

The logo consists of the letters 'E', 'B', and 'M' in a stylized, outlined font. Each letter is composed of a grid of small squares, giving it a digital or architectural appearance. The letters are dark blue and are centered at the top of the image.

EBM

В СЕРДЦЕ АРКТИКИ

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

ЦЕЛИ ИГРЫ



Количество участников
20 — 120 человек



Продолжительность
3 — 4 часа



Формат
Офлайн/онлайн

В СЕРДЦЕ
АРКТИКИ



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

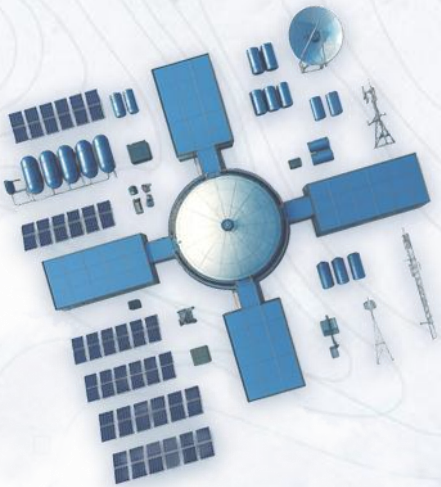
4

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».

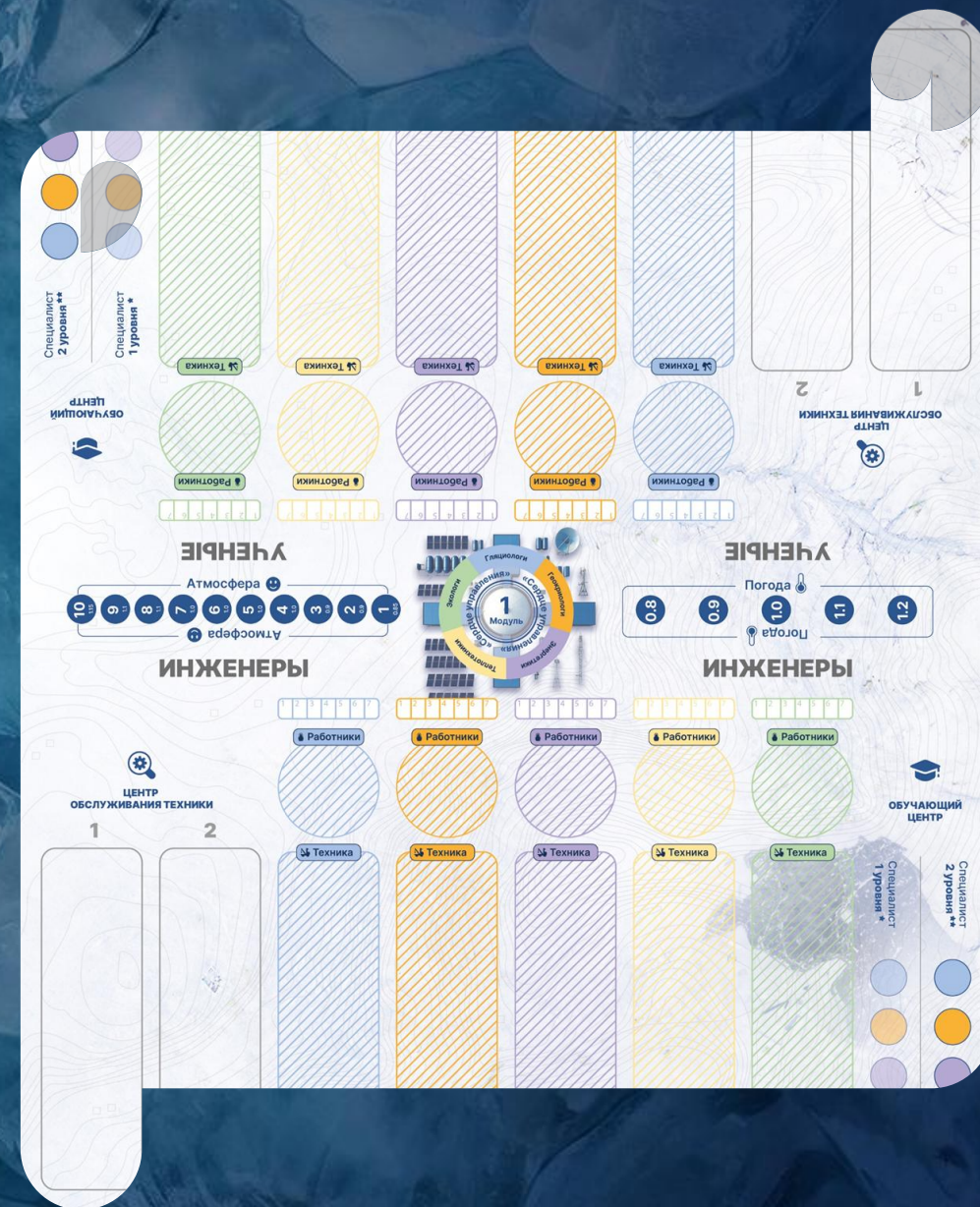
Но стихия не терпит ошибок: суровые морозы, непредсказуемые ледяные потоки и нехватка ресурсов ставят под угрозу успех проекта.



