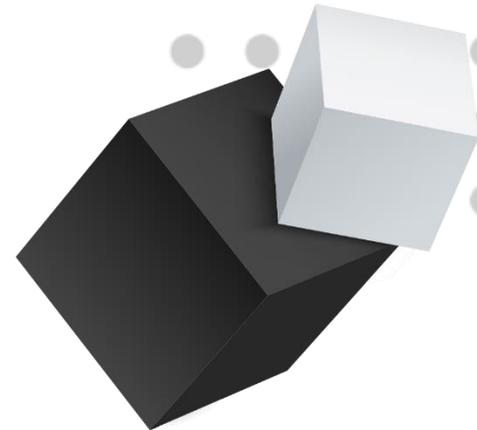


ЕВМ



**ПЯТЬ
УГЛОВ**



**ДЕЛОВАЯ ИГРА ПО ОБУЧЕНИЮ ПРОЕКТИРОВАНИЮ
И ПРОЕКТНОМУ ПОДХОДУ**



Количество участников:
10 - 100 человек,
5 команд

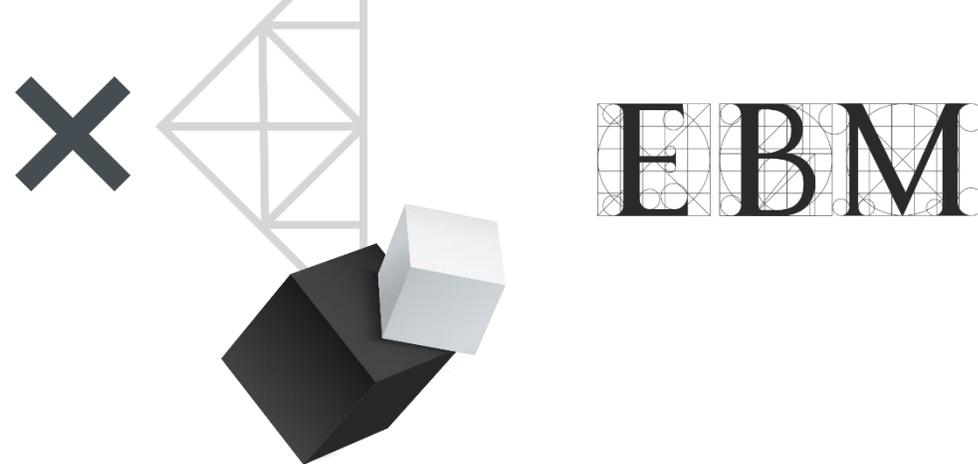
Время:
3 часа

Что даёт игра, кроме обучения:

во время игры можно
разработать новые проекты
или оценить разработанные



МЕХАНИКА ИГРЫ



Задача игры «5 углов»: развитие проектного мышления.

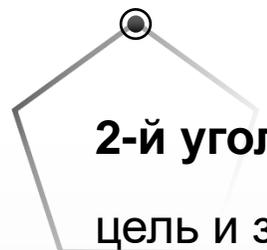
Методология

Любой проект можно разделить на 5 элементов.

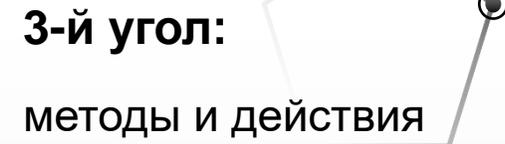
В игре каждому элементу отводится свой «угол», что образует маршрут для движения участников.



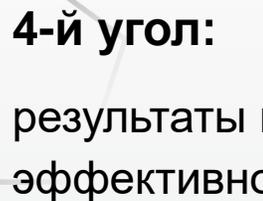
1-й угол:
проблема проекта
(«отправной вопрос»)
и контекст



