

ПРОГРАММА ТРЕНИНГА:

БЛОК 1. ОСОБЕННОСТИ В РАБОТЕ ТРЕНЕРА-ИГРОТЕХНИКА:

- Компетенции тренера-игротехника: что нужно знать и уметь при разработке и проведении игр
- Игра как трансформационный инструмент для работы с группой. За счёт чего происходит изменение мышления и поведения участников
- Факторы, влияющие на результативность проведения игр и бизнес- симуляций
- 5 базовых правил игр в бизнесе. Что можно и что нельзя делать в играх для бизнеса.

БЛОК 2. ВИДЫ И ФОРМАТЫ ИГР, ИХ ЗАДАЧИ И ОСОБЕННОСТИ РАЗРАБОТКИ:

- Геймификация бизнес-процессов
- Ролевые игры
- Деловые игры
- Бизнес-симуляции
- Метафорические игры
- Квесты
- Настольные игры
- Геймификация дистанционного обучения

БЛОК 3. ЧТО ТАКОЕ АВАТАР ИГРЫ И ПОЧЕМУ ОН ТАК ВАЖЕН ПРИ СОЗДАНИИ ИГРЫ И БИЗНЕС-СИМУЛЯЦИИ

- Как создать портрет игрового аватара
- Разрабатываем игровые кейсы
- Изучаем игровые удовольствия участников игры
- Применение метафоры в игре
- Игровая механика при создании бизнес-игр и бизнес-симуляций
- Как и зачем использовать несколько игровых механик в одной игре

БЛОК 4. СОЗДАНИЕ АВТОРСКОЙ ИГРЫ

- Концепция игры: идея, цель и результат
- Семишаговая модель конструирования игры
- Прототипирование игр и бизнес-симуляций
- Что такое прототипирование игры
- Этапы прототипирования
- Баллы, персонажи, уровни, награды и наказания в играх и бизнес-симуляциях

БЛОК 5. ОСОБЕННОСТИ УСПЕШНОГО ПРОВЕДЕНИЯ ИГР

- Игровая динамика при создании бизнес-игр и бизнес-симуляций
- Что такое игровая динамика
- Виды игровых динамик
- Управление динамикой во время игры

- Формирование безоценочной обратной связи игроку

БЛОК 6. ЗАВЕРШЕНИЕ ОБУЧЕНИЯ. ОЦЕНКА ЭФФЕКТИВНОСТИ. ПОДДЕРЖКА РЕЗУЛЬТАТОВ ПОСЛЕ ОБУЧЕНИЯ В ФОРМАТЕ ГЕЙМИФИКАЦИИ

- Оценка эффективности работы группы
- Закрепление знаний, формирование навыков и умений за рамками обучения.

Время проведения: 32 академических часа (2 дня), обучение проходит с 10.00 до 17.00