мир. Ну, хотя бы финансовый мир своего города. Настоящий биг босс не выходит из своего уютного мира на улицу, поэтому ему помогают агенты.

Ваш агент будет **делать только то, что вы скажете**, так что это точно не простая задача.

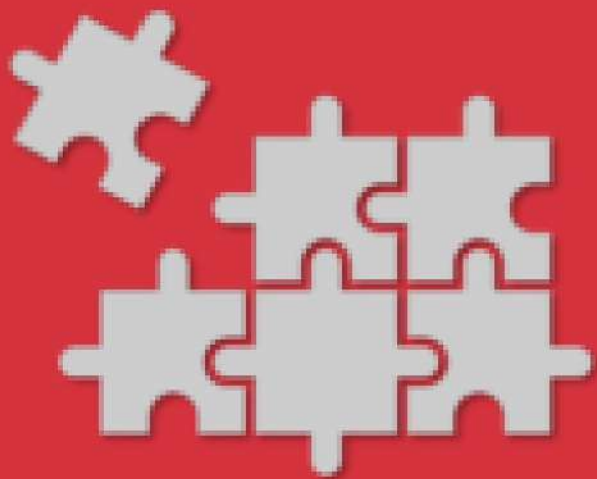
Задача каждой команды – **максимально расширить зоны своего влияния**, приобретая самые значимые объекты инфраструктуры. Это – настоящие объекты города. Любого города мира.

Карта важных объектов есть у каждой команды. Захват зданий - **выполнение заданий и зарабатывание внутриигровой валюты**. Одни и те же здания можно захватывать несколько раз, перекупая их у других команд.

Сценарий 4

Владеть миром

ИНФОРМАЦИОННАЯ ИГРА С
ПРИВЯЗКАМИ К МЕСТНОСТИ



Настоящая информационная игра. Кто владеет информацией - владеет миром. А если информация привязана к местности?

У участников есть большой объем заданий по поиску в интернете, а также есть аватар, который собирает недостающие звенья логических цепочек на местности.

Задача каждой команды вычислить место финиша, куда нужно привести своего аватара первым, но увы, это невозможно без его перемещений по территории игры и большого количества поиска в интернете.

Допустим, мы играем в Петербурге, на Петроградской стороне. Все задания и логические цепочки привязаны к определенному периоду времени (например, 1875 год), поэтому искать ключ с номером страницы исторического фолианта в онлайн-библиотеке Петербургского Университета бесполезно на здании, которого в 1875 году не существовало...

Сценарий 5

Не совершить ошибку

КАК ПРАВИЛЬНО ВЫХОДИТЬ ИЗ КОМНАТЫ



Всегда хотелось в квест-комнату, но не было времени? Время пришло! И можно даже делать это не своими руками. У вас есть прекрасная компания - ваша команда - и руки и ноги аватара, чтобы выйти из комнаты.

Задача у каждой команды проста – **быстрее остальных выйти из квест-комнаты**. Квест-комната может быть застроена специально для игры, а может быть использована существующая, в том числе и масштабные форматы «Москва-2048».

Вероятно, все происходящее напомним вам фильм «Миссия невыполнима», ведь вам придется быть мозгом этой спецоперации и, видя все происходящее чужими глазами, принимать решения. И ведь вас – целый штаб!

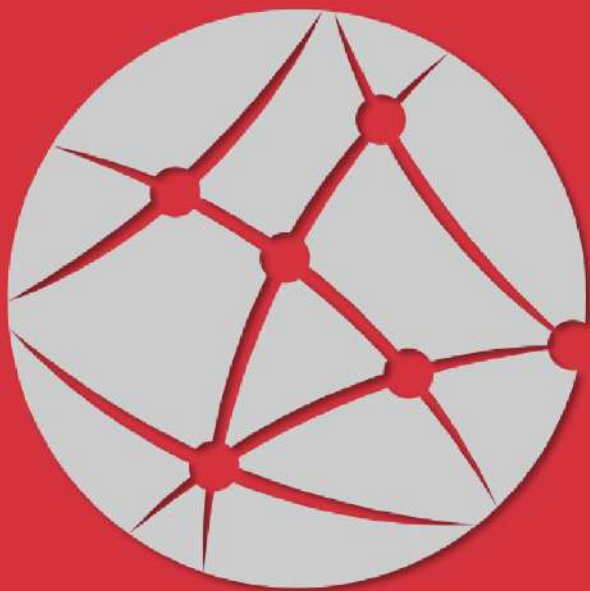
В этом формате **один член команды управляет одной частью тела аватара**: правой или левой рукой, ногой, поворотом головы и т.д.

