

ЕВМ

КОРПОРАЦИЯ
ДРАЙВА

ДЕЛОВАЯ ИГРА
ПРО ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ КОНТРАКТ



ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ КОНТРАКТ

— это система неявных взаимных ожиданий и обязательств между работником и работодателем



НА ЧТО ВЛИЯЕТ ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ КОНТРАКТ?



Удовлетворенность
работой



Мотивация



Поведение сотрудника
в компании



Лояльность
к компании



Вовлеченность



Организационные
обязательства
и производительность
сотрудника

Методика «Структура и свойства психологического контракта» Е. С. Ребриловой (к. п. н., доцент, заместитель декана по научной работе факультета психологии ТвГУ).

Это современная отечественная диагностическая методика, которая признана надежной, валидной и репрезентативной.

КОРПОРАЦИЯ ДРАЙВА



1,5 - 3
часа



4 - 48
человек

ДЛЯ КОГО?

- HR-специалисты
- Все, у кого в непосредственном подчинении есть хотя бы 1 сотрудник

ДЛЯ ЧЕГО?

- Разобраться с тем, что такое психологический контракт сотрудника и компании, а также какие представления в него входят
- Считывать между строк то, что действительно важно сотруднику
- Договариваться на берегу об ожиданиях, обязательствах и правилах «игры»
- Осознанно управлять психологическим слоем рабочих отношений
- Понять, как поддержать сотрудников в период адаптации к изменениям
- Повеселиться



АТМОСФЕРА

Мир игры – это микс известных персонажей из мировой культуры. Они работают в «Корпорации драйва» и производят драйв, вовлеченность и удовлетворенность от работы.

Все это отгружается в реальный мир в виде вагонов счастья. Вагоны счастья способны произвести только подходящие друг другу пары «руководитель–сотрудник».

Вагоны счастья – это ключевой показатель, обеспечивающий командную победу в игре.



В игре Осел из «Шрека» может стать идеальным сотрудником в команде Глеба Жеглова, а Тони Старк – руководить Гарри Поттером.

Совершенно абсурдно и поэтому смешно!



МЕХАНИКА

Это ролевая деловая игра, в которой участники выступают в роли руководителей и сотрудников



Участникам предстоит:

- 1 Составить максимально продуктивные пары, исходя из того, насколько совпадают их представления
- 2 Скорректировать ожидания или договориться о дополнительных обязательствах
- 3 Диагностировать обязательства и ожидания других персонажей

Игра построена так, что вовлеченными оказываются все!

ОБЩАЯ ЦЕЛЬ

Произвести нужное количество вагонов счастья

ЛИЧНАЯ ЦЕЛЬ

Получить как можно больше жетонов драйва

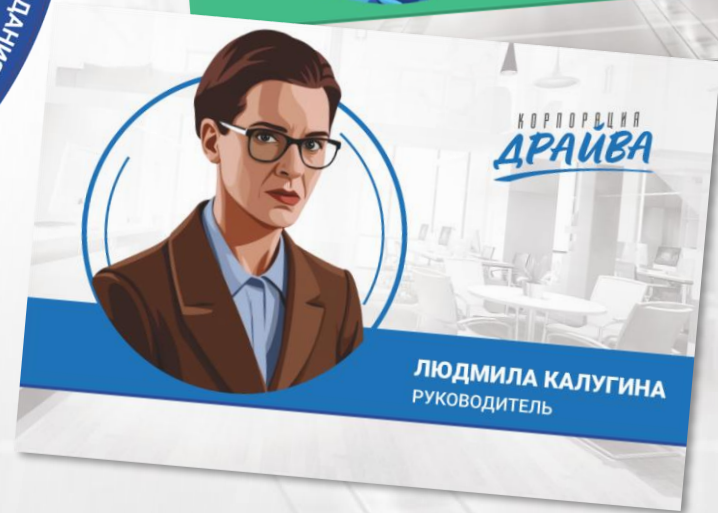
Каждый участник самостоятельно определяет, какая цель для него важнее — общая или личная

E B M

ПОЛЕЗНО!

ЛЕГКО!

ИНТЕРЕСНО!

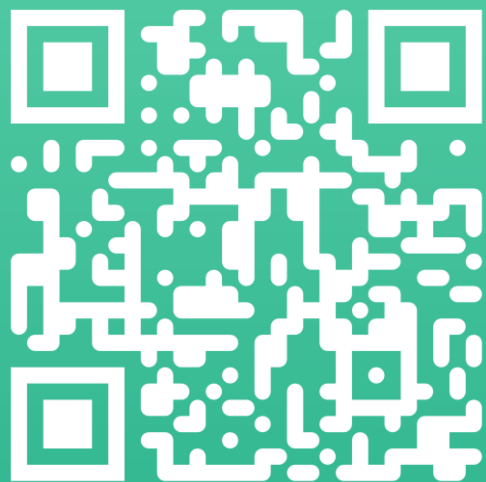


КАПИТАН АМЕРИКА РУКОВОДИТЕЛЬ

КОРПОРАЦИЯ ДРАЙВА

ОБЯЗАТЕЛЬСТВА РУКОВОДИТЕЛЕЙ	ОЖИДАНИЯ РУКОВОДИТЕЛЕЙ
Отношения в коллективе	Приверженность к организации
Активная жизнь в организации	Занятость в организации
Удовлетворение	Активная жизнь в организации
Справедливость	Добросовестное отношение к работе
Контроль	Контроль

EBM



@bettercallEVM

evmcorp.com

businessgames.ru

+7 (812) 982-34-30

game@ebm.spb.ru