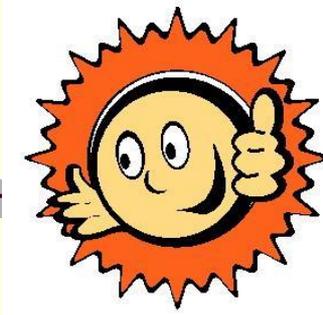


Образовательное бюро «СОЛИНГ»



- На рынке с 2004 года.
- Работаем на стыке жанров. Социотехника, педагогика, интернет-ПО для образования, исследования, компетенции, внедрения в практику.
- Консалтинговые проекты в ФСК ЕЭС, ЕВРАЗ-холдинг, Сахалин-Энерджи.
- Образовательные проекты для МГИМО, МИФИ, РВК.
- Наши кадровые резервы – в СПб, Екатеринбурге, Казани, Костроме...
- Сайт – www.soling.su

Метаигра – 2



Новая образовательная практика

■ Зачем?

Измерять компетенции студентов и создавать межвузовские команды. Студентам – получить социальный опыт в разных ролях и использовать новый подход к личностному развитию.

■ Про что?

4 сценария развития инновационной России с 2010 по 2019 гг.

■ Как?

В формате игровых сессий, городской игры, коротких учебных семинаров, онлайн-игры

Структура презентации



На чем основывалась игра и немного статистики.

Инфраструктурные решения

- **«Электронный тьютор»** как инструмент фокусировки участников
- **Карты компетенций** игроков. Прозрачность и обратная связь
- **Карты будущего.** Инструмент работы с кадрами для бизнеса и для образования. Новый тип планирования.

Организационные решения и технологии

- **Игровые стратегии** для участников
- **Организационная схема** (сессии, онлайн, городская игра. Банки, коммуникации, торговля, войны мифов)
- **Полигон** для ситуационного центра. Сценарирование.
- **Ход игры.** Внутри- и международная игра. Игровая «спираль». Аналогии и контексты
- **Социальный тренажер.** Формирование общего образа будущего, терминологии, семантики

Выводы и перспективы

- **Варианты использования** Метаигры, технологий Электронного тьютора, Карт будущего, Сервера компетенций

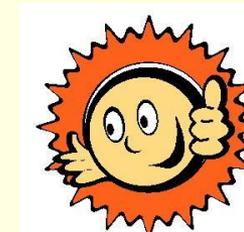
Метаигра – 2.



- **Организаторы игры**
МГИМО, МИФИ, ОАО «РВК»,
НП «Солинг»



- **Участники**
МГИМО, МИФИ, МГУ,
Калининград (РГУ им.Канта),
Кострома (КГУ им. Некрасова)



- **Эксперты**
РосАтом, РВК, СБАР, Ситро
ОАК



- **Ведущие**
НП «СОЛИНГ», тренеры из
Екатеринбурга, Казани,
Костромы

КГУ им. Некрасова

Метаигра – 2. СТАТИСТИКА



- Участников – 300 человек
- Оценок – 5900
- Публикаций, транзакций на портале – более 5000 за 15 дней
- Профессиограмм – 20
- Проектов в реализации – более 40.
- 15 дней игры, 9 игровых сессий.
- 10 учебных курсов по инноватике, инвестициям, интеллектуальному капиталу, инфраструктурам
- Более 20 студенческих разработок и учебных курсов во время игры,

Разработка и экспертная поддержка:

- Разработка игры – 8 месяцев (с программными продуктами)
- Модели карт компетенций, предельные сценарии процессов - **МГИМО**
- Модели инноваций, карты изобретений – **МИФИ**
- Процедуры диагностирования – **КГУ** им.Некрасова
- Учебные модули, венчурные проекты – **ОАО «РВК»**

Очень простая организационная схема



Профили игроков, выборки по профилю программ для бизнеса, обратная связь учителям



Экспертная оценка качества проектов, качества команд. Ситуационное моделирование



Общение, проекты, обсуждение, фиксация результатов игровых сессий. Оценки экспертов, обратная связь

Игровая сессия, 3-4 часа

Игровые сетевые ресурсы, сервер компетенций, электронный тьютор, карты будущего.

Игровая сессия, 3-4 часа

Городская игра, 2-3 дня

Игровая сессия, 3-4 часа

Городская игра, 2-3 дня

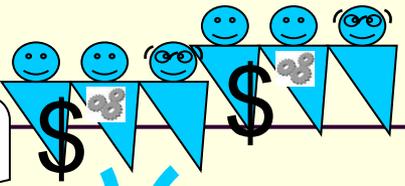
Внимание!