Просто представьте, какая **скоординированность внутри команды** потребуется, чтобы аватар не только завязал шнурки, но и обезвредил бомбу по инструкции!

Сценарий 6

Teamcraft: ВЫЖИВАНИЕ

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА ПРО РАЗВИТИЕ



Развитие: это просто. Сначала у тебя нет ничего, а потом ты находишь один артефакт, второй, комбинируешь их, а совсем скоро - у тебя уже свое королевство и магия!

Наш Teamcraft работает примерно так же. Ваш **аватар стартует в базовой, так сказать, комплектации:** только он сам.

Участники получают описание ситуации, до которой им **нужно развить своего персонажа**, а для развития нужно собирать артефакты, понимать, какие из них комбинируются друг с другом, а какие – нет, а еще есть внешняя угроза, те самые «черные лебеди» – и таймер, который все ближе к обнулению.

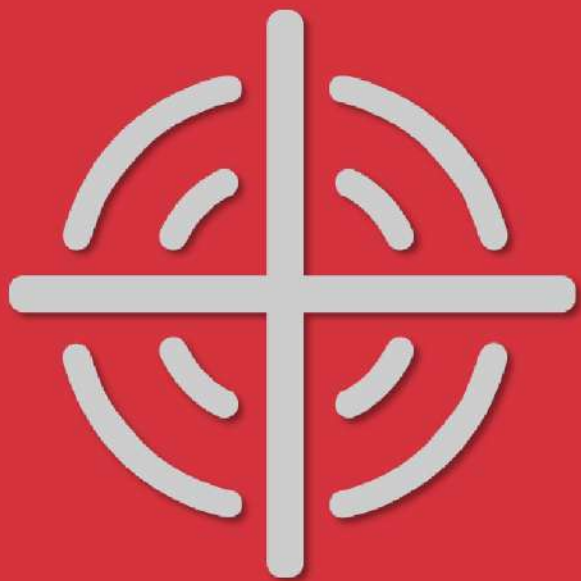
Участники по карте определяют, где у аватара будет база, где он будет находить новые артефакты – и кем он станет по итогу. Хорошо быть магом, но магические артефакты редки, и чтобы использовать их, нужно существенно «прокачаться» в силе и уме. Может быть, начать с библиотеки?

В базовой комплектации игры артефакты заданы кодами, но есть возможность использования реальных артефактов.

Сценарий 7

Охота на аватара

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ



Давно играли в «казаки-разбойники»? А хочется повторить? Взрослым и серьезным людям можно себе позволить оставить для себя роль штаба этой игры, а убежать и прятаться будут аватары.

Задача каждой команды проста: **нужно спасти своего аватара от поимки.**

Аватар не очень склонен к самостоятельности, поэтому нужно не только отслеживать на карте по GPS-маячкам перемещения противников, но и командовать точно, насколько быстро, в какую сторону и на какое расстояние нужно двигаться.

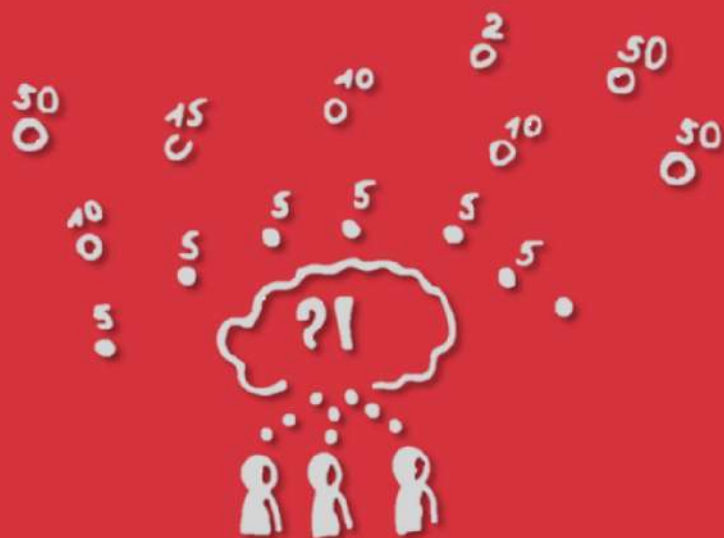
Пойманный аватар следует за поймавшим его аватаром, если поймавшего ловят противники, то аватар освобождается и опять может продолжать игру.