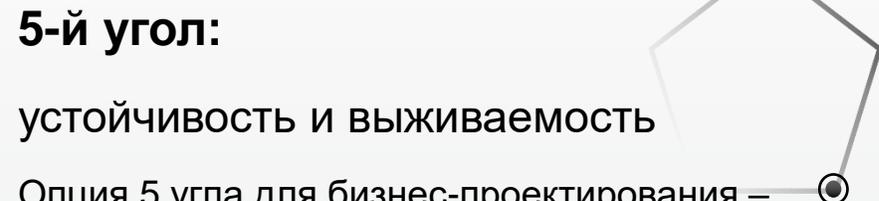
2-й угол:
цель и задачи



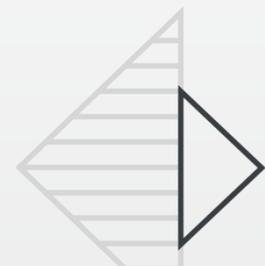
3-й угол:
методы и действия



4-й угол:
результаты проекта и
эффективность



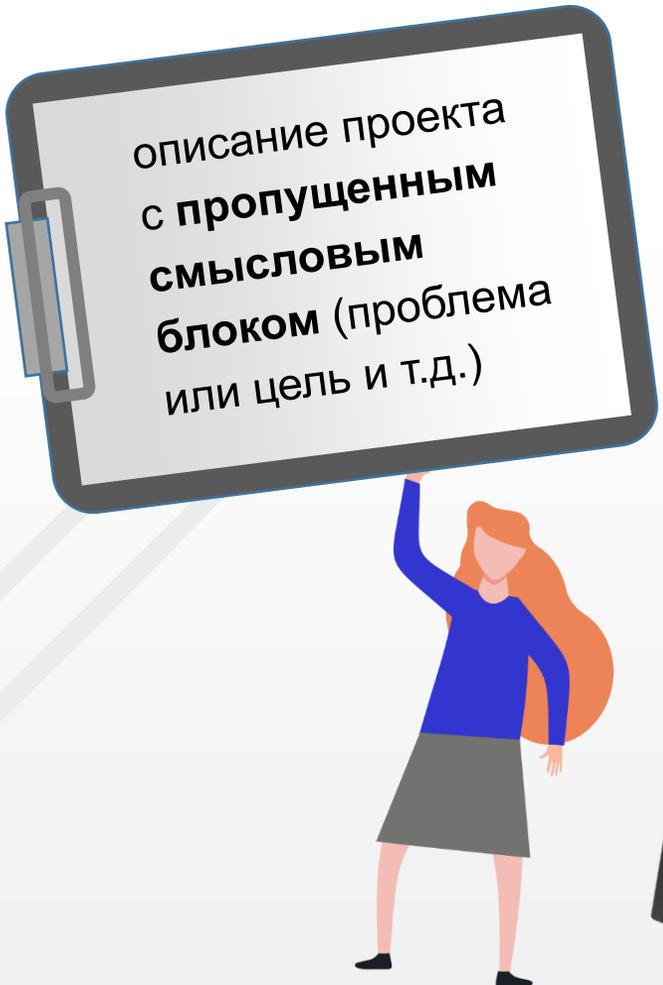
5-й угол:
устойчивость и выживаемость
Опция 5 угла для бизнес-проектирования –
риски



