

Лаборатория Деловых Игр



Аватар-квест «Бегущие зайцы»

Формально

Задачи:

1. Повышение сплоченности коллектива и улучшение качества внутренних коммуникаций
2. Совместный отдых, эвент

Количество участников: от 12 до 50 (команды по 5-7 человек).

Длительность: от 2 до 3 часов (вариант городского виртуального квеста)

Формат: гибридный онлайн (zoom, skype, discord)+на местности

Способы управления квестом:

- игротехники на локациях
- месенджеры



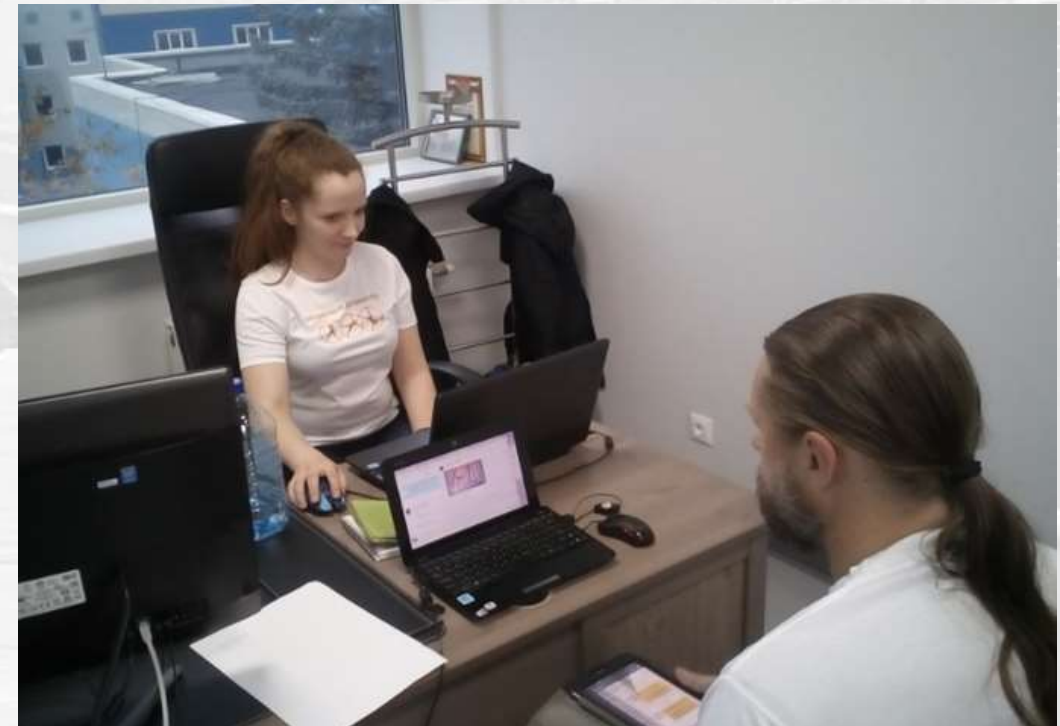
Онлайн команда

Под квестом мы понимаем командную игру, направленную на достижение цели путем решения/выполнения заданий

За несколькими командами закреплен «кустовой» координатор:

- выдает задания
- отслеживает динамику выполнения

Участники объединены в команды по 5-7 человек и общаются в «комнате»

