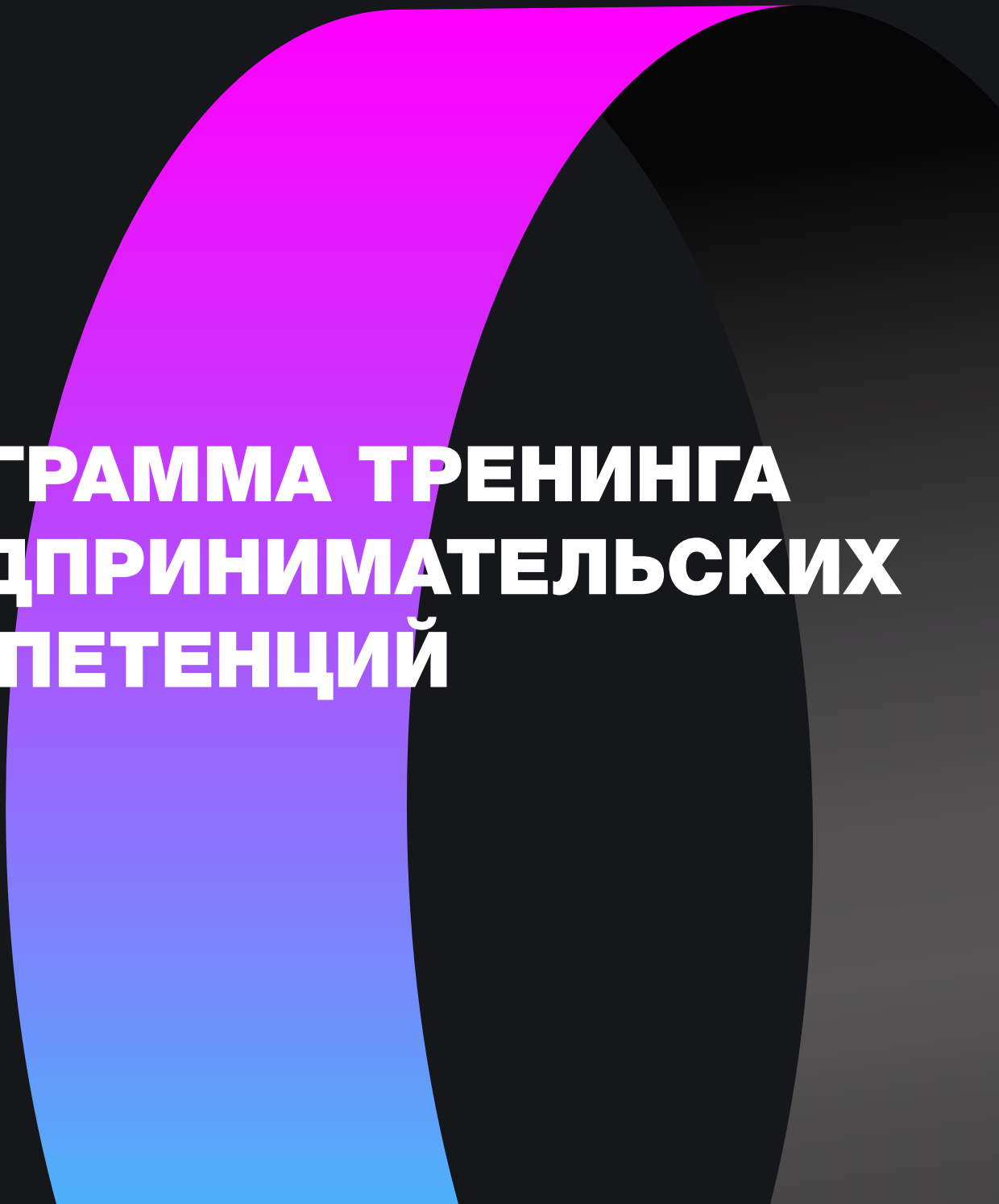


ГЕНЕРАЦИЯ ИДЕЙ

ФОРМИРОВАНИЕ КОМАНДЫ

ВАЛИДАЦИЯ ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ



ПРОГРАММА ТРЕНИНГА ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬСКИХ КОМПЕТЕНЦИЙ

Сроки реализации программы:

общая продолжительность образовательного процесса — 8 астрономических часов.

Форма обучения:

очная, групповая — занятия проводятся в разновозрастной группе, численный состав до 60 человек. Предусматривается возможность проведения в онлайн-формате при помощи инструментов доска Miro, SpatialChat.