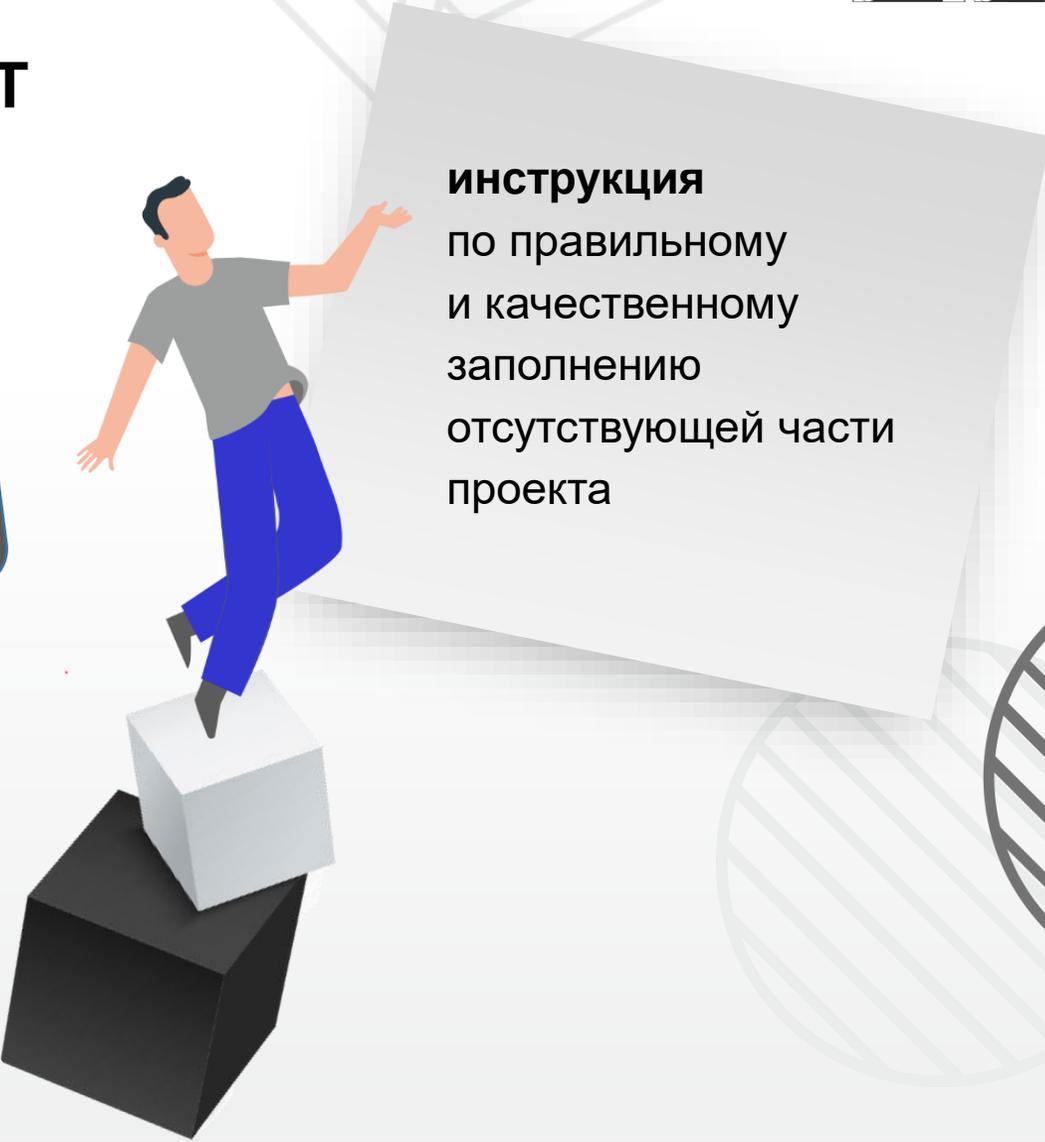
Механика игры

НА КАЖДОМ УГЛУ УЧАСТНИКОВ ЖДУТ

ЕВМ



описание проекта
с пропущенным
смысловым
блоком (проблема
или цель и т.д.)



инструкция
по правильному
и качественному
заполнению
отсутствующей части
проекта



Механика игры

ЗАДАЧА КАЖДОЙ ГРУППЫ

E B M



ПРИХОДЯ НА КАЖДЫЙ
СМЫСЛОВОЙ УГОЛ



1 прочитайте
инструкцию



2 изучить проект



3 организовать работу
группы по **обсуждению
отсутствующего
элемента** в проекте
согласно инструкции