Следующий слайд – очень перегруженная схема. Пожалуйста, проявите терпение и рассмотрите эту схему внимательно. Это важно.

Инвесторы, производители, владельцы проектов, эксперты:

Схема взаимодействия акторов

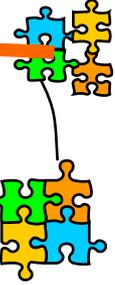
Экспертные оценки, выбор интересных команд и отдельных людей.



Проекты, прошедшие экспертизу. Производственные новации, планы развития и т.п. Списки людей, которых интересуют конкретные проекты (статистика выбора от студентов)

Оценка команд, ситуационный анализ. Экспертиза проектов

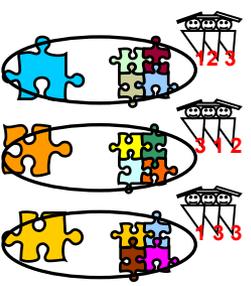
Социальные тренажеры - Метаигры



Сценарирование развития реальных проектов. (ситуационное моделирование) Выявление и **формирование команд**, претендующих на реализацию проектов. **Оценка и обучение.** Дополнительная экспертиза, **снижение рисков** неуспеха.

События для анализа на сервер компетенций

Сервер компетенций



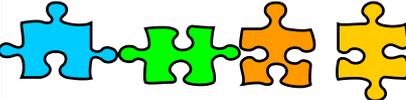
Разные системы оценки (технология оценки 360, ассесмент-центра, событийного анализа)

Наблюдение за развитием компетенций. Выявление лучших по нужным метрикам. Доступ для учителей, студентов, бизнеса.

Профессиограмма = Набор компетенций



Карты будущего



Реальные проекты в отраслях, кадровые потребности в наборах компетенций (профессиограммах)

Тренажер, получение и закрепление опыта в новых ролях, участие в кейсах. Командообразование.

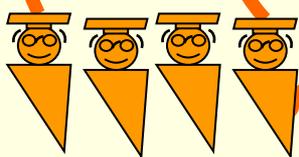
Самооценка и контроль своего развития. Выбор деловых партнеров по единой метрике.

Выбор своего образа будущего. Планирование в общем проектном пространстве. Выбор желаемого набора компетенций. Прямой диалог с работодателем.

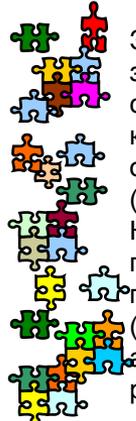
Оценка, наблюдение за развитием.

Планирование

Управление знаниями



Электронный тьютор



Заполняемый провайдерами знаний Банк из существующих учебных курсов любого формата, онлайн и офлайн, метаигр (перечней ролей). Курсы и роли привязаны к перечням компетенций, их последовательности (образовательные треки) автоматически рекомендуются студентам.

Получают рекомендации на роли в игре, рекомендации по обучению в зависимости от личного профиля компетенций (образовательный трек)



Студенты, кадровые резервисты компании, соискатели. Условно - «студенты»

ВУЗы, учителя, независимые обучающие структуры – различные провайдеры знаний.

ЭЛЕКТРОННЫЙ ТьюТОР

- Системное решение для определения индивидуальной образовательной траектории.

