



**BINNACLE**  
TU BITÁCORA PARA INNOVAR

МОДЕРИРУЕМАЯ  
КРЕАТИВНАЯ СЕССИЯ

ДЕЛОВАЯ ИГРА  
ПО РАЗВИТИЮ  
ИННОВАЦИОННОГО МЫШЛЕНИЯ

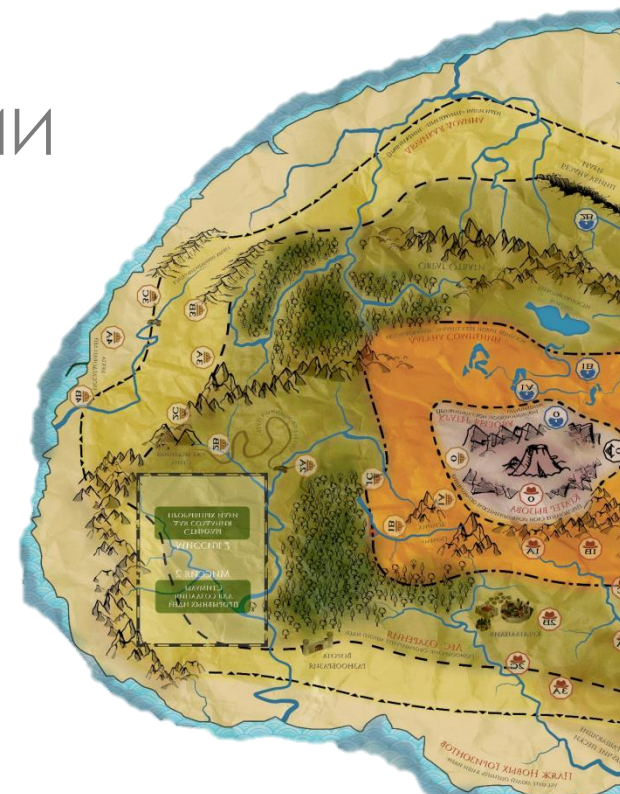




## СОВМЕСТНАЯ ИСПАНСКО-РОССИЙСКАЯ РАЗРАБОТКА

ЛАУРЕАТ ВСЕМИРНОЙ ПРЕМИИ  
«ДЕЛОВЫЕ ИГРЫ – 2015»

В НОМИНАЦИИ «ЛУЧШАЯ  
НЕКОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА»



# ЦЕЛЬ

выработка новых идей решения проблем и развитие креатива, прежде всего научно-технического.



ключевой вопрос  
«Как нам... (добиться, решить,  
сделать, завершить и т.д.)»



5 часов



по 18-20 человек  
(команда = один игровой стол с  
отдельной темой)



# ПРИМЕРЫ ВОПРОСОВ, КОТОРЫЕ МЫ РАССМАТРИВАЛИ В ПОДОБНЫХ СЕССИЯХ



- Как уменьшить удельный вес отходов в производстве единицы продукции?
- Как ускорить строительство второго блока АЭС и уложиться в плановый срок?
- Как сделать нашу компанию работой мечты?
- Как сэкономить время руководителей при проведении еженедельных совещаний?
- Как добиться снижения количества травм на производстве?
- Как вовлечь каждого сотрудника в ESG-трансформацию компании?