Есть **вариант механики с GPS-позиционированием на карте**, а есть - **со старыми добрыми отметками мелом на асфальте и стенах**□

В зачет идет количество пойманных аватаров, поскольку игровое время ограничено.

12,5 KM

ГОРОДСКАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА



12,5 км - средний маршрут участника городской стратегической игры. Если играть офлайн. А вот если вместо вас по городу ходит аватар...

Это классическая городская стратегическая игра, в ходе которой участники сами определяют свой маршрут. Правда, в онлайн-версии - маршрут аватара.

Есть точки с заданиями. У каждой точки есть своя стоимость в игровых баллах.

Участники с самого начала видят все точки с заданиями, но выполнить их все за время игры невозможно физически, а значит, **нужно решить, какие задания выгоднее выполнять** - более дорогие, но с загадками - или более дешевые, но подразумевающий простой поиск по адресу.

Бессмысленно заставлять аватара ускоряться, перемещаясь между точками, **ведь в этой игре есть показатель... усталости!** И есть ненулевая возможность, что в самый ответственный момент аватар скажет: «Не могу двигаться дальше. Критический показатель усталости». И все... Ждите перезарядки. Или меняйте стратегию!

Сценарий 9

Посмотри его глазами

ОБЗОРНАЯ ЭКСКУРСИЯ В ЛЮБОМ
УГОЛКЕ МИРА



Что делать, если хочется погулять, но нет физической возможности? Отправить на экскурсию кого-то другого - и смотреть его глазами.

Предлагаем обзорную экскурсию практически в любой точке мира: от Сиднея до Истры. Аватар будет гулять в компании квалифицированного гида - а **вы будете смотреть на экскурсию.** Отличный формат того, что в офлайн-конференциях было кофе-брейком!

А еще можно попросить аватара остановиться, приглядеться, оглянуться по сторонам... Все, как вы скажете!

Сценарий 10

Чужими руками (и ногами)

ФЛЕШМОБЫ



Хочется поиграть в аватара, а времени мало для полноценной игры? Есть интересный формат: живописное место – и по одному аватару на команду. Аватары должны выполнить несложный флешмоб - под вашим руководством.

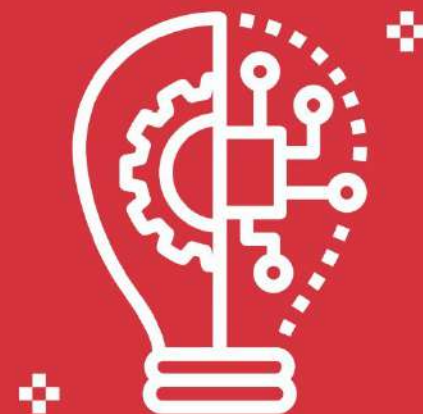
Это может быть несложный танец из пары движений, шарики, улетающие в небо – или несложное построение.

Почему это интересная задача? Потому что командам нужно договориться между собой, как отслеживать деятельность аватаров – и как сделать так, чтобы они одновременно делали одни и те же действия...

А представляете, какая коммуникационная задача - сформулировать для аватара последовательность действий? «Правая рука вверх, согнута в локте, левая нога прямая вынесена вперед....». Это будет увлекательное коммуникационное приключение, от которого останется яркое (и очень смешное) видео.

Это только несколько базовых сценариев.

Мы с удовольствием разработаем и реализуем сценарий онлайн-тимбилдинга специально для вас, под ваши условия и задачи.



С какими задачами работаем?

- Отработка схем взаимодействия, коммуникаций и передачи информации при удалённой работе без потерь в качестве и скорости.
- Помощь в борьбе со стрессом от смены формата работы.
- Командообразование – от сплочения до проработки отдельных soft-skills и компетенций.
- Игровое онлайн обучение по любым темам — от схем коммуникации при удалённой работе до основ безопасной жизнедеятельности.
- Отработка навыков стратегического планирования и тактического управления.
- Те задачи, которые вы нам поставите)))

А ещё — можно решать не только HR-задачи, но и проводить игры для клиентов, партнёров и покупателей.

У нас есть новый работающий инструмент — давайте вместе придумаем, как ещё его можно эффективно использовать.

