



МОДЕРИРУЕМАЯ
КРЕАТИВНАЯ СЕССИЯ

ДЕЛОВАЯ ИГРА
ПО РАЗВИТИЮ
ИННОВАЦИОННОГО МЫШЛЕНИЯ

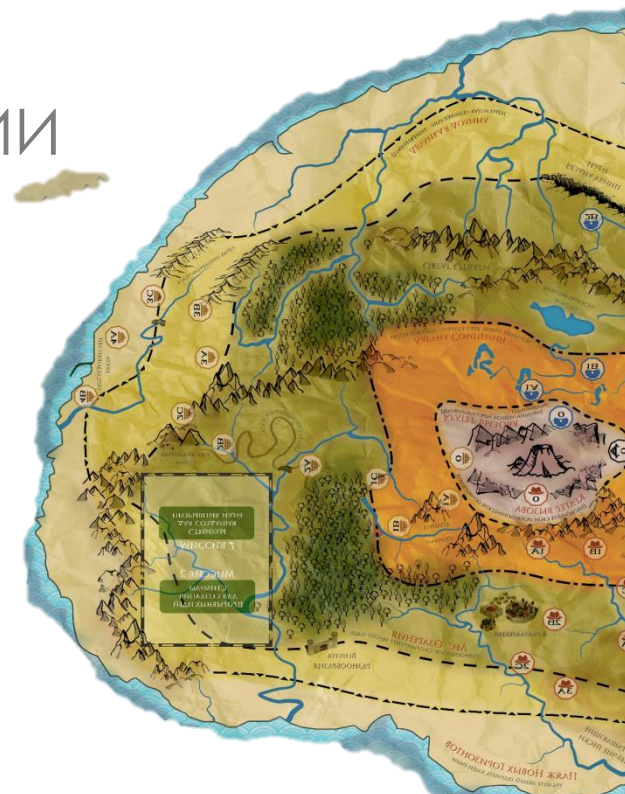




СОВМЕСТНАЯ ИСПАНСКО-РОССИЙСКАЯ РАЗРАБОТКА

ЛАУРЕАТ ВСЕМИРНОЙ ПРЕМИИ
«ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ – 2015»

В НОМИНАЦИИ «ЛУЧШАЯ
НЕКОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА»



ЦЕЛЬ

выработка новых идей решения проблем и развитие креатива, прежде всего научно-технического



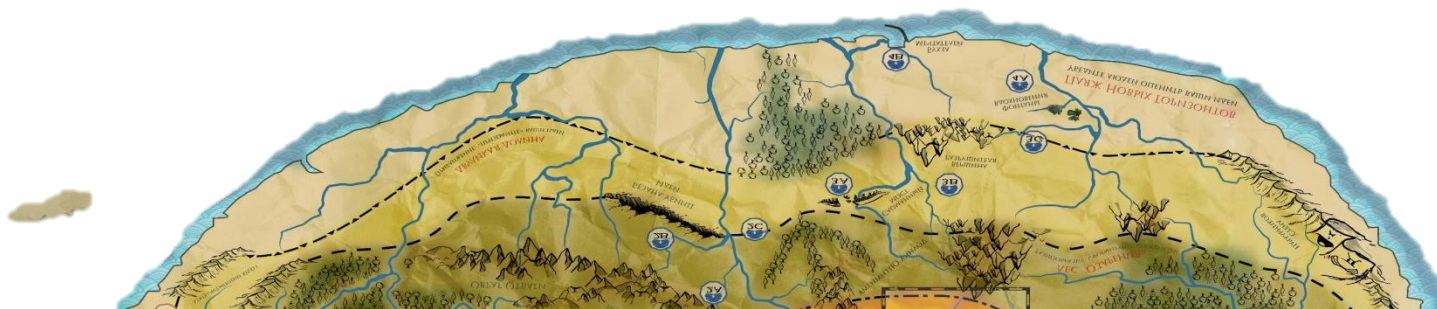
ключевой вопрос
«Как нам... (добиться, решить,
сделать, завершить и т.д.)»



