

ENT
SPACE

14 октября
2024

Game Changer

Лаборатория трансформации бизнеса через игру

Цифры и факты о программе

Наш опыт

7 проведенных программ

200+ выпускников

6 стран

33 города

Наши результаты

40+ игровых моделей разработано

29+ game-based решений разработано

50% группы формируется по рекомендации выпускников

Оценки наших программ участниками (0-10)*

9,81 содержательная ценность программы

9,88 практическая применимость для развития бизнеса

9,75 организационная поддержка процесса обучения

Наиболее значимый образовательный результат программы по мнению участников*

82% изменение мышления, сдвигка в позиции, самоопределение

44% game-based решение для развития бизнеса

25% игра на мой рынок

Как участники намерены применять полученные компетенции и освоенные техники*

88% для личного развития и профессионального роста

81% для управления развитием бизнеса и реализации проектов

65% для работы со своей командой

* По итогам последней реализованной программы

- Содержательная ценность программы
- Практическая применимость для развития бизнеса 9.1
- Организационная поддержка процесса обучения 9.7
- Как участники намерены применять полученные компетенции и освоенные техники:

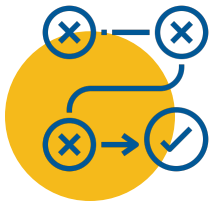
Для личного и профессионального роста 100%

Для работы со своей командой 85.7%

Для управления развитием бизнеса 85.7%

Для реализации нового предпринимательского проекта 71.4%

Game Changer



Возможность эффективно и безопасно попробовать разные сценарии будущего, оставаясь в настоящем

в ситуациях трансформации индустрии, выхода на новые географические и продуктовые рынки, смены бизнес-модели и масштабирования бизнеса



Система упражнений на формирование предпринимательской позиции и системного мышления

является частью «образовательного движка» программы «СКОЛКОВО Практикум» для предпринимателей, получившей золотую премию Excellence in Practice EFMD за развитие предпринимательства в России



Игровое отношение и позиция **GAMECHANGER** - базовые компетенции для новой экономики



Игропрактика и игровое мышление

В условиях смены системы координат и изменений правил игры приходится пересобирать вектор развития бизнеса «находу»



Игровые технологии и геймификация

Широко применяются в управление бизнесом: лояльность клиентов, мотивация, обучение и развитие сотрудников

ПОСТРОЕНИЕ СВОИХ ИГР ДЛЯ ВЫИГРЫША НА РЫНКЕ

ЧЕРЕЗ GAMETECH И
LEARNING ECOSYSTEM
DEVELOPMENT

Кто учится на программе?

1

Предприниматели и серийные предприниматели

С объектом управления «рынок», «платформа», «экосистема», которые заинтересованы в новых предпринимательских ходах и ставках, в создании новых ниш и рынков, предприниматели в сфере образования



2

Менеджеры и бизнес-девелоперы

Менеджеры, у которых есть задача развития нового проекта или бизнес-направления, выхода в новую позицию. Бизнес-девелоперы, заинтересованные в развитии текущего бизнеса компании, нового направления или в международном развитии бизнеса



3

Молодые таланты

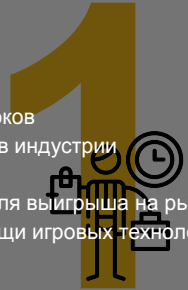
Амбициозные студенты, которые заинтересованы в развитии предпринимательского мышления, находятся в поиске актуальных проектов для самореализации и выстраивания профессиональной траектории



Результаты программы

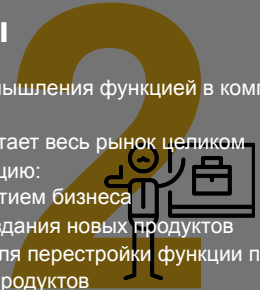
Предприниматели и серийные предприниматели

- ✓ Разыграют рыночные сценарии
- ✓ Разложат плацдарм рынка и стратегии ключевых игроков
- ✓ Восстановят какая «Большая игра» разворачивается в индустрии
- ✓ Сформулируют предпринимательскую ставку
- ✓ Пересоберут стратегию для построения своей игры для выигрыша на рынке
- ✓ Протестируют предпринимательские ставки при помощи игровых технологий
- ✓ Поймут, как создать новый рынок/нишу/решение
- ✓ Проверят эффективность и потенциал команды
- ✓ Получат возможность актуализировать потенциал и вывести в следующую позицию ключевых партнеров или сотрудников



