



ЕВМ

# ПЕРСПЕКТИВА

Пошаговая деловая игра по  
планированию карьеры



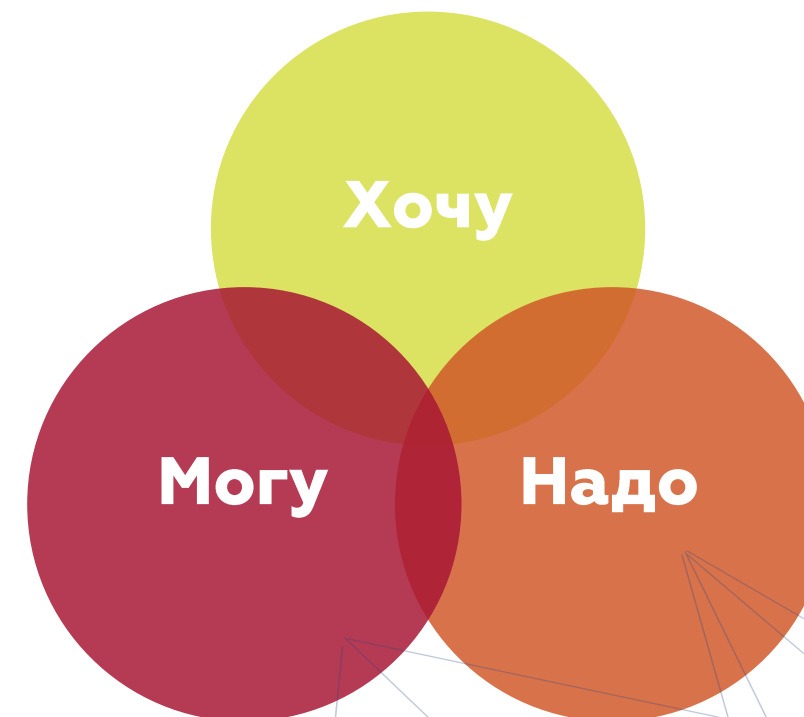
# ОПРЕДЕЛЯЕМ ПЕРСПЕКТИВУ

Деловая игра «ПЕРСПЕКТИВА» направлена на то, чтобы учащиеся старших классов смогли спланировать свое профессиональное развитие на ближайшие 7-10 лет

## Игра построена на трех китах профессиональной ориентации:

- Области мотивации
- Области требований рынка труда
- Области знаний и навыков

*К концу игры участники ищут свои профессиональные интересы на пересечении этих областей и составляют план индивидуального развития.*



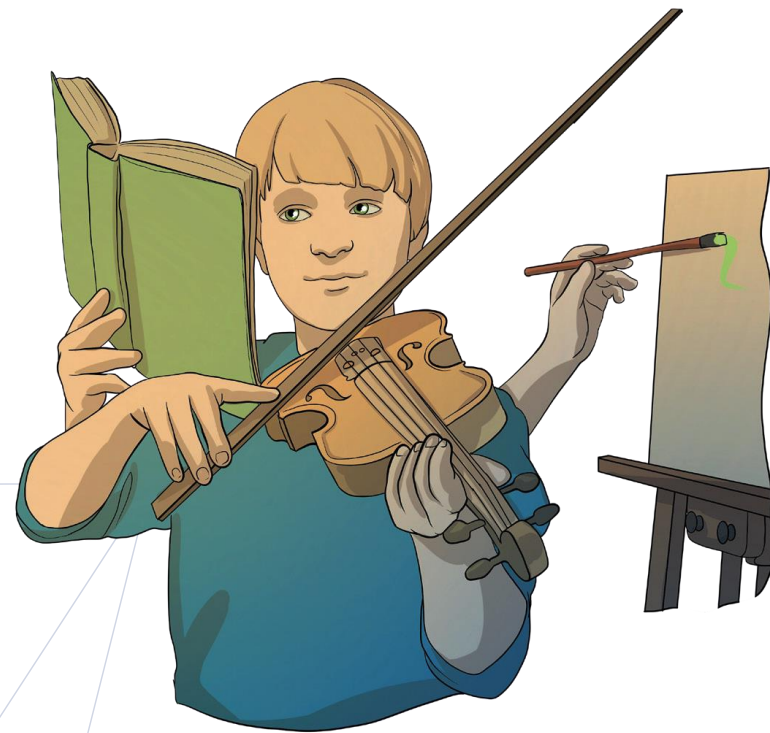
# СОСТЯЗАНИЕ МОТИВОВ

Начинается игра с упражнения «Состязание мотивов». Участники в игровой форме и в течение всего 10 минут **определяют свою ведущую профессиональную мотивацию**. Именно в этот момент многие с удивлением обнаруживают, что достойная оплата труда мотивирует не всех, так как всегда находятся более важные параметры в будущем деле жизни.

 10 мин



# ВСЕ ТАЛАНТЫ ХОРОШИ



Затем участники переходят к определению своих умений.

***Танцевать танго? Прекрасно! Рисовать комиксы? Просто волшебно! Выслушивать людей? Восхитительно!***

На этом этапе важно не скромничать, игра может развернуться в самую неожиданную сторону, нам пригодятся все таланты ребят!

И завершает подготовительную часть определение конкретных форматов и методов обучения и развития. С учетом того, что студенты, школьники и молодые специалисты учатся по-разному.

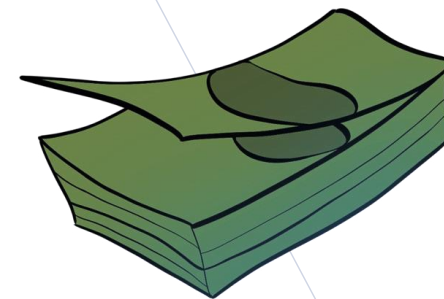


# МЕСТНАЯ ВАЛЮТА

Теперь самое время ввести игровую валюту. Ведь за карьерное развитие нужно платить. И деньги – самая дешевая валюта из всех возможных.

## Внимание

Мы вводим игровую валюту нескольких категорий, чтобы показать, на что будет влиять выбор ребят.



**Деньги**



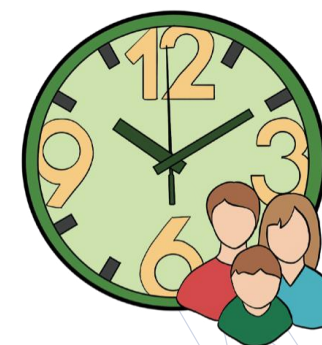
**Время с друзьями**



**Время спорта**



**Время отдыха**



**Время с семьей**

# ГЛАВНАЯ РОЛЬ

И так как рассуждать о себе, даже в безопасной тренинговой атмосфере всегда тяжело, мы вводим игровых персонажей, на которых участники будут тренироваться

Игроков ждет знакомый каждому школьнику вид деятельности: необходимо прокачать своего персонажа. У всех персонажей заданы базовые профессиональные мотивы и способности.

Осталось только провести его по карьерному пути!



# ШКОЛЬНИК

## Цели

Возможность продолжать учебу со своими товарищами

## Мотивы

Свободно говорить на английском

## Способности и компетенции

Музыкальные способности



# СТУДЕНТ

## Цели

Позволяет общаться с людьми

## Мотивы

Создать счастливую семью

## Способности и компетенции

Коммуникативные способности,  
настойчивость





# МОЛОДОЙ СПЕЦИАЛИСТ

## Цели

Возможность продолжать дело родителей

## Мотивы

Достичь 100% безопасных условий труда на предприятии, учитывая экологические параметры и требования промышленной безопасности

## Способности и компетенции

Стрессоустойчивость, гибкость, адаптивность

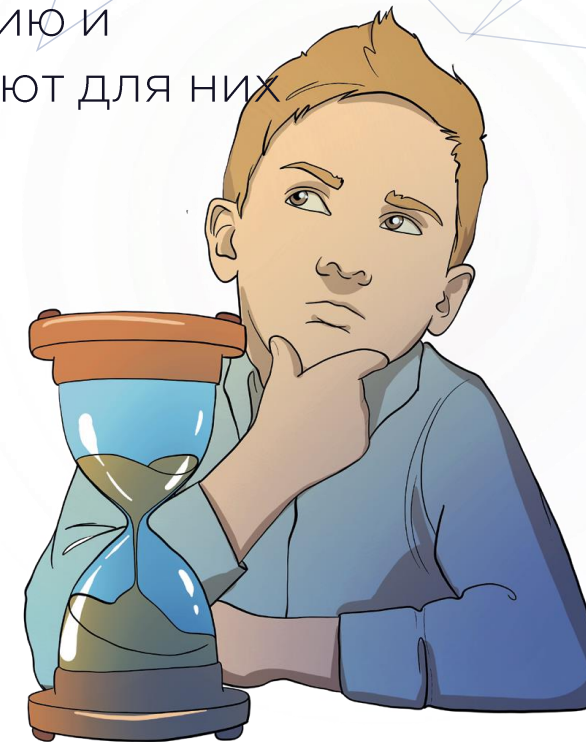


# РАССТАВЛЯЕМ ПРИОРИТЕТЫ

Так участники в командах анализируют цели, мотивацию и способности своих игровых персонажей и прорабатывают для них пошаговый план для их реализации.

## **И здесь случается первый ключевой инсайт:**

Для успешной карьеры требуется серьезная инвестиция времени. Стартового временного капитала участникам категорически не хватает, и им приходится выделять время из других пяти категорий.



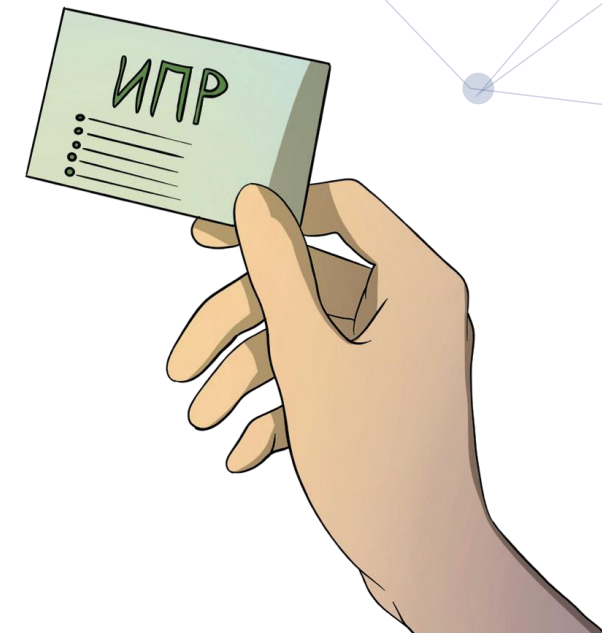
# ДЕЛАЕМ ВЫВОДЫ

Игровые персонажи прокачаны, победители выбраны.  
Самое время присвоить опыт

## Тренер помогает участникам сформулировать и закрепить выводы:

- Какого результата вы добились в результате игры?
- С помощью каких действий можно было бы достичь большего результата?
- Что в игре было самым сложным?
- Как эта игра повлияла на ваши профессиональные планы?
- Что вас удивило больше всего?
- Что бы вы сделали по-другому, если бы мы прямо сейчас повторили эту игру?

**Затем тренер выдает участникам бланки ИПР (индивидуального плана развития) и помогает им заполнить их максимально подробно, используя выводы, которые участники сделали по итогам игры.**

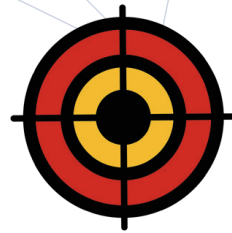


# ОСОБЕННОСТИ И ПРЕИМУЩЕСТВА ПРОГРАММЫ:



**Игра имеет две модификации:**

4 и 7 часов чистого игрового времени



**Профессиональная мотивация участников**

Деловая игра начинается с определения ведущей профессиональной мотивации участников, что обеспечивает их живой интерес и 100% включенность в игровой процесс



**Игра полностью соответствует современным принципам профессиональной ориентации**



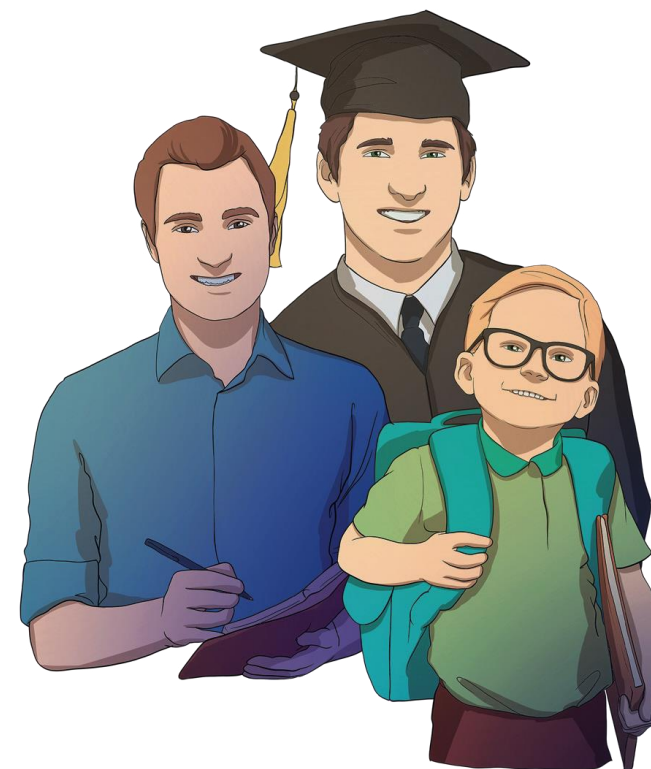
**В течение дня мы комбинируем различные виды деятельности и формы работы:**

Индивидуально, работа в малых группах, творческая деятельность, аналитическая работа, публичная презентация и другие. Такой подход позволяет сохранить активность участников на целый день и не позволяет участникам устать.

# ОСОБЕННОСТИ И ПРЕИМУЩЕСТВА ПРОГРАММЫ:

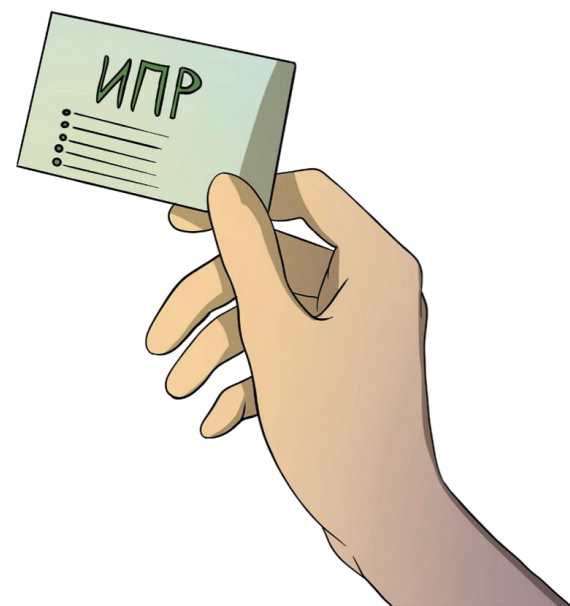
## **Эмоциональный комфорт участников**

Тренировка в определении методов и форматов развития проходит на игровых персонажах, что обеспечивает эмоциональный комфорт участников и позволяет расширить горизонт их мышления



## **Подробный индивидуальный план развития**

Каждый участник уходит с игры с подробным индивидуальным планом развития, который составляет для себя сам. Это главный продукт игры.





The logo consists of the letters 'E', 'B', and 'M' in a bold, serif font. Each letter is contained within a square frame that has a grid pattern overlaid on it. The letters are white against a dark blue background.

# EBM

+7 (812) 982-34-30  
game@ebm.spb.ru

evmcorp.com  
businessgames.ru  
forHR.digital