5-6 часов



8-160 человек (1 стол = 8-20)
(команда = один игровой стол
с отдельной темой)

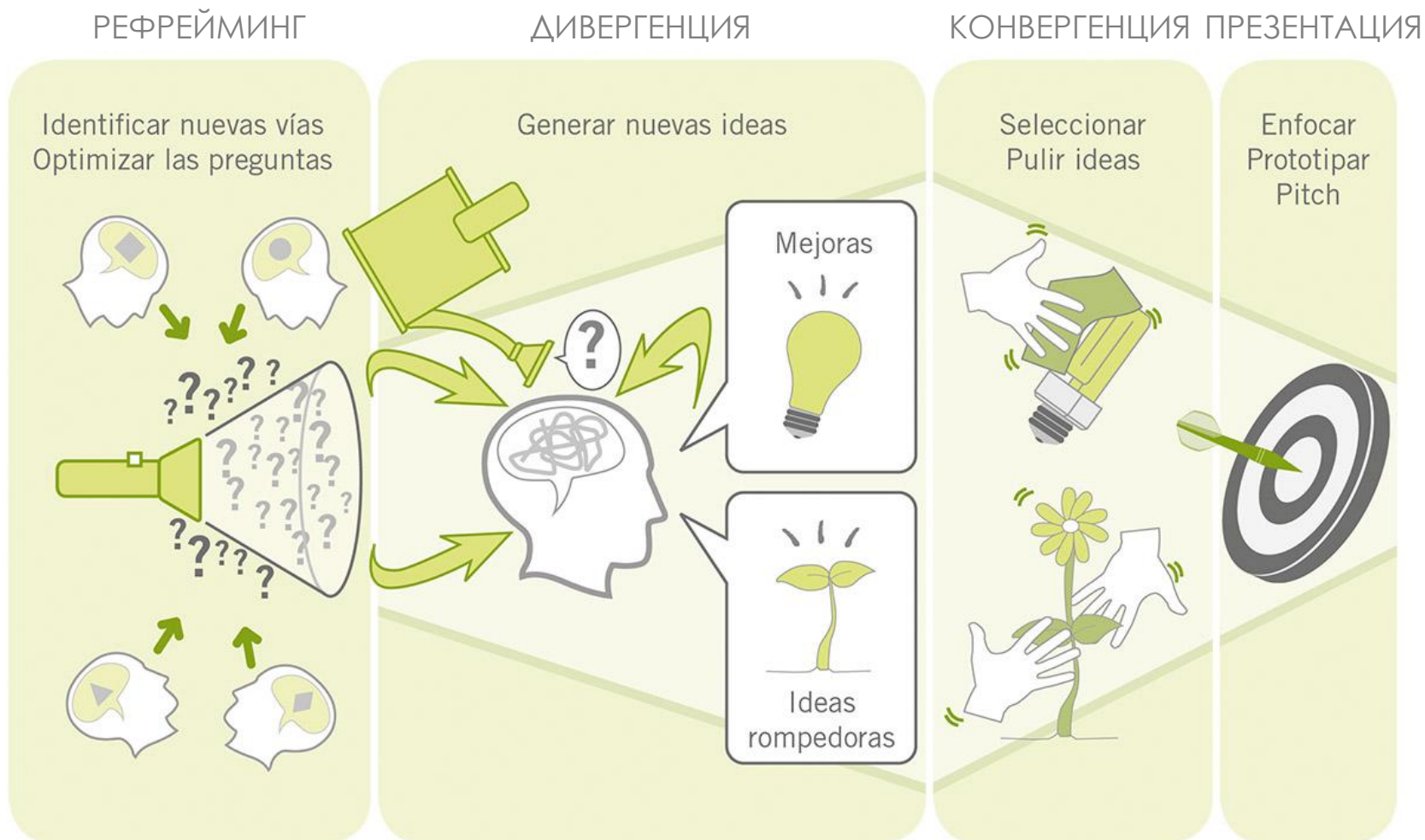


ПРИМЕРЫ ВОПРОСОВ, КОТОРЫЕ МЫ РАССМАТРИВАЛИ В ПОДОБНЫХ СЕССИЯХ



- Как сократить потери сырья при транспортировке?
- Как ускорить строительство второго блока АЭС и уложиться в плановый срок?
- Как ликвидировать АСПО и гидратные отложения на месторождениях?
- Как сэкономить время руководителей при проведении еженедельных совещаний?
- Как добиться снижения количества травм на производстве?
- Как внедрить SAP ERP с минимальными потерями на время переходного периода?