# ЭТАПЫ ИГРЫ = ЭТАПЫ КРЕАТИВА



## РЕФРЕЙМИНГ

Identificar nuevas vías  
Optimizar las preguntas



## ДИВЕРГЕНЦИЯ

Generar nuevas ideas



## КОНВЕРГЕНЦИЯ

Seleccionar  
Pulir ideas



## ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Enfocar  
Prototipar  
Pitch

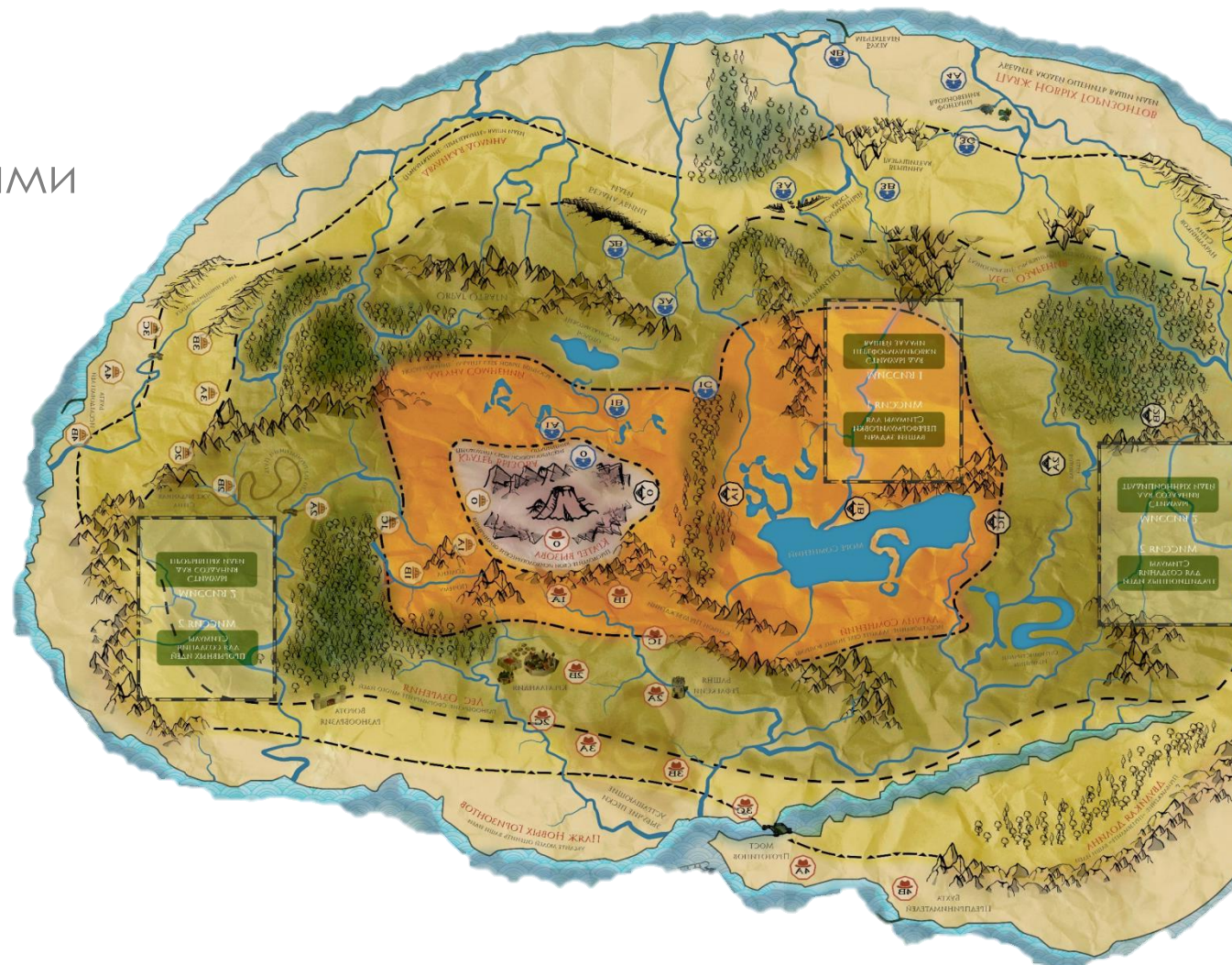


В рамках игры мы подразделяем рождающиеся идеи:

- **классические**  
(более реалистичные)
- **прорывные**  
(неожиданные и неоднозначные, но оригинальные и применимые)

Команды работают  
С игровым полем и постерами-формами

Движение по игровому полю  
Означает **смену этапов игры**





Во время игры они **соперники**,  
в **финале** игры – **союзники** в  
формулировании креативных идей

На каждом столе работают  
**4 мини-группы по 5 человек.**



# МИССИЯ 1. РЕФРЕЙМИНГ



взглянуть на проблему под другими углами, переосмыслить задачу и

- **либо переформулировать ключевой вопрос**
- **либо декомпозировать его на подвопросы, ведущие к решению ключевого**

в помощь командам «стимульные карты» с примерами рефрейминга для других задач



создано **не менее 25 переформулировок** и расшифровок ключевого вопроса, из которых **выбрано 4 лучших для дальнейшей работы**



45 минут



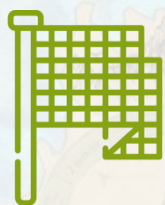
# МИССИЯ 2. ГЕНЕРАЦИЯ ИДЕЙ



**разработать идеи**, отвечающие на переформулированные вопросы.

Каждая из 4 подгрупп за столом работает над одним вопросом.

В помощь командам «стимульные карты» с примерами рефрейминга для других задач.



сформулировано не менее **40 классических** и **40 прорывных идей**, из которых выбрано **4 лучших для дальнейшей работы**



90 – 180  
минут

# МИССИЯ 3. ВЗАИМНАЯ ОЦЕНКА СЛАБЫХ МЕСТ И РИСКОВ



рассмотреть слабые места и потенциальные угрозы при реализации выбранных идей,  
**разработать профилактику рисков и угроз**



выбранные **идеи** прошли **через сито риск-менеджмента**, стало понятно, при каких условиях они применимы на производстве



60 - 90  
минут

# МИССИЯ 4. ПРЕЗЕНТАЦИЯ ИДЕЙ ВНУТРИ СТОЛА



**сформулировать суть идеи, выгоды от её реализации, в обязательном порядке – предложение по пилотному тестированию идеи и использованию результатов пилота**



идеи трансформированы в конкретные рабочие предложения, всему столу понятна суть идей, произведён выбор лучших