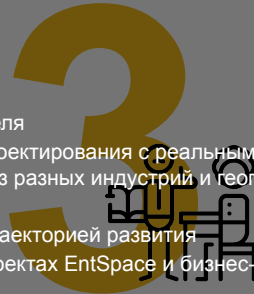
Менеджеры и бизнес-девелоперы

- ✓ Освоят новый масштаб: переход из мышления функцией в компании – в понимание рынка
- ✓ Расширят кругозор и увидят как работает весь рынок целиком
- ✓ Сформируют и опробуют новую позицию: из менеджера в управляющего развитием бизнеса
- ✓ Поймут потенциальные ниши для создания новых продуктов
- ✓ Проработают game-based решения для перестройки функции под новые бизнес-задачи, для развития продуктов
- ✓ Приобретут навык формирования партнерств для разворачивания своей игры на рынке и быстрой капитализации его возможностей



Молодые таланты

- ✓ Примерят на себя роль предпринимателя
- ✓ Приобретут опыт взаимодействия и проектирования с реальными предпринимателями и управленцами из разных индустрий и географий
- ✓ Получат новый способ мышления
- ✓ Смогут определиться с собственной траекторией развития
- ✓ Получат возможность стажировки в проектах EntSpace и бизнес-партнеров



3 модуля

16 дней

9 игровых тренажеров

МОДУЛЬ 1
GameChanger

Модуль направлен на освоение техники схематизации и анализа ситуации, сценарирования и игрового моделирования. Позволит освоить базовые игротехнические компетенции и построить свою игру для выигрыша на рынке.

14-19 октября 2024

МОДУЛЬ 2
GameProducer

Модуль направлен на понимание контекстов и ситуаций использования разного типа игр, освоение позиции организатора рефлексии, организатора работы проектной команды, образовательного инженера. Позволит разработать дизайн образовательных / консалтинговых game-based решений для развития бизнеса.

11-15 ноября 2024

МОДУЛЬ 3
GameOwner

Модуль направлен на работу со своей траекторией и самоопределением, освоение техник понимания, работы с мышлением и понятиями, организации стратегической позиционной коммуникации. Позволит обсудить большую повестку и сформировать собственную позицию относительно будущего вашего рынка и/или сферы деятельности, выйти в позицию продюсера — с замыслом своей игры в теме: во что играть, какие события разворачивать.