ЭТАПЫ ИГРЫ = ЭТАПЫ КРЕАТИВА

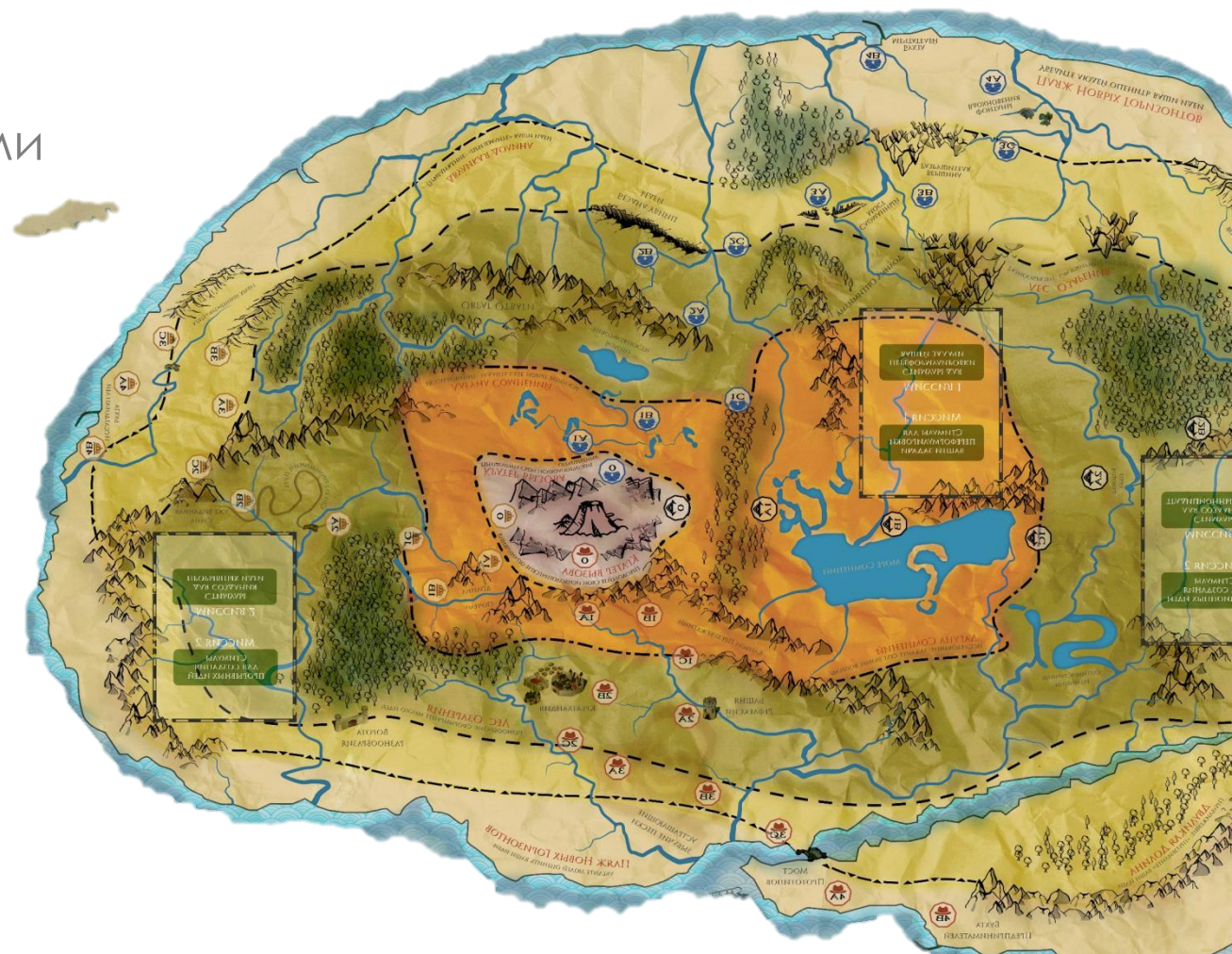


В рамках игры мы подразделяем рождающиеся идеи:

- **классические**
(более реалистичные)
- **прорывные**
(неожиданные и неоднозначные, но оригинальные и применимые)

Команды работают
С игровым полем и постерами-формами

Движение по игровому полю
Означает **смену этапов игры**





Во время игры они **соперники**,
в **финале** игры – **союзники** в
формулировании креативных идей

На каждом столе работают
4 мини-группы по 5 человек.



МИССИЯ 1. РЕФРЕЙМИНГ



взглянуть на проблему под другими углами,
переосмыслить задачу и

- **либо переформулировать ключевой вопрос**
- **либо декомпозировать его на подвопросы, ведущие к решению ключевого**

в помощь командам «стимульные карты»
с примерами рефрейминга для других задач.



создано **не менее 25 переформулировок**
и расшифровок ключевого вопроса,
из которых **выбрано 4 лучших для дальнейшей работы**



45 минут

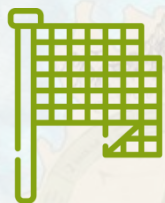
МИССИЯ 2. ГЕНЕРАЦИЯ ИДЕЙ



разработать идеи, отвечающие на переформулированные вопросы.

Каждая из 4 подгрупп за столом работает над одним вопросом.