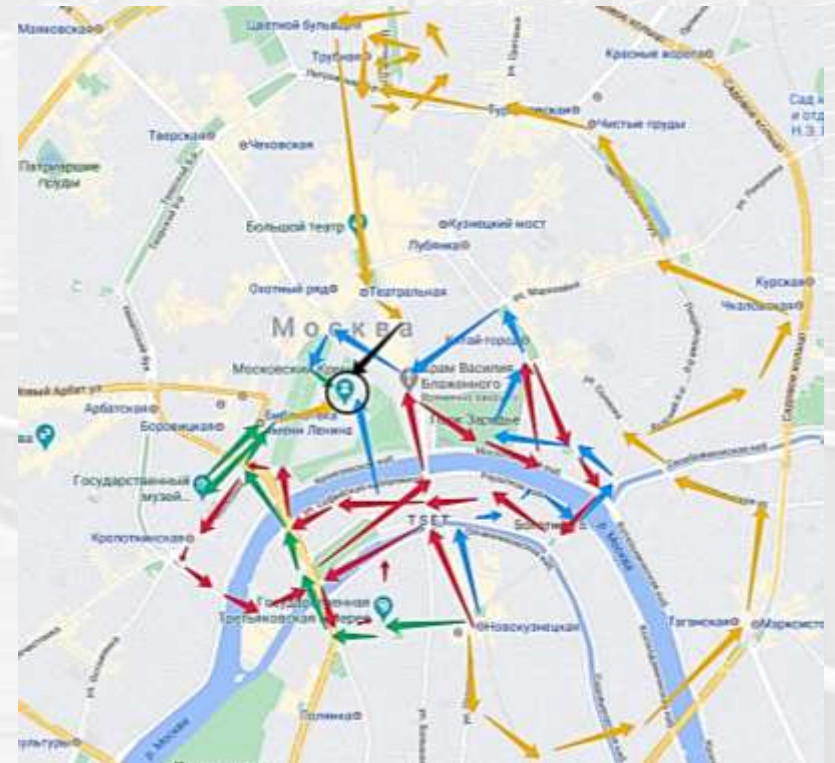


Виртуальная прогулка

Аватар-квест – лучшее решение для удаленного командообразования

Выполняя задания, команда зарабатывает очки и ведет своего «аватара» (участника команды или игротехника) по территории квеста (офис, город и т.д.)

Аватар также включен в видеоконференцию. И участники вместе с ним совершают эту прогулку, находясь дома



Почему «Бегущие зайцы»?

Движения аватаров по карте иногда напоминает хаотичные прыжки убегающего зайца...

...а еще за аватарами может вестись «охота»

Задания

Условно, задания квеста можно разделить на 3 группы:

- **Что-то решить** – логические, математические и текстовые задачи
- **Что-то сделать** – командная творческая активность (даже онлайн)
- **Что-то найти** – тайники (конверты, коды, артефакты и т.д.)

В результате возможен



*рейтинг команд по очкам
и награждение в номинациях «Самые быстрые», «Самые умные»,
«Самые творческие» и т.д.*



Когда и где проводить?

- Новый год
- 23 февраля
- 8 марта
- Переезд в новый офис
- День рождения компании
- Профессиональный праздник
- Корпоративное мероприятие, конференция...

Возможности для локаций:

- Офис компании, бизнес-центр
- Город (и не только Москва)
- Загородный отель

Стандартное расписание

0. Регистрация участников → формирование команд и «комнат» → рассылка

1. Открытие (участники заходят по ссылке)

- В это время возможен ди-джей сет или анимация (видео, слайд-шоу)

2. Начало (в общей конференции)

- Приветствие руководства
- Кратко регламент и правила

3. Командообразование (в командах/«комнатах»)

4. Команды получают квесты – серия активностей: творческих, логических, поисковых

Выполнение заданий позволяет двигать аватаров по местности

7. Общий финал. Награждение, подарки, аплодисменты, водные процедуры...

Лаборатория Деловых Игр



Опыт с начала 2000-х

Направления

- Деловые и настольные игры
- Тренинги и Оценка персонала
- Сессии стратегического планирования
- Работа с корпоративной культурой

Большие проекты

- Инновационные смены (Зворыкинский проект) форумов «Селигер 2009» и «Селигер 2010» (до 800 участников)
- Деловая игра для ГК «Спектрум» (300 участников)
- Квест для дневной программы «Фестиваля фейерверков «Ростех» в 2018 г. (до 1500 участников)

Кроме того:

- Тренинги командообразования, креативные тимбилдинги, квесты
- Геймификация конференций и клиентских мероприятий

Делайте вашу игру с нами!

www.games4business.ru

+7 495 644 9770

info@games4business.ru



Если вы не нашли здесь своего
формата,
обязательно свяжитесь с нами!

МЫ ЕГО РАЗРАБОТАЕМ

Лаборатория Деловых Игр