9-13 декабря 2024

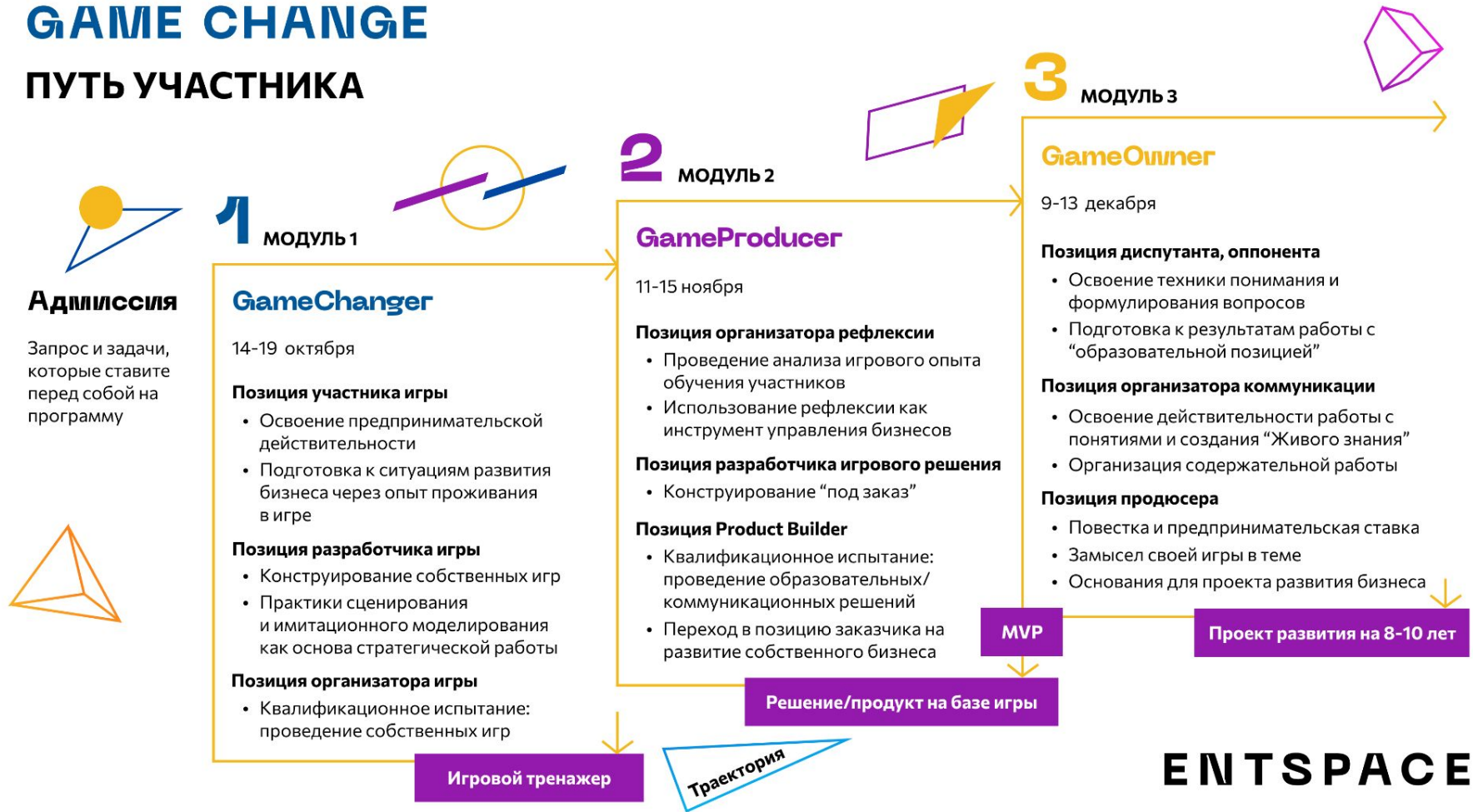
Стоимость обучения

736 тыс. руб.

*В стоимость входит 3 модуля программы, межмодульная работа, разработка трех игровых тренажеров

GAME CHANGE

ПУТЬ УЧАСТНИКА



Game Change LAB

Программа состоит из 3 модулей:

Модуль 1 GameChanger

14-19 октября

Направлен на освоение техники схематизации и анализа ситуации, сценарирования и игрового моделирования. Позволит освоить базовые игротехнические компетенции и построить свою игру для выигрыша на рынке.

Модуль 2 GameProducer

11-15 ноября

Направлен на понимание контекстов и ситуаций использования разного типа игр, освоение позиции организатора рефлексии, организатора работы проектной команды, образовательного инженера. Позволит разработать дизайн образовательных / консалтинговых game-based решений для развития бизнеса.

Модуль 3 GameOwner

9-13 декабря

Направлен на работу со своей траекторией и самоопределением, освоение техники понимания, работы с мышлением и понятиями, организации стратегической позиционной коммуникации. Позволит обсудить большую повестку и сформировать собственную позицию относительно будущего вашего рынка и/или сферы деятельности, выйти в позицию продюсера — с замыслом своей игры в теме: во что играть, какие события разворачивать.

По итогам участия в программе вы сможете:

- Освоить новые инструменты и решения для развития практики
- Научиться создавать игры и внедрять их в образовательный процесс и собственную практику для управления развитием бизнеса
- Сформировать игротехническую компетенцию разработки и внедрения game-based решений и выстроить проекты развития в образовании и бизнесе
- Овладеть механизмами формирования управленческой и образовательной позиций
- Организовывать рефлексию для управления развитием/образовательным результатом

- Техника анализа ситуации
- Сценарирование и имитационное моделирование
- Схематизация
- Организация взаимодействия
- Организация рефлексии, техники интерактивного вопрошания
- Организация мышления и работы с понятиями
- Техника понимания
- Организация стратегической позиционной коммуникации

ПРОГРАММА МОДУЛЯ 1

«GameChanger»

| 14-19 октября 2024

Освоение предпринимательской действительности. Подготовка к ситуациям развития бизнеса через опыт проживания в игре

ПОЗИЦИЯ УЧАСТНИКА ИГРЫ

ДЕНЬ 1

- Введение в предпринимательскую действительность
- Анализ ситуации и формирование позиции
- Игровое отношение. Построение выигрышной стратегии
- Освоение позиционно-стратегического инструментария

ДЕНЬ 2

- Реконструкция плацдарма и схемы организации игры
- Построение своей игры и захват власти в игре
- Полисценарные игры для моделирования социальных систем, ситуационно-деятельностные игры
- Позиционный крест: «система разделения труда» предпринимателя
- Личностный практикум по работе с переживаниями