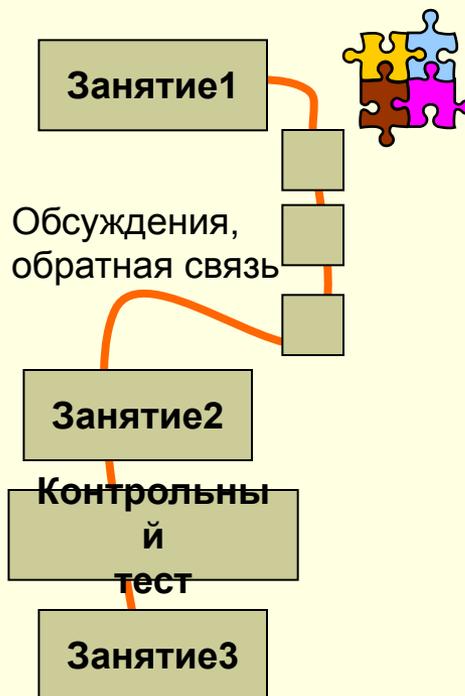
Электронный тьютор. Управление знаниями



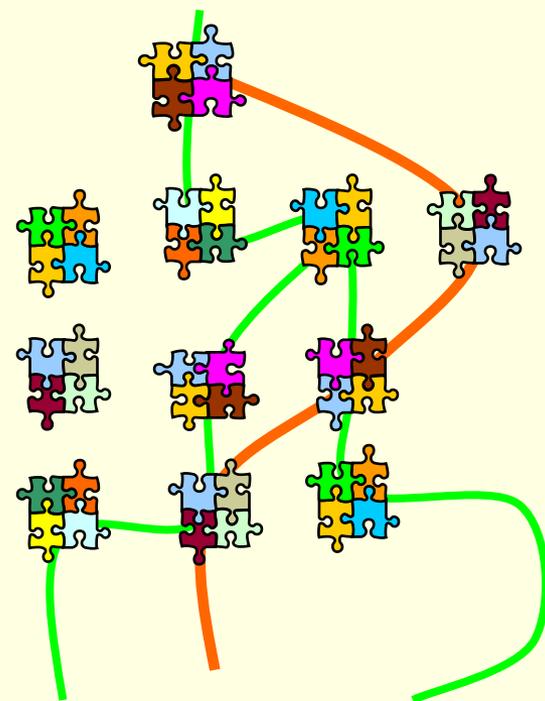
Занятия



Курс



Поле компоновки курсов, образовательные треки



Метаигра 2. Электронный тьютор



- В «Электронном тьюторе» участник выбирает свои профессии
- .. Затем он получает **рекомендации по ролям**, которые его будут развивать...
- ... и **обычным учебным курсам**, для дополнительных знаний по профессии.

Вы в будущем → Самооценка → Фокус → Ваши роли

Вы в будущем

Для начала мы предлагаем выбрать **от 2 до 4** близких Вам профессий. Отмечая галочки, отвечайте на вопрос «**Кем я вижу себя в будущем**» позволит понять, на что Вы ориентированы, и какие Вам стоит предложить роли и семинары в процессе игры.

Итак, выберите, кем Вы видите себя в будущем:

- PR-менеджер венчурного фонда
- Администратор**
- Аналитик
- Венчурный аналитик
- Дипломат
- Журналист
- Журналист-международник
- Инженер

Метаигра – 2. Электронный тьютор



- 3 – трансляция
- 2 – уровень эксперта
- 1 – действую по инструкции
- 0 – не проявляется
- Самооценка нужна только чтобы предварительно сориентировать участника

Вы в будущем → Самооценка → Фокус → Ваши роли

Достижение результата

Добились поставленных целей

100. Способность добиваться результатов

Частично добились

35. Оценивание наличных ресурсов и ведение переговоров с целью их получения

88. Способность к обоснованной расстановке и управлению приоритетами

3
Не выбрано
0
1
2
3

Работа в условиях неопределенности

Решимость к действиям

93. Умение принимать решения в состоянии стресса и ограниченного контроля времени

2

Метаигра – 2. Электронный тьютор



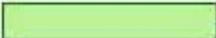
■ Фокусировка.
Нельзя
развивать все
сразу, вы
можете
выбрать более
важные
компетенции
(например, те
которые для
профессии
важны, а по
самооценке –
отсутствуют)

Вы в будущем → Самооценка → **Фокус** → Ваши роли

Фокус

На этом шаге мы предлагаем выбрать компетенции (отметить их галочками), на которых Вы **будете фокусироваться** во время игры. Это означает, что именно эти компетенции будут учитываться в первую очередь при рекомендации роли и семинаров; оценки по этим компетенциям будут отображаться у Вас на рабочем столе.

Необходимо выбрать от 5 до 10 компетенций.

-  — **текущий уровень** владения компетенцией (см. профиль «Самооценка»).
-  — **необходимый уровень** (значение основано на профиле «Я в будущем»).
-  — **потенциал развития** — разница между необходимым и текущим уровнем.