Ваша задача — в составе команд спланировать и построить станцию, превратив ее в символ научного прорыва!

СТРОИТЕЛЬСТВО СТАНЦИИ

- 1 : Каждой группе (инженерам и ученым) необходимо произвести свой объем работ по 5 направлениям
- 2 : Работы выполняются рабочими и техникой, находящимися в общем подчинении обеих групп, и внедрением ИИ-моделей
- 3 : Задача – за 7 раундов завершить весь комплекс работ



УЧАСТНИКИ В ХОДЕ ИГРЫ



Организуют распределение ролей внутри команды



Распределяют ограниченные ресурсы между задачами



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



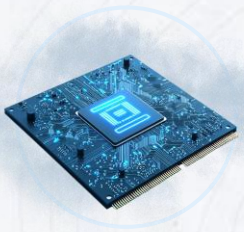
Договариваются между командами для достижения общего результата



Управляют проектом в строгих временных и бюджетных рамках

РЕЗУЛЬТАТ

В конце игры модули всех команд 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.

ФОРМАТ

Игра проходит в фиджитал-формате, совмещающая работу в цифровом приложении и взаимодействие с физическим полем, 3D-техниккой и работниками

Команда

Модуль 1

Группа

Ученые

Бюджет

375

Погода

0.80

Атмосфера

6 100

Происл-ть

0.80

Номер хода

1

Таймер

14:07

Легенда

Справка

Бюджет этапа

Остаток на начало этапа	400
Влияние событий	0
Использование ИИ	0
Обучение персонала	0
Ремонт техники	0
Покупки	0
Зарплата сотрудникам	-25
Использование техники	0
Передача бюджета	0
Итого	-25
Остаток на конец этапа	375