В помощь командам «стимульные карты» с примерами рефрейминга для других задач.



сформулировано не менее **40 классических** и **40 прорывных идей**, из которых выбрано **4 лучших для дальнейшей работы**

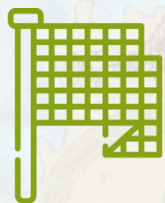


90 – 180
минут

МИССИЯ 3. ВЗАИМНАЯ ОЦЕНКА СЛАБЫХ МЕСТ И РИСКОВ



рассмотреть слабые места и потенциальные угрозы при реализации выбранных идей,
разработать профилактику рисков и угроз



выбранные **идеи прошли через сито риск-менеджмента**, стало понятно, при каких условиях они применимы



60 - 90
минут

МИССИЯ 4. ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИДЕЙ ВНУТРИ СТОЛА



сформулировать суть идеи, выгоды от её реализации, в обязательном порядке – предложение по пилотному тестированию идеи и использованию результатов пилота



идеи трансформированы в конкретные рабочие предложения, всему столу понятна суть идей, произведён выбор лучших



60 - 120
минут

ВСЕ КОМАНДЫ СТОЛА СОВМЕСТНО ПРИНИМАЮТ РЕШЕНИЕ О ДАЛЬНЕЙШЕЙ СУДЬБЕ ИДЕЙ:

- Выбрать одну лучшую
- Объединить или состыковать несколько

И ПРЕЗЕНТУЮТ ВСЕМ ОСТАЛЬНЫМ
СТОЛАМ

УБЕДИТЕ ЛЮДЕЙ ВЫБРАТЬ
ИМЕННО ВАШИ ИДЕИ!