Конструирование собственных игр

Практики сценарирования и имитационного моделирования

ПОЗИЦИЯ РАЗРАБОТЧИКА ИГРЫ

ДЕНЬ 3

- Конструирование собственных игр.
- Ситуация использования и постановка ТЗ на игру
- Анализ ситуации в сфере, перенесение базовой схемы в игру
- Формирование замысла и плацдарма игры (роли, игровые предметы, конфликты, сюжет)

ДЕНЬ 4

- Мастер-класс по организации рефлексии
- Практики сценарирования и имитационного моделирования (предметы, операторика, правила, стратегии игроков и сценарии игры)
- Мастер-класс по схематизации плацдарма

ДЕНЬ 5

- GameChange в бизнесе: построение своей игры для выигрыша на рынке
- Онлайн-интерфейсы игры
- Замыкание игровой конструкции. Балансировка системы и схема конвертации ресурсов
- Техническая свертка предметов и базовых взаимодействий
- Материалы игры: ролевые листы и описания

Квалификационное испытание

ПОЗИЦИЯ ПРОВОДЯЩЕГО ИГРУ

ДЕНЬ 6

- Проведение собственных игр
- Упражнение «Своя игра»
- Организация игрового взаимодействия и удержание социо-динамической системы
- Экспертиза сконструированных игровых моделей
- Рефлексия и подведение итогов модуля

МЕЖМОДУЛЬ 1-2

Игровой тренажер

Тестирование сконструированных игровых моделей на реальных ситуациях

↓
1 индивидуальная консультация с обсуждением рефлексии от ведущих и экспертов программы

↓
Построение личных траекторий участникам

ПРОГРАММА МОДУЛЯ 2

«GameProducer»

| 11-15 ноября 2024

Анализ игрового опыта обучения участников.
Рефлексия как инструмент управления
бизнесом

ПОЗИЦИЯ ОРГАНИЗАТОРА РЕФЛЕКСИИ

ДЕНЬ 1

- Контекст использования игр, реконструкция ситуации заказа и конструирование под заказ
- Место и функция игры и game-based решений в бизнес- и образовательном процессе
- «Форумная игра»
- Рефлексия по результатам игры.
- Функционализация игротехнической команды под «большие игры»; позиционная и технологическая карта для подготовки и проведения игрового модуля
- Имитационное моделирование для исследования рынка/индустрии

ДЕНЬ 2

- Gamebased learning: игры для assessment, induction, executive education (игра в начале, середине, финале)
- Образовательный инжиниринг, дизайн образовательных решений для развития бизнеса
- Выступление заказчиков на game-based решения: анализ ситуации, постановка проблемы и ТЗ на решение
- Анализ ситуации заказа на game-based решение (контекст и ситуация заказа, постановка проблемы, исследование и формулировка темы, целевая аудитория)
- Мастер-класс по работе с понятиями: схема реконструкции понятия: генезис, суть и смысловое ядро, ситуации употребления

Конструирование game-based решений для
развития бизнеса “под заказ”.
Образовательный инжиниринг

ПОЗИЦИЯ РАЗРАБОТЧИКА ИГРОВОГО РЕШЕНИЯ

ДЕНЬ 3

- Мастер-класс по организации коммуникации и рефлексии в группе: коммуникация и коллаборация в проблемной ситуации
- Практика моделирования и дизайна game-based решений
- Сборка продукта, построенного на основе game-based решения
- Интервью с экспертами в теме / носителями содержания
- Личностный практикум: типология личностей и способы эффективной коммуникации

ДЕНЬ 4

- Мастер-класс по маркетингу сложных технологичных продуктов и решений. Брендирование технологии и интеллектуальных разработок
- Позиционирование и ценностное предложение продукта на основе game-based решения
- Модель game-based решения и ресурсная карта
- Интервью с пользователем / потенциальным клиентом
- Кейс game-based решения для ключевых партнеров для трансформации рынка и партнерской модели

Квалификационное испытание

ПОЗИЦИЯ PRODUCT BUILDER / РАЗРАБОТЧИК ПРОДУКТА / ЗАКАЗЧИК НА РАЗВИТИЕ

ДЕНЬ 5

- Имитационная игра на презентацию проектов game-based решений и MVP экспертам и заказчикам
- Экспертиза сконструированных game-based решений для бизнеса
- Рефлексия и подведение итогов модуля
- Практика эксперимента: установка на тестовое проведение MVP в межмодуль для реализации заказов

