

ПРОГРАММА КУРСА

1 БЛОК

ВВЕДЕНИЕ В ПРАКТИКУ РАЗРАБОТКИ И ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР

1. Актуальность деловых игр. Почему мы играем?
2. Профессия игротехник и игропрактик. Есть ли будущее?
3. Понятие деловой игры. А также игрофикация, бизнес-игры, бизнес-симуляции – что за этим скрывается? Чем является, а чем не является деловая игра?
4. Виды деловых игр. Классификации. Примеры. Практика.
5. Цели и контексты использования деловых игр в бизнесе: тренинги, оценка, фасилитационные, стратегические, командные сессии.
6. Критерии качественно спроектированной деловой игры. На что смотрим.

2 БЛОК

КОНСТРУКТОР ДЕЛОВЫХ ИГР. ДЕТАЛЬНЫЙ РАЗБОР ИГРОВЫХ МЕХАНИК

1. Из чего состоит деловая игра?
2. Игровые элементы и игровые механики. Виды, классификация, особенности применения
3. Примеры использования игровых механик на практике
4. Сеттинг и игровая метафора. Как сделать привлекательную игровую оболочку?
5. Понятие игрового баланса. Что такое хорошо сбалансированная деловая игра?
6. Математическая обвязка и расчёты в игре.

3 БЛОК

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ АЛГОРИТМЫ РАЗРАБОТКИ ДЕЛОВЫХ ИГР

1. Конструирование деловой игры. Общий алгоритм.
2. Работа с запросом заказчика. На что обращаем внимание, какие вопросы задаём?
3. Постановка цели на игру. Что в результате?
4. Формирование игровых гипотез. Сценарное планирование.
5. Моделирование и прототипирование. Способы и приёмы.

ПРОГРАММА КУРСА

4 БЛОК

ПРОЦЕСС РАЗРАБОТКИ ИГР РАЗНЫХ ФОРМАТОВ ПОД РАЗНЫЕ ЗАДАЧИ

1. Шаблонные решения и их использование в процессе разработки.
2. Разработка бизнес-симуляций. Особенности создания.
3. Игры и игрушки. Сходство и отличие. Есть ли разница в процессе разработки?
4. Разработка квестов. Что стоит учесть?
5. Создание кейсов. Игровое ли это дело?
6. Геймификация в обучении, работе, бизнесе.

5 БЛОК

ТЕСТИРОВАНИЕ И БАЛАНСИРОВКА ИГРЫ

1. Тестирование и балансировка игры. Что необходимо учесть?
2. Игровой Crash test. Как ломать игру с пользой?
3. Работа с реквизитом. Атрибуты, визуал, функционал.
4. Создание игровых правил. Как объяснить сложное легко?
5. Первый релиз. Тестирование игры на потенциальных пользователях.
6. Ключевые ошибки при разработке игры.

6 БЛОК

ЖИЗНЬ ИГРЫ. МАСШТАБИРОВАНИЕ И АДАПТАЦИЯ

1. Масштабирование и адаптация игры под различные ситуации и задачи. Игровая растяжка.
2. Подготовка к проведению деловой игры. Что важно учесть?
3. Роли и задачи ведущих и модераторов в процессе проведения?
4. Навыки и компетенции, необходимые для проведения деловой игры. Как их развивать?
5. Что может пойти не так и, как с этим работать?

ПРОГРАММА КУРСА

7 БЛОК

АЛГОРИТМ ПРОВЕДЕНИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

1. Подготовка к игре перед проведением.
2. Знакомство с участниками. Способы и приёмы.
3. Объяснение правил. Быстро, доходчиво, легко.
4. Управление игровым процессом. Немного о главном.
5. Подведение итогов. Способы рефлексии и анализа игрового опыта. Как сделать так чтобы игра запомнилась надолго?

8 БЛОК

ПРАКТИКА ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР. ИНТЕГРАЦИЯ ИГРОВЫХ РЕШЕНИЙ

1. Деловая игра: обучение или развлечение?
2. Игра как отдельное целевое событие.
3. Встраивание игровых механик в тренинговый процесс.
4. Оценка через деловую игру: преимущества и особенности применения.
5. Интеграция деловых игр в командные, фасилитационные и стратегические сессии.