Миссия 4 ПЛЯЖ НОВЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

КОМАНДА
ИНДИАНА · ЛИВИНГСТОН · КУК · ТУАРЕТ

ЗАДАЧА:
НАЗВАНИЕ ИДЕИ:



ИДЕЯ:

СУТЬ ИДЕИ _____

ПРОБЛЕМА, КОТОРУЮ МЫ РЕШАЕМ/ЦЕЛЬ: _____

КОНТЕКСТ:

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ _____

НА КОГО ПОВЛИЯЕТ ИДЕЯ? КОМУ ОНА МОЖЕТ НЕ ПОНРАВИТЬСЯ? (ВНУТРИ / СНАРУЖИ): _____

КАК ИХ УБЕДИТЬ? _____

В ЧЁМ ИННОВАЦИОННОСТЬ / УНИКАЛЬНОСТЬ ПОДХОДА? _____

ГЛАВНЫЕ И КРИТИЧЕСКИЕ РИСКИ: _____

ЗАПУСК

КАК МЫ МОЖЕМ «БЫСТРО И ДЕШЕВО» ОСУЩЕСТВИТЬ ПИЛОТ? _____

ЧТО МЫ ХОТИМ УЗНАТЬ ИЗ ПИЛОТА? _____

БРОСОК В ЦЕЛЬ: ПРОДАЙТЕ СВОЮ ИДЕЮ

ПРОИЗВЕДИТЕ ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ (30 СЕК) _____

ЧТО И КАК РЕАЛИЗУЕМ (2 МИН) _____

ТЕСТ / ПИЛОТ (30 СЕК) _____

ПО ОКОНЧАНИИ ИГРЫ ОТ КАЖДОГО СТОЛА



Более **25** переформулировок
первоначальной задачи

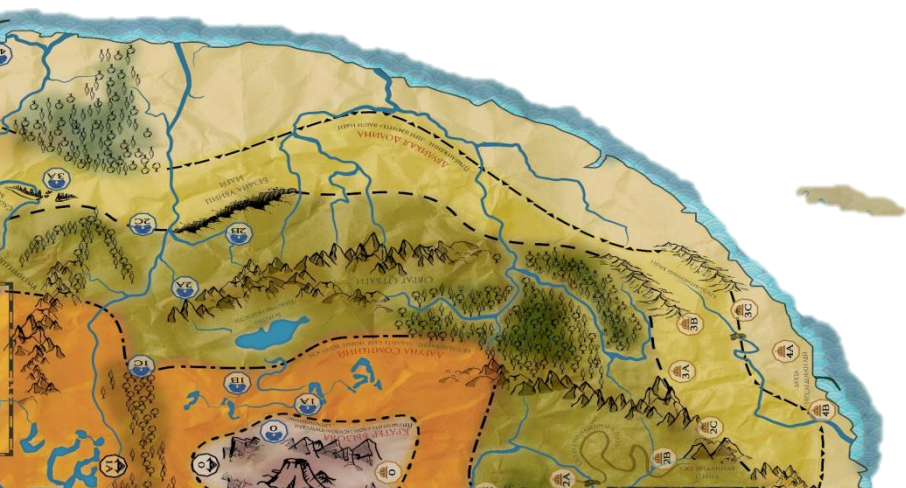
Более **80** идей

От **4** до **8** лучших идей,
трансформированных в конкретные предложения

ИГРОВЫЕ ДЕНЬГИ



демонстрируют, как можно
монетизировать свой креатив
и как каждая идея тесно связана
с экономическим эффектом



ПРИМЕРНЫЙ ТАЙМИНГ



0.00 – 1.00

Стартовый тренинг по инновационному мышлению
«ПИКСЕЛЬНОЕ МЫШЛЕНИЕ И КАК С НИМ БОРОТЬСЯ»

1.00 – 3.30

BINNAKLE – миссия 1 (рефрейминг)
и миссия 2 (разработка идей)

3.30 – 5.00

BINNAKLE – миссия 3 (поиск слабых мест)
и миссия 4 (доработка и внутренняя презентация идей)

5.00 – 5.30

Презентация разработанных идей

5.30 – 6.00

Обсуждение результатов и применённых методов
инновационного мышления, заземление
на практику работы участников



+7 (812) 982-34-30

game@ebm.spb.ru



evmcorp.com

businessgames.ru

forHR.digital