4

сформулировать и записать
отсутствующую часть на
специальном бланке



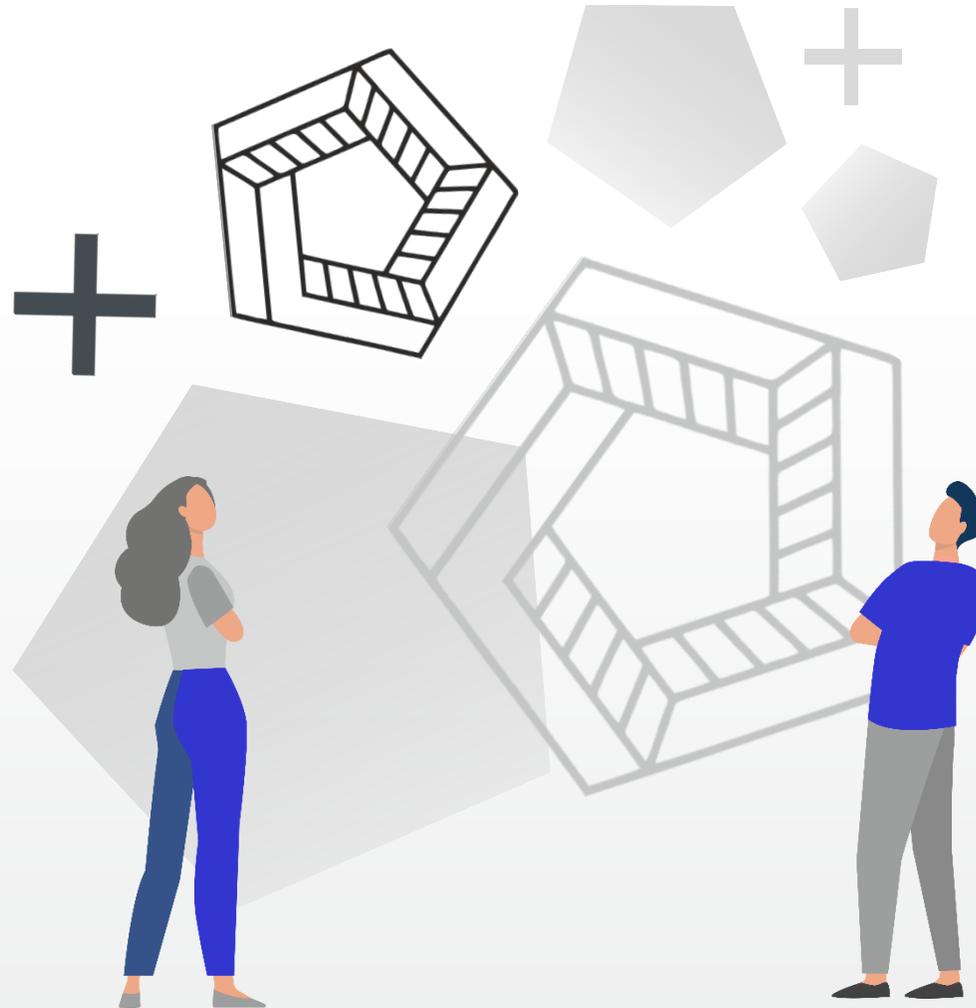
Таким образом, каждая команда побывает в каждом углу
и познакомится с каждым элементом проекта.



РЕЗУЛЬТАТЫ ИГРЫ

E B M

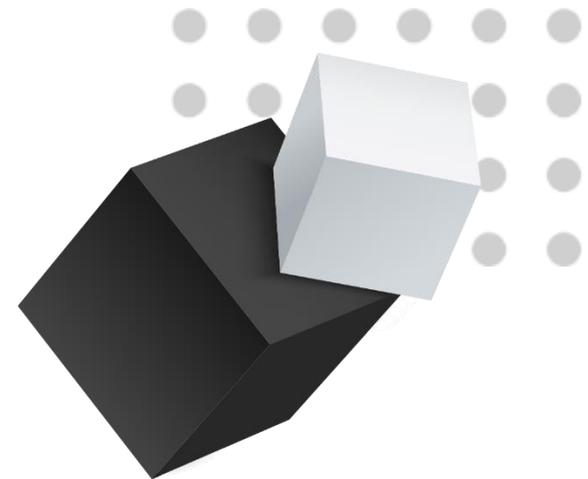
- Погружение в проектную логику, освоение всех ключевых компонентов проекта
- Формирование единого языка проектирования и понятийного аппарата
- Знакомство с примерами описаний реальных проектов
- Выработка 5 вариантов решений по каждому кейсу



Игра может завершаться проектной сессией по созданию собственных, новых проектов.



ЕВМ



+7 (812) 982-34-30

game@ebm.spb.ru

evmcorp.com

businessgames.ru

forHR.digital