60 - 120  
минут

## ВСЕ КОМАНДЫ СТОЛА СОВМЕСТНО ПРИНИМАЮТ РЕШЕНИЕ О ДАЛЬНЕЙШЕЙ СУДЬБЕ ИДЕЙ:

- Выбрать одну лучшую
- Объединить или состыковать несколько

И ПРЕЗЕНТУЮТ ВСЕМ ОСТАЛЬНЫМ СТОЛАМ



# Миссия 4 ПЛЯЖ НОВЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

КОМАНДА  
ИНДИАНА · ЛИВИНГСТОН · КУК · ТУАРЕГ

**УБЕДИТЕ ЛЮДЕЙ ВЫБРАТЬ ИМЕННО ВАШИ ИДЕИ!**

**ЗАДАЧА:**  
**НАЗВАНИЕ ИДЕИ:**

**ИДЕЯ:**

СУТЬ ИДЕИ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ПРОБЛЕМА, КОТОРУЮ МЫ РЕШАЕМ/ЦЕЛЬ: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**КОНТЕКСТ:**

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

НА КОГО ПОВЛИЯЕТ ИДЕЯ? КОМУ ОНА МОЖЕТ НЕ ПОНРАВИТЬСЯ? (ВНУТРИ / СНАРУЖИ): \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

КАК ИХ УБЕДИТЬ? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

В ЧЁМ ИННОВАЦИОННОСТЬ / УНИКАЛЬНОСТЬ ПОДХОДА? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ГЛАВНЫЕ И КРИТИЧЕСКИЕ РИСКИ: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**ЗАПУСК**

КАК МЫ МОЖЕМ «БЫСТРО И ДЕШЕВО» ОСУЩЕСТВИТЬ ПИЛОТ? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ЧТО МЫ ХОТИМ УЗНАТЬ ИЗ ПИЛОТА? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**БРОСОК В ЦЕЛЬ: ПРОДАЙТЕ СВОЮ ИДЕЮ**

ПРОИЗВЕДИТЕ ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ (30 СЕК) \_\_\_\_\_

ЧТО И КАК РЕАЛИЗУЕМ (2 МИН) \_\_\_\_\_

ТЕСТ / ПИЛОТ (30 СЕК) \_\_\_\_\_

# ПО ОКОНЧАНИИ ИГРЫ ОТ КАЖДОГО СТОЛА



Более **25** переформулировок  
первоначальной задачи

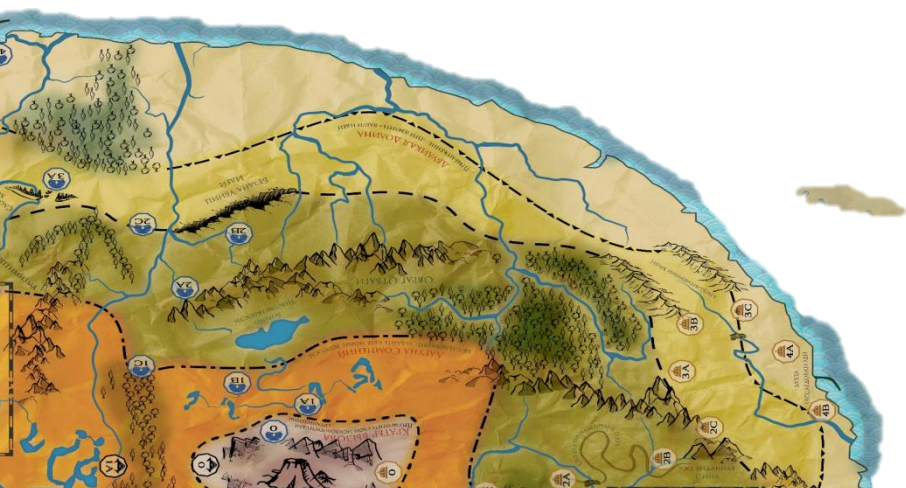
Более **80** идей

От **4** до **8** лучших идей,  
трансформированных в конкретные предложения

# ИГРОВЫЕ ДЕНЬГИ



демонстрируют, как можно монетизировать свой креатив и как каждая идея тесно связана с экономическим эффектом



# ПРИМЕРНЫЙ ТАЙМИНГ



0.00 – 1.00

Стартовый тренинг по инновационному мышлению «ПИКСЕЛЬНОЕ МЫШЛЕНИЕ И КАК С НИМ БОРОТЬСЯ»

1.00 – 3.30

BINNAKLE – миссия 1 (рефрейминг) и миссия 2 (разработка идей)

3.30 – 5.00

BINNAKLE – миссия 3 (поиск слабых мест) и миссия 4 (доработка и внутренняя презентация идей)

5.00 – 5.30

Презентация разработанных идей

5.30 – 6.00

Обсуждение результатов и применённых методов инновационного мышления, заземление на практику работы участников

EBM



[evmcorp.com](http://evmcorp.com)

[forHR.digital](http://forHR.digital)

[businessgames.ru](http://businessgames.ru)

[game@ebm.spb.ru](mailto:game@ebm.spb.ru)