Выберите компетенции, которые Вы хотите развивать во время игры:

Взаимодействие

Лидерство

Удержание и стимулирование деятельности группы

59. Поощрения новаторского окружения

1

3

2

Погашение конфликтов внутри групп

145. Способность к прекращению дискуссии и предоставлению конструктивного обратного отклика

2

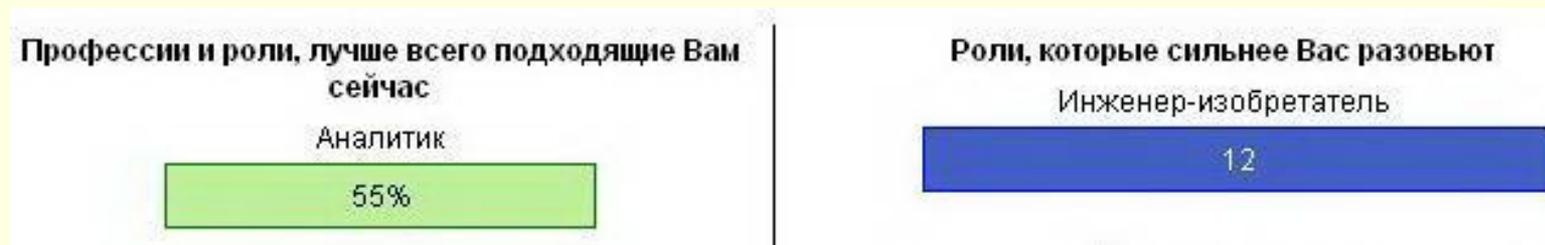
2

0

Метаигра – 2. Электронный тьютор



- Примеры результатов рекомендательной системы «Электронного тьютора» по ролям и по учебам



Рабочий стол | Выбор роли | **Семинары** | События | Компетенции | Профессиограммы | Ваши результаты

Инновационный проект

Оффлайн-семинар

Дата проведения: следите за обновлениями

Вторая лекция цикла "Инновационный менеджмент нового века"

См. также список компетенций этого семинара.

Создан 9 октября 2008 в 23:01 пользователем zabirov

Релевантность: **100%**

- Обычный семинар, разработанный для какого-то учебного курса.

Электронный тьютор: обучение



Мы ставили целью проверить модель индивидуального подбора учебной программы, когда каждый «элемент знания» подбирается в зависимости от целей развития.

Мы понимаем, что здесь нужны еще система отзывов слушателей, система онлайн-тестов – все решения уже есть на рынке open-source продуктов.

Семинары

Ниже представлены онлайн-лекции и офлайн-семинары, проводимые в рамках Метаигры. Все они отсортированы по релевантности Вам (рассчитывается на основе компетенций, выбранных Вами в разделе «Фокус»). Процент соответствия (релевантность) указывается относительно семинара, лучше всего подходящего Вам, то есть верхнего.

Тип: Не важно (снять фильтр)

[Добавить семинар](#)

- Не важно
- Онлайн-лекция
- Офлайн-семинар

Инвестиционный план

Офлайн-семинар

Дата проведения: следите за обновлениями

Первая лекция цикла "Инновационный менеджмент нового века"

См. также [список компетенций](#) этого семинара.

Создан 9 октября 2008 в 22:52 пользователем [zabirov](#)

[Редактировать семинар](#)

Релевантность: 28%

Кто придумал фанки-бизнес?

Офлайн-семинар

Дата проведения: 17 октября 16:30 МИФИ

Интерактивная провокационная лекция. Начало эпохи – смена бизнес-парадигмы.

Релевантность: 28%

Электронный тьютор: обучение



- Набор компетенций для курса подбирается экспертным образом и корректируется после прохождения студентами процедуры оценки.
- В будущем, при наличии обратной связи, электронный тьютор станет инструментом для определения эффективности учителей, новой формой подтверждения профессионального статуса.

Компетенции, для развития которых полезен семинар

Жирным шрифтом выделены те компетенции, которые Вы выбрали в разделе «Фокус».

8. Умение анализировать политические, экономические и финансовые риски

55. Способность управлять проектом и его технологией

70. Определение четких и ясных целей

78. Умение прогнозировать, понимание влияния будущего на настоящее

93. Умение принимать решения в состоянии стресса и ограниченного контроля времени

100. Способность добиваться результатов

Электронный тьютор: обучение



- Мы предусмотрели возможность обратной связи через открытое сообщество «Лекции»
- Практика показала, что во время игры наиболее эффективными являются тематические семинары по 2-3 часа и видеопрезентации.
- Преподаватели были приятно удивлены уровнем мотивации игроков, активно посещающих «дополнительные занятия»



Инновации. Какие они бывают.

Лекции Российской Венчурной Компании

В ходе лекции участники игры получают ответы на следующие вопросы:

- Какие бывают инновации? Классификация инноваций – без