Требования к мебели, оборудованию и помещению:

Запрашиваемое обеспечение	Количество
Компьютер и проектор	1
Листы флипчарт	50
Стикеры (5 разных цветов)	1000
Фломастеры для письма	70
Столы на 10 мест, пронумерованы и расставлены по часовой стрелке	7
Стулья	70
Скотч	10
Ножницы	10

Устройство усиления голоса	3
Таймер со звуковым сигналом	3

Сценарий тренинга:

Тайминг (мин)	Наименование активности	Содержание активности	Компетенция
5	Инструктаж	Ведущий представляет модераторов и озвучивает цели, задачи и тайминг тренинга с демонстрацией плана на экране	
10	Групповое голосование по правилам тренинга	При помощи AhaSlides, Engage, Гугл-формы или аналогов проводится голосование в реальном времени за правила среды и отношений во время тренинга. Результаты демонстрируются участникам. Для завода участников используется QR-код активности на экране	Командо-образование
10	Стартовый компетентностный срез	При помощи AhaSlides, Engage, Гугл-формы или аналогов проводится срез по трем ТехПред-компетенциям в формате: оптимальное решение для кейса. Результаты скрыты от участников	
5	Введение в цифровую среду	При помощи QR-кода на экране участники заводятся в ТГ-чат с подключенным ботом тренинга	

ТАКТ 1.

ПОГРУЖЕНИЕ В ИГРОВУЮ СРЕДУ

Тайминг (мин)	Наименование активности	Содержание активности	Компетенция
5	Введение в нарратив и сеттинг	Ведущий озвучивает нарратив и сеттинг. Параллельно бот присылает аналогичную информацию участникам в чат. Сеттинг: отбор на акселератор молодежных проектных идей. Нарратив: вы были отобраны вашим вузом как потенциальные кандидаты на стартап-акселератор. Вам предстоит сформировать 12 команд и выступить со своей идеей. Лучшие 5 команд получают грант на запуск проекта	Генерация
5	Прояснение нарратива и сеттинга	ТГ-бот отправляет участникам правила игрового акселератора. Ведущий отвечает на вопросы	Командообразование
15	Принятие ролей	Ведущий дает инструкцию отправить в чат с тегом #ктоя информацию о себе: фамилия имя, жесткие навыки — 3 шт., мягкие навыки — 2 шт., а также продублировать ее на карточке участника в реальном мире. После этого карточку нужно поместить на заранее подготовленный стенд, а сесть не за свой стол, а за стол по одному из двух признаков. Соответствие номера стола паре признаков видны на экране и выведены чат-ботом.	Командообразование

		Пример: у тебя голубые глаза и/или рост менее 170 см	
15	Бинго. Игра за столом	Модераторы раздают участникам листы бинго с фактами. Задача участника — найти человека, у которого ответ совпадает с ним, и вписать его имя и фамилию и общий ответ. Вопросы составлены частично по данным карточки, частично по рубрике «Увлечения». По завершении активности за 5 мин за столом. Выбор группой 3 человек от стола, которые максимально близки к заполнению бинго. Сессия колл-аут по 3 человека от стола и нахождение бинго-партнера с других столов. Чествование бинго-победителей	Командообразование
5	Срез эффекта включенного внимания	ТГ-бот просит участников проголосовать в опросе об эмоциях, которые они испытали при постановке задачи о стартапе, и об эмоциях после игры Бинго	
5	Микрорефлексия	Ведущий в интерактивной форме поясняет смысл игры Бинго для активизации включенного внимания в партнера, а также роль поддержки близкого к победе всей группой. Озвучивает результаты опроса бота	Командообразование

По окончании такта перерыв 10 минут.

ТАКТ 2. КРЕАТИВНАЯ СТАДИЯ

Тайминг (мин)	Наименование активности	Содержание активности	Компетенция
10	Игра Человек-гугл	Участники за столом играют в Гугл. Кто-то начинает говорить, другой участник выделяет одно слово из его речевого потока, человек должен начать говорить на эту тему. Ведущий дает команду каждые 2 минуты менять водящего	
5	Возврат в нарратив и сеттинг	Ведущий озвучивает текущий сеттинг. Только что мы познакомились в зале ожидания отбора на стартап. И сейчас отбор непосредственно начнется. При помощи артефактов ведущий перевоплощается в лидера отборочной программы	
50	Генерация идей	Модераторы выкладывают на столы заготовленные шаблоны для генерации идей проблем, которые можно решить при помощи продукта, стикеры и письменные принадлежности. На шаблонах стоят задачи по разным типам генерации продуктовых идей. Всего 7 типов по количеству столов. Участники по таймеру командой стола перемещаются от стола к столу (время за одним столом — 7 минут) и помещают свои идеи на стикеры. Три модератора и 1 ведущий контролируют активность	Генерация

5	Микрорефлексия	Участники отвечают на вопросы бота о своем эмоциональном состоянии в процессе генерации болей	
---	----------------	---	--

По окончании такта перерыв 10 минут.