МЕЖМОДУЛЬ 2-3

Игровой тренажер

Тестовое проведение game-based решений в реальной ситуации
для потенциальных клиентов/заказчиков

↓
Объективация результатов: организация рефлексивного разбора
по итогам проведения MVP

↓
1 групповая консультация с обсуждением решения на базе
игровой методологии от ведущих и экспертов программы

ПРОГРАММА МОДУЛЯ 3

«GameOwner»

| 9-13 декабря 2024

Освоение техники понимания и формулирования вопросов. Подготовка к ситуациям работы с «образовательной позицией»

ПОЗИЦИЯ ДИСПУТАНТА / ОППОНЕНТА

ДЕНЬ 1

- Рефлексия опыта проведения MVP. Ключевые вопросы и возникшие сложности. Общее обсуждение и консультация
- Самоопределение, актуализация позиции продюсера темы/проекта/продукта
- Реконструкция позиции другого: тренинг по пониманию, работа с текстом, формулирование НеПона, формулировка вопроса на понимание

ДЕНЬ 2

- Тренинг по пониманию и отстаиванию собственной позиции: диспуты
- Протокол и логические единицы позиционной коммуникации: уточнение, комментарий, вопрос на понимание, суждение, тезис, контртезис
- Позиция диспутанта: формулировка тезисов и аргументации
- Позиция оппонента: формулирование контртезисов
- Проведение и разбор диспутов. Рефлексия.
- Личностный практикум: структура личности и работа с конфликтом; управление конфликтом

Освоение действительности работы с понятиями и создания «живого знания». Организация содержательной работы

ПОЗИЦИЯ ОРГАНИЗАТОРА КОММУНИКАЦИИ

ДЕНЬ 3

- Мастер-класс по интерактивному вопрошанию: организация рефлексии и построение проблемного поля
- Введение в практику организации позиционной коммуникации и содержательной работы
- Проектно-ролевая сессия «Крест индустрии»: реконструкция ситуации в индустрии; анализ точек «перелома» и проблематизация
- Тематизация. Собственное содержательное позиционирование в теме. Формирование собственной позиции относительно будущего сферы/рынка/индустрии
- Проектирование предпринимательских ставок и замыслов индивидуальных проектов развития из понимания точек «перелома» индустрии

ДЕНЬ 4

- Позиция продюсера. Управление развитием устойчивого образовательного продукта
- Доработка замыслов индивидуальных проектов и game-based решений для образования / развития бизнеса
- Консультации с ведущими и экспертами программы с обсуждением разработанных решений и проектов

Квалификационное испытание

ПОЗИЦИЯ ПРОДЮСЕРА ТЕМЫ/ПРОЕКТА/ПРОДУКТА

ДЕНЬ 5

- Повестка и предпринимательская ставка («позиция в теме»): замысел своей игры: во что играю в теме?
- Финальное событие: большая имитационная игра на реализацию замыслов и кооперацию для развития в теме
- Рефлексия и подведение итогов программы

ВЫПУСКНОЙ

Команда



**Михаил
Веселинов**

Ведущий программы,
продюсер



**Евгения
Аникина**

Продюсер программы



**Алексей
Комаров**

Директор программы



**Марина
Буйлина**

Сопродюсер,
консультант



**Анастасия
Сафонова**

Соведущая игрового
и проектного режимов,
игротехник-модератор



**Милана
Файзулина**

Контент-дизайнер



**Виктория
Скудина**

Организатор

Игротехническая команда:



**Павел
Камынин**

Игротехник,
методологический
эксперт



**Артемий
Головинов**

Игротехник-модератор



**Никита
Лантух**

Игротехник-модератор



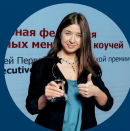
Варвара Григорян

Игротехник-модератор



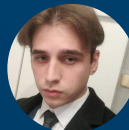
Павел Зайцев

Игротехник-модератор



**Екатерина
Никитина**

Игротехник-модератор



**Артём
Тучков**

Игротехник-модератор



**Дмитрий
Шамарин**

Игротехник-модератор

ADVISORY BOARD

TO BE BLOSSOM



Анатолий Карлюк

Индустрия: fashion
Предприниматель, сооснователь
"TO BE BLOSSOM", выпускник
Game Change LAB-4

НОВАТРАНС



Рафаил Валиев

Индустрия: EdTech
Предприниматель, основатель "Нова-Транс", выпускник Game Change LAB-4

IMAGINE GROUP



Виталий Денисов

Индустрия: креативные коммуникации
Предприниматель, основатель Imagine
Group, выпускник Game Change LAB-5

МОНОЛИТ



Алексей Козлов

Индустрия: недвижимость
Предприниматель, основатель агентства
недвижимости "Монолит", выпускник
Game Change LAB-2

BRAMEX



Антон Панькин

Индустрия: девелопмент и инвестиции
Предприниматель, венчурный
инвестор, партнер фонда Contribution
Capital, выпускник Game Change LAB-3



Юрий Коцеров

Индустрия: продажа дверей
Руководитель центра
образовательных решений,
выпускник Game Change LAB-4



Артём Седов

Индустрия: продажа дверей
Предприниматель,
выпускник Game Change
LAB-4

Опыт команды

SKOLKOVO
Moscow School of Management

23 года опыта

игровой практики, проведения бизнес-игр, стратегических и проектных сессий для предпринимателей малого и среднего бизнеса, топ-руководителей крупных компаний

750+ игр

проведено, в которых приняли участие более 10 000 человек

25 программ

обучения игровым технологиям прошли 730 человек

150+ игровых моделей

разработано, 25 game-based обучающих программ, 4 компьютерных тренажера, 15 корпоративных бизнес-имитаций, 4 учебно-методических комплекса по игровым технологиям в образовании

#SKOLKOVO

18



ЗАПУСКОВ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ
ПРОГРАММ
И ПРОДУКТОВ
НА ПЛАТФОРМЕ
ENTSPACE

18



РАЗРАБОТАННЫХ
ИМИТАЦИОННЫХ
МОДЕЛЕЙ
РЫНКОВ

11



B2B ПРОГРАММ /
КАСТОМНЫХ
РЕШЕНИЙ

128



ПРОВЕДЕННЫХ
ИГР

ENTSPACE В ЦИФРАХ

2 0 2 3 - 2 0 2 4

9,30 / 10



СОДЕРЖАТЕЛЬНАЯ
ЦЕННОСТЬ ОТКРЫТЫХ
И B2B ПРОГРАММ

599



ВЫПУСКНИКОВ ОТКРЫТЫХ
И B2B ПРОГРАММ

99



ЭКСПЕРТОВ
В ПРОГРАММАХ
И МЕРОПРИЯТИЯХ

56

ГРАНТОВ ВЫДАНО
МОЛОДЫМ ТАЛАНТАМ



12

СТРАН

57

ГОРОДОВ

23

ИНДУСТРИЯ

ENTSPACE

Game-based решения
для управления и обучения

КОНСТРУИРОВАНИЕ ИГРЫ – ИНВЕСТИЦИИ В СЕБЯ И КОМПЕТЕНТНОСТЬ КОМПАНИИ

Подготовка к ситуациям
развития бизнеса через
опыт проживания в игре





Построение стратегии

Анализ ситуации и формирование позиции, разработка стратегии для достижения поставленных целей



Системность и конвертация

Переброс ресурсов между разными направлениями, организациями, рынками, понимание механизмов их конвертации



Игра для обучения: что отрабатывается?



Организационные навыки

Освоение и удержание пространства организации взаимодействия разных участников в отсутствие формального подчинения



Практика экспериментов

Тестирование новых ходов, создание новых решений и организации на существующем плацдарме

Ценность и вызов для участников



Позиционный переход
сформировать и опробовать новую позицию



Новый масштаб:
game change и построение выигрышной стратегии



Кооперация: альянсы и партнёрства
выиграть в одиночку невозможно, для реализации разработанной стратегии необходимо включить в неё других игроков

Модель / Игра

| Сценарии развития рынков |

Ценность и импакт для компании



Из менеджера в управленца
развитием бизнеса и видение системы в целом



Из функции в понимание рынка
изменение стратегии при смене плацдарма



Формирование партнёрств позволяет
развернуть свою игру на рынке
и быстро капитализировать возможности

Реальность / Практика

| Что мы в этой связи будем делать? |

Игра для обучения и развития

Кастомизированное решение

Корпоративная
бизнес-игра

+

Игротехники

1

Решение для запросов на разработку собственных игр для использования в учебных центрах / корпоративных программах

2

Разработка игры под ситуацию Компании для развития бизнеса (имитация сценариев развития индустрии и тестирование выигрышных стратегий)

3

Подготовка ведущих игры из числа сотрудников КУ/отдела обучения Компании

4

2 проведения (на сотрудниках и группе предпринимателей) для доработки и передачи финальной конструкции Заказчику

Применение **game-based** решений



ОТЗЫВЫ ВЫПУСКНИКОВ

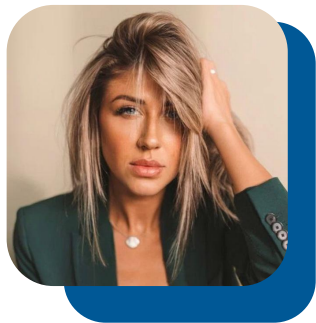
Ольга Богатова

Выпускница программы Game
Change LAB
апрель - июнь 2024

Предприниматель,
сооснователь Кластера
Уральского бизнеса

Россия, Екатеринбург





Куршева Полина

Компания: BRAMEX
Управленец

Эта программа стала для меня мощным инструментом личностной и эмоциональной трансформации. Она вывела меня из состояния стагнации, заставила взглянуть на себя и свой бизнес совершенно по-новому. Мой мозг словно прокачался, а вместе с ним и я сама. Теперь я анализирую свои действия, как личные, так и профессиональные, гораздо глубже и осознаннее, начиная от работы с линейными сотрудниками и заканчивая управленческими решениями.

ОТЗЫВЫ ВЫПУСКНИКОВ



Геннадий Арустамов

Компания: УК «Река Море»
Предприниматель, управляющий
собственник

Для меня с точки зрения продвижения по тематике Практикума то, что мы сейчас проходим и делаем - это такое немного углубленное изучение того же: то есть недочищенные какие-то места вот эта работа здесь помогает доработать, допрочистить, дополнять и довязать то, что было на других предпринимательских программах.



Смирнова Екатерина

Компания: TOP Angels Real Estate
Предприниматель, управляющий
собственник

Эта программа оказалась для меня невероятно трансформационной. Через игру я смогла протестировать самые безумные идеи. Спустя три месяца мне стало ясно, что делать и как двигаться дальше. Я поняла, где была права, а где ошибалась. Программа помогла мне существенно сократить время на принятие решений. Моё видение стало более ясным, и я быстрее принимаю решения.

ОТЗЫВЫ ВЫПУСКНИКОВ



Лямина Светлана

Психолог, практик образования,
обучение и развитие

Игровое моделирование - новый подход в образовании. Игра - это вообще будущее образования и будущее в коммуникации людей. Люди начнут лучше понимать себя и других через игру.



Валиев Рафаил

Компания: НПЦ «НовАТранс»
Предприниматель, управляющий
собственник

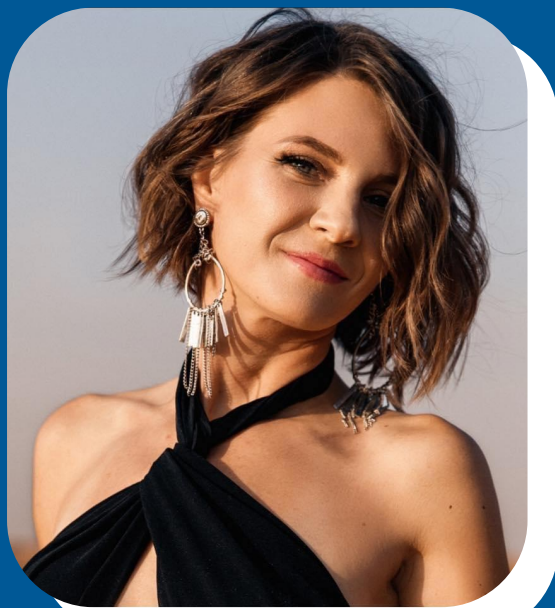
Старая система образования себя изжила. Игротехника – это не просто бизнес-проект, это система эффективных инструментов, которые будут доступны нашим детям в будущем. Те эффективные знания, которые даются здесь, позволят новому поколению мыслить, как настоящие предприниматели, видеть себя и свое место в будущем.



Карлюк Анатолий

Компания: TO BE BLOSSOM
Предприниматель, управляющий
собственник

Когда я проходил программу “СКОЛКОВО Практикум”, я думал, что это самая экстра-программа. Когда я пришел на “HumanTech: Практикум по игротехнике”, я понял, что эта программа намного глубже. И я на игротехнике понял в разы больше, чем на “Практикуме”. Мне наконец-то удалось построить свой трек на ближайшие 5 лет, я теперь понимаю, что мне делать, нет никаких сомнений - все получится!



Продюсер программы
Евгения Аникина

+7 (916) 540 62 13
anikina.evg@gmail.com



Консультант программы
Марина Буйлина
+971 050 3597242
m.builina@entspace.com



Консультант программы
Варвара Григорян
+7 910 77 08 860
v.grigoryan@entspace.com

Смирнова Е:

Эта программа оказалась для меня невероятно полезной и трансформационной. Через игру я смогла протестировать самые безумные идеи, которые долгое время носила в голове. Благодаря этому практикуму, спустя три месяца мне стало ясно, что делать и как двигаться дальше. Я поняла, где была права, а где ошибалась.

Программа помогла мне существенно сократить время на принятие решений. Раньше я долго обрабатывала входящую информацию, а теперь четко вижу общую картину и быстро понимаю, зачем мне нужны те или иные действия. Моё видение стало более ясным, и я быстрее принимаю решения.

Одним из главных преимуществ программы для меня стало то, что я научилась использовать схемы, благодаря которым поняла, что наша текущая бизнес-модель не работает и требует пересборки. Я также осознала, что роль классического директора, который ведет за собой, мне не подходит. Этот опыт помог мне переосмыслить свою роль и перестроить бизнес-модель.

Самым ярким результатом стало создание собственной игры. В процессе работы я разобрала структуру компании и на её основе собрала новую, которая существенно изменилась к моменту завершения. Я поняла, что могу масштабировать себя и свои идеи через игру и франшизы. Это открытие стало для меня настоящим прорывом.

Что касается команды программы, у меня остались только самые положительные впечатления. Я невероятно дорожу тем, что попала в эту программу. Инструменты, которые я получила здесь, действительно сильные и мощные, и я благодарна за этот опыт.

Тюркин Д:

Игротехника стала для меня мощным инструментом, который позволяет проверять гипотезы и моделировать текущие ситуации в безопасной среде без потерь. Это не просто игрушка, а серьёзный подход, который требует понимания и подготовки. Программа научила меня подниматься над ситуацией и видеть картину в целом, а также дала опыт моделирования, который я теперь использую для получения конкурентных преимуществ.

Самое ценное, что я получил — это новый способ анализа и планирования проектов. Я научился занимать своё место в команде и нашёл ответы на важные вопросы о том, что я буду делать дальше. Программа помогла мне осознать, что любой проект начинается с планирования, и именно это занимает больше всего времени. В одной фразе я бы описал программу так: "Не бойся".

Куршева Полина:

Эта программа стала для меня мощным инструментом личностной и эмоциональной трансформации. Она вывела меня из состояния стагнации, заставила взглянуть на себя и свой бизнес совершенно по-новому. Мой мозг словно прокачался, а вместе с ним и я сама. Теперь я анализирую свои действия, как личные, так и профессиональные, гораздо глубже и осознаннее, начиная от работы с линейными сотрудниками и заканчивая управленческими решениями.

Изначально я пришла с запросом на переход в новую позицию в бизнесе и формирование предпринимательского мышления. Но в процессе обучения поняла, что позиционный переход не так важен — в любой позиции можно развернуть проекты и начать мыслить как предприниматель. Меня буквально штормило от новых осознаний: сначала приходило отрицание, затем принятие, и к третьему модулю я уже обрела собранность и четкое понимание того, чего хочу. Программа буквально изменила меня — я вошла в неё одним человеком, а вышла другим. Этот рост ощущается и в бизнесе, и на личностном уровне.

Программа помогла мне перестроить своё сознание и сформировать предпринимательское мышление. Я научилась генерировать и воплощать не только идеи, но и стратегические и тактические действия. Модели, которые мы проигрывали в игровых ситуациях, оказались очень эффективными — я словно конструировала возможный мир в цифре, который потом можно реализовать на практике.

Огромная благодарность команде за эту возможность. Это было не просто обучение, а глубинная работа над собой и своим будущим.

Богатова О:

Первый важный результат — я начала воспринимать многое как игру. Ранее я не понимала, что значит включить игровое сознание, но в ходе программы прошла эволюцию от игрока до game changer и продюсера. Игра добавила легкости в наш бизнес, экономя время и ресурсы, что является основой игровой технологии.

Второе — я обрела состояние внутреннего покоя и уверенности. Появилась потребность в регулярной интеллектуальной нагрузке и новый подход к решению задач.

Мы полностью пересобираем нашу стратегию на основе итогов программы. Мой сын, участвовавший в одной из игр, тоже сильно заинтересовался автоматизацией игровых процессов и планирует участвовать в следующем отборе.

Я осознала, что когда тебе тяжело, это не значит, что всё плохо. Я научилась отсекать ненужное, повзрослела как предприниматель, прибавила в силе и компетенциях.