Объем работ группы

СНЕГОМЕРНАЯ СЪЕМКА

Всего 110.0

Выполнено 0.0

Осталось 110.0

ГЕОКРИМОНИТОРИНГ

Всего 10.0

Выполнено 0.0

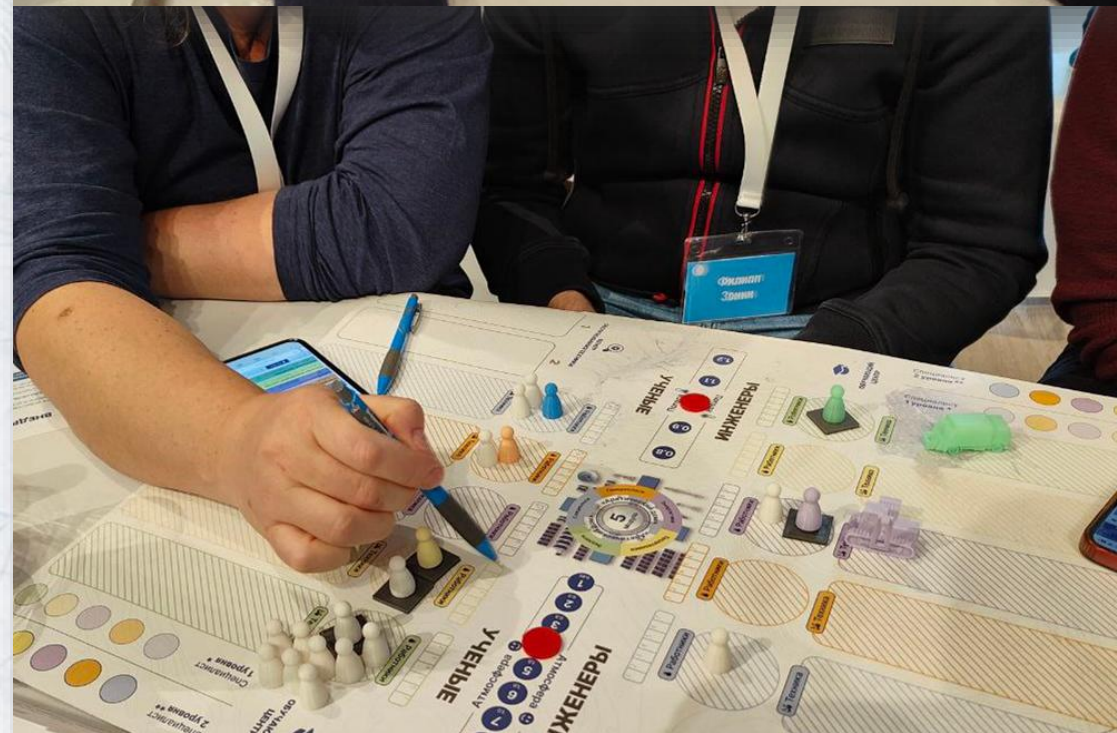
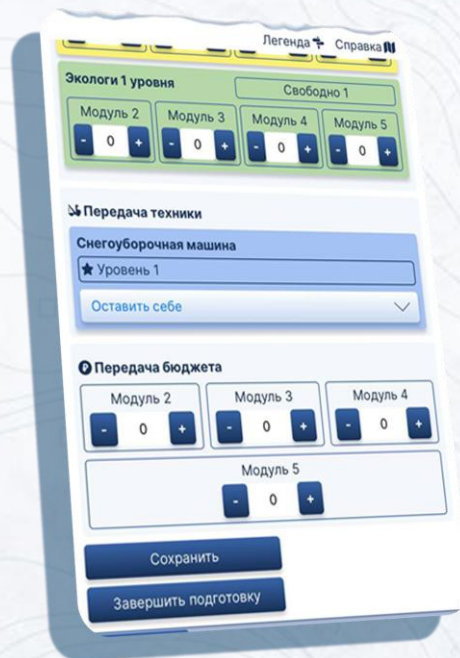
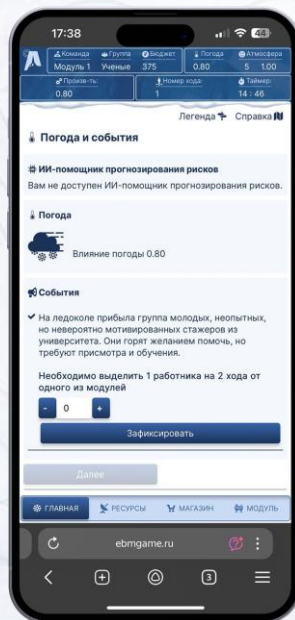
Осталось 10.0

Главная

Ресурсы

Магазин

Модуль



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

businessgames.ru



+7 (812) 982-34-30



game@ebm.spb.ru