ТАКТ 3. КРИТИЧЕСКАЯ СТАДИЯ

Тайминг (мин)	Наименование активности	Содержание активности	Компетенция
10	Игра Возражения	Модераторы раздают участникам карточки с идеями, на которые по таймингу они должны сгенерировать возражения в формате «Это невозможно, потому что...»	
15	Объединение идей	На каждый стол ведущие помещают шаблон для объединения полученных идей по критериям. Участники перемещают стикеры с идеями, объединяя их и давая обобщенное наименование. Участники выбирают по 3 обобщенных идеи от стола, которые считают болю ЦА, которую можно решить при помощи технологичного продукта	
10	Обобщение актуальных болей	Модераторы указывают участникам на общий шаблон для размещения гипотез болей, куда участники перемещают обобщенные стикеры. В ситуации, когда у столов одинаковые идеи, модераторы помогают объединить их на общей матрице	Генерация
5	Подготовка к формированию рабочих групп	Модераторы заводят список обобщенных идей (15–20) в чат в формате голосования.	Генерация, командо-образование

		Участники должны в чате проголосовать за ту, над решением которой они считают важным работать. Модераторы заводят список болей в чат аналогично, участники голосуют за те боли, которые они, по их предположениям, знают, как решить	
15	Сбор продуктовых идей	В чате при помощи гугл-формы или аналога участники выбирают боль, для которой у них есть решение, свое имя и свою идею. Ведущий дает примеры. Список болей — это шорт-лист выявленных болей, которые актуальны и при этом имеют людей, готовых их решить. Шорт-лист состоит из 10 позиций	Генерация, командо-образование
5	Микрорефлексия	Участники отвечают на вопросы бота о своих инсайтах в процессе оценки болей	

По окончании такта обеденный перерыв 45 минут.

За время обеда модераторы готовят список продуктовых идей по актуальным болям для дальнейшей работы и размещают на стены матрицы для голосования трудоемкость – влияние по каждой идее — это Ярмарка идей. Модераторы объединяют продуктовые идеи при необходимости и фиксируют их закрепление за авторами. Также модераторы объединяют размещенные ранее карточки участников по типам жестких навыков в группы.

ТАКТ 4. ОБРАЗ ПРОДУКТА

Тайминг (мин)	Наименование активности	Содержание активности	
10	Игра на внимательность	После обеда участники подключаются к одному из трех кругов, образованных модераторами для игры на внимание в кругу. Шаблон — сигнал «право», сигнал «лево», переход по центру	
20	Оценка продуктовых идей	Участники в свободном режиме проходят по Ярмарке идей и голосуют по матрице при помощи стикеров	Валидация
20	Формирование команд	Ведущий оглашает идеи-лидеры по матрице, модераторы сообщают имена авторов и предлагают им занимать место за конкретным столом. Модераторы предлагают лидерам сформировать запрос на команду исходя из запроса на жесткие навыки. Выдают им случайным образом карточки участников из имеющихся групп. Остальные участники присоединяются по желанию поработать над идеей	Командо-образование
45	Создание образа продукта	Полученные команды получают шаблон для описания образа технологичного продукта и формируют его описание.	Командо-образование, валидация

		Модераторы уточняют их формулировку ЦА и запускают в чате голосование, кто из участников хотел бы играть роль ЦА при валидации продукта	
5	Микрорефлексия	Участники отвечают на вопросы бота о своих инсайтах в процессе оценки болей	

По окончании такта перерыв 15 минут.

ТАКТ 5. ВАЛИДАЦИЯ ОБРАЗА ПРОДУКТА

105	Игра «Столкновение с пользователем»	Каждая из образовавшихся команд получает свою игровую ЦА и шаблон для фиксации возражений. У команд есть 5 минут, чтобы рассказать, показать зарисовки, словом, представить свою идею игровым представителям ЦА. ЦА должна высказать свои возражения по продукту, отметить, что ей нравится, в течение 10 минут. Неудействованные участники наблюдают. Модераторы при необходимости добавляют возражений	Валидация
15	Рефлексия лидеров	Лидеры каждой команды дают обратную связь и свои выводы по полученному опыту	Валидация

По окончании такта перерыв 15 минут.

ТАКТ 6. ВАЛИДАЦИЯ ОБРАЗА ПРОДУКТА

10	Подведение итогов	Бот присылает слушателям ссылку-документ с расшифровкой целей и задач тренинга, а также ссылки на матрицы и шаблоны, использованные в тренинге. Ведущий кратко обобщает суть произошедшего с методической точки зрения	
15	Срез	При помощи автоматической системы учащихся просят пройти контрольный опрос для сверки со стартовым компетентностным срезом	
15	Рефлексия	У участников в телефоне появляется форма обратной связи. В это время ведущий сравнивает компетентностные срезы до и в конце тренинга, у участников свободный микрофон	
10	Завершение	Участникам предлагают забрать свою карточку на память, либо обменяться с другими с памятной надписью. Участникам предлагают на стикере написать «домашнее задание» другому участнику. собирают это в шляпу и выдают на рандом каждому выходящему из аудитории	

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ ОЦЕНКА КАЖДОГО ОБУЧАЮЩЕГОСЯ ПО ИТОГАМ ТРЕНИНГА



По итогам тренинга, на основе результатов компетентностного теста, полученного на Онбординге и Финализации, тренер-ведущий предоставляет обратную связь по результативности тренинга индивидуальному участнику.

