

EBM

**В СЕРДЦЕ  
АРКТИКИ**

Лед, сталь и сила команды — только  
так выживают первопроходцы!

# ЦЕЛИ ИГРЫ



**Количество участников**

20 — 120 человек



**Продолжительность**

3,5 — 4 часа



**Формат**

Офлайн/онлайн

**1**

Развитие стратегического и аналитического мышления, умения адаптировать стратегии под меняющиеся условия

**2**

Сплочение команды вокруг единой цели – строительства полярной станции

**3**

Развитие навыков коммуникации и распределения ресурсов внутри компании

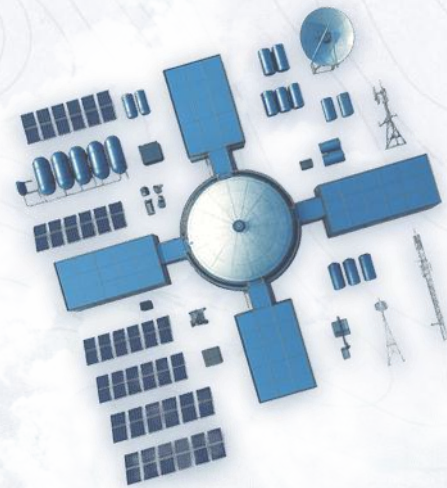
**4**

Видение общего результата всей компании, а не только своего подразделения

# ЛЕГЕНДА

В самом сердце ледяной пустыни, где бушуют ветры и царит вечная ночь, зарождается проект, способный изменить ход истории, — станция «Полярная Звезда».

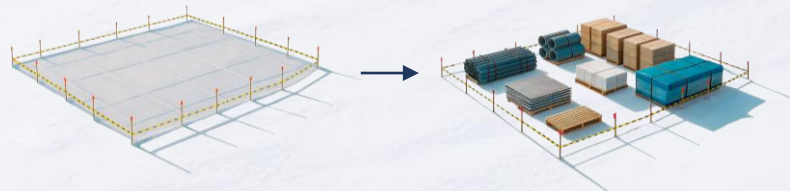
Но стихия не терпит ошибок: суровые морозы, непредсказуемые ледяные потоки и нехватка ресурсов ставят под угрозу успех проекта.



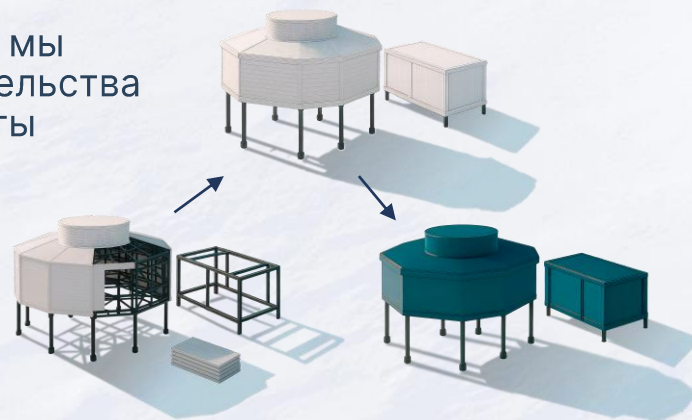
**Задача участников — в составе команд спланировать и построить станцию, превратив ее в символ научного прорыва!**

# СТРОИТЕЛЬСТВО СТАНЦИИ

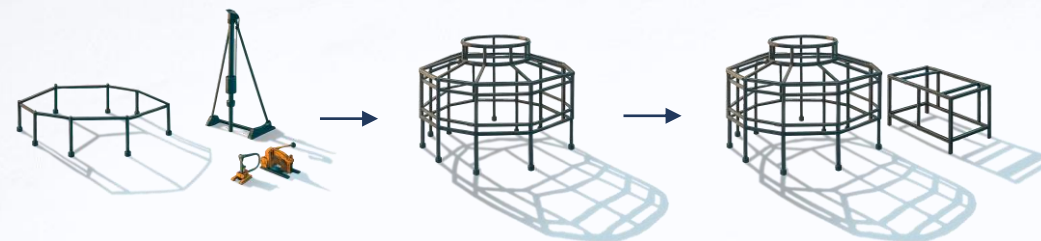
Каждой группе одного модуля (инженерам и ученым) необходимо произвести свой объем работ по 5 направлениям



После каждого раунда мы оцениваем ход строительства и эффективность работы каждого модуля



Работы выполняются рабочими и техникой, находящимися в общем подчинении обеих групп, и внедрением ИИ-моделей



Задача – за 7 раундов завершить весь комплекс работ



# УЧАСТНИКИ В ХОДЕ ИГРЫ

**1** Организуют распределение ролей внутри команды

**2** Распределяют ограниченные ресурсы между задачами

**3** Управляют проектом в строгих временных и бюджетных рамках



**4** Меняют стратегию и тактику, реагируя на происходящие события, ломающуюся технику, изменяющуюся погоду

**5** Договариваются между командами для достижения общего результата

# РЕЗУЛЬТАТ

**В конце игры модули объединятся в единый полярный комплекс**



**Все участники работают на единый результат**

Станция будет завершена, только если все модули будут готовы к концу игры

---



**Ни одна команда не может самостоятельно победить в этой игре**

Для победы участники должны взаимодействовать с другими командами

---



**Торжественный запуск работы полярной станции**

представителями всех команд становится яркой и эмоциональной финальной точкой игры



# КОМАНДЫ САМОСТОЯТЕЛЬНО ВЫСТРАИВАЮТ СВОЮ СТРАТЕГИЮ

После игры проводится подробная рефлексия, которая подсвечивает:

**1** Специфику организации работы в команде в условиях жестких ограничений по времени и больших объемов информации

**2** Выбор тактики и стратегии командной работы, их корректировку под влиянием внешних факторов

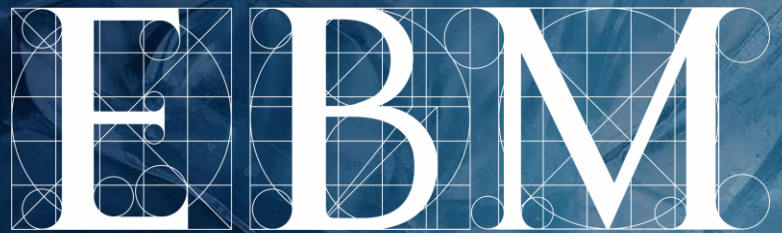
**3** Способ реагирования на изменения во внешней среде

**4** Стратегии ведения переговоров с другими командами

**5** Распределение ресурсов в условиях неопределенности и жестких ограничений







# EBM

[evmcorp.com](http://evmcorp.com)

[businessgames.ru](http://businessgames.ru)

+7 (812) 982-34-30

[game@ebm.spb.ru](mailto:game@ebm.spb.ru)