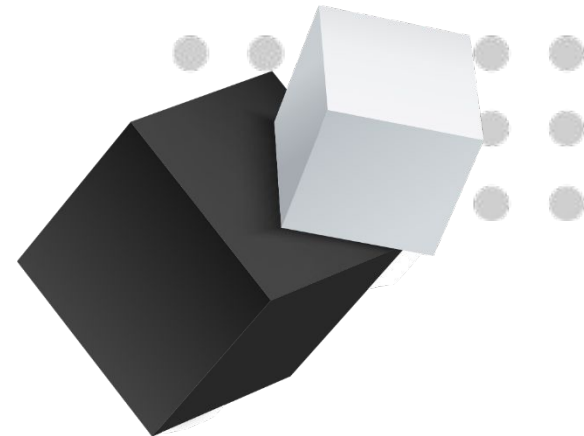


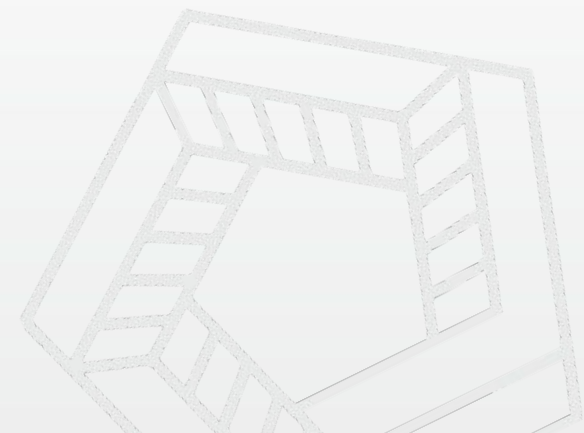
**ЕВМ**



**ПЯТЬ  
УГЛОВ**



**ДЕЛОВАЯ ИГРА ПО ОБУЧЕНИЮ  
ПРОЕКТИРОВАНИЮ  
И ПРОЕКТНОМУ ПОДХОДУ**



**Количество участников:**  
10 - 100 человек,  
5 команд

**Время:**  
3 часа

**Что даёт игра, кроме обучения:**  
во время игры можно  
разработать новые проекты  
или оценить разработанные



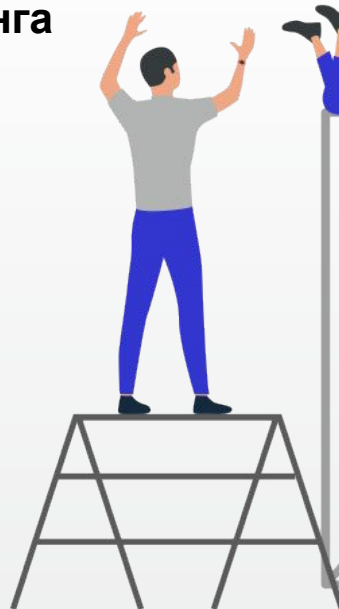
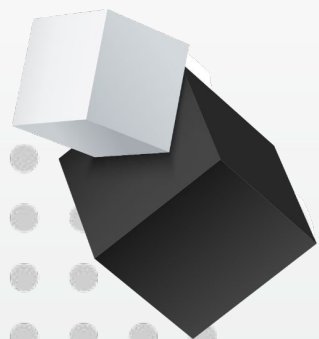
# ESG- ТРАНСФОРМАЦИЯ

ЕВМ

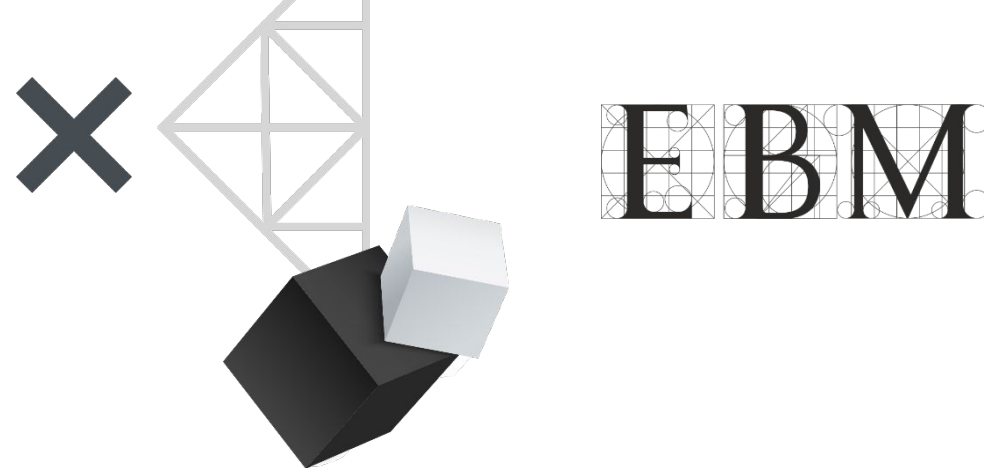
Можно взять в работу  
проекты как по трансляции  
ESG-ценностей,  
так и по внедрению  
мероприятий  
для ESG-скоринга

G

Во время игры участники  
не только потренируются  
упаковывать проект  
с точки зрения проектного  
управления, но и  
«подсвечивания»  
выделенных E, S и G  
эффектов



# МЕХАНИКА ИГРЫ




Задача игры «5 углов»: развитие проектного мышления.

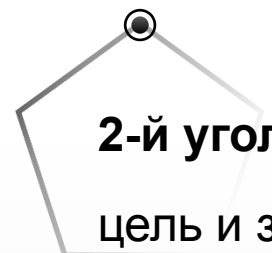
## Методология

Любой проект можно разделить на 5 элементов.

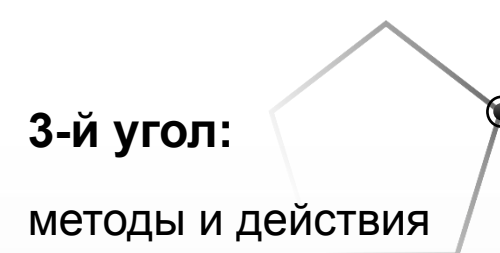
В игре каждому элементу отводится свой «угол», что образует маршрут для движения участников.



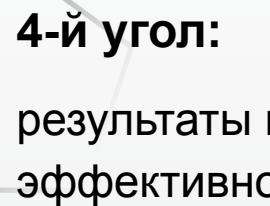
**1-й угол:**  
проблема проекта  
(«отправной вопрос»)  
и контекст



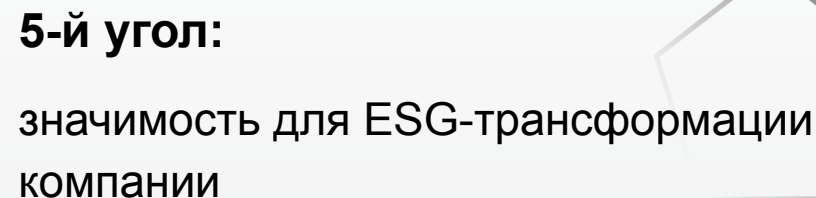
**2-й угол:**  
цель и задачи



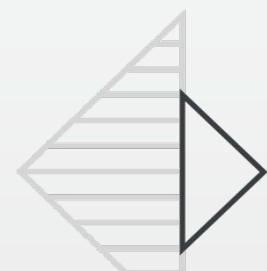
**3-й угол:**  
методы и действия



**4-й угол:**  
результаты проекта и  
эффективность



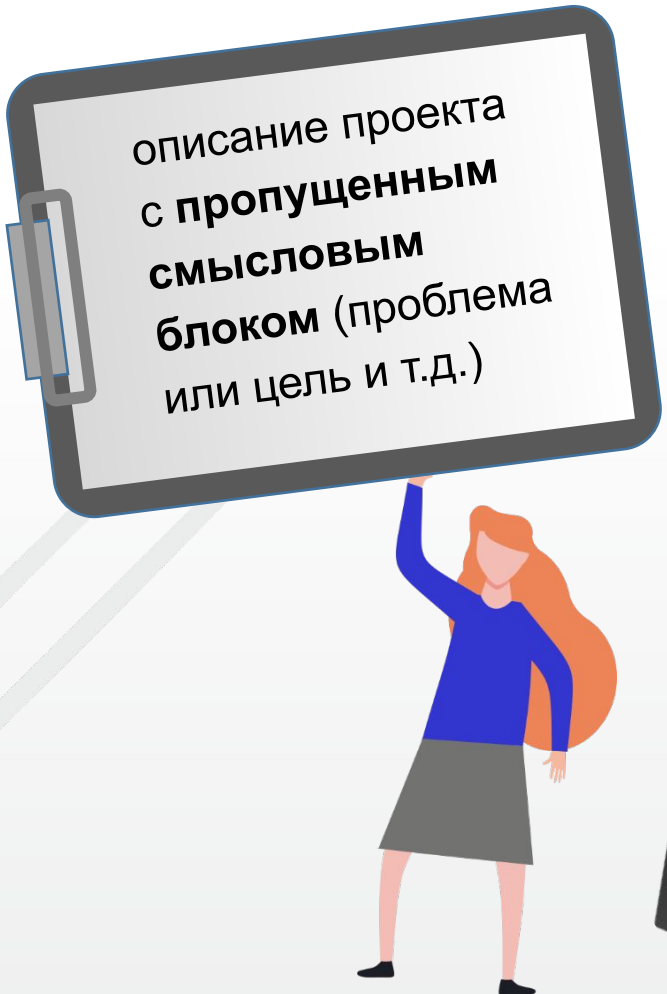
**5-й угол:**  
значимость для ESG-трансформации  
компании




Механика игры

## НА КАЖДОМ УГЛУ УЧАСТНИКОВ ЖДУТ

ЕВМ



описание проекта  
с пропущенным  
смысловым  
блоком (проблема  
или цель и т.д.)



инструкция  
по правильному  
и качественному  
заполнению  
отсутствующей части  
проекта



Механика игры

## ЗАДАЧА КАЖДОЙ ГРУППЫ

E B M



ПРИХОДЯ НА КАЖДЫЙ  
СМЫСЛОВОЙ УГОЛ



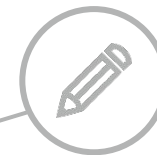
1 прочитайте  
инструкцию



2 изучить проект



3 организовать работу  
группы по **обсуждению  
отсутствующего  
элемента** в проекте  
согласно инструкции

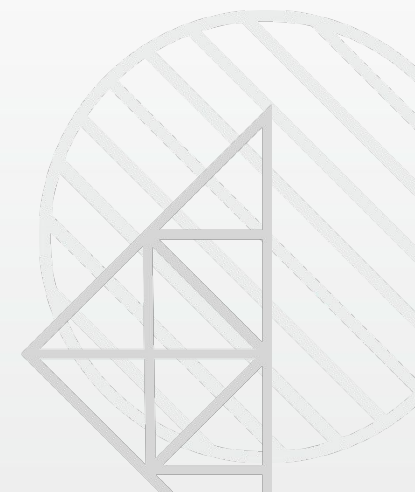


4

**сформулировать и записать**  
отсутствующую часть на  
специальном бланке



Таким образом, каждая команда побывает в каждом углу  
и познакомится с каждым элементом проекта.

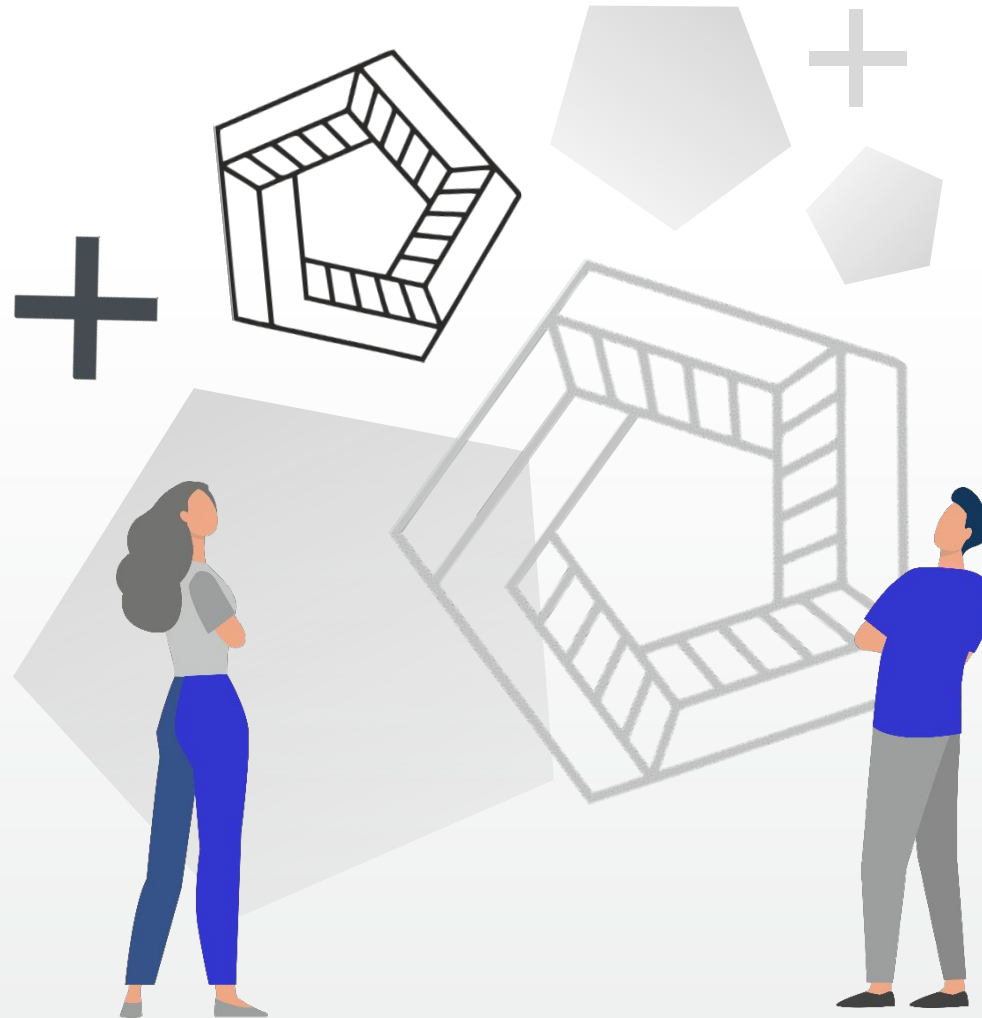




# РЕЗУЛЬТАТЫ ИГРЫ

E B M

- Погружение в проектную логику, освоение всех ключевых компонентов проекта
- Формирование единого языка проектирования и понятийного аппарата
- Знакомство с примерами описаний реальных проектов
- Выработка 5 вариантов решений по каждому кейсу



Игра может завершаться проектной сессией по созданию собственных, новых проектов.





**E B M**

[www.evmcorp.com](http://www.evmcorp.com)  
[www.businessgames.ru](http://www.businessgames.ru)  
[game@ebm.spb.ru](mailto:game@ebm.spb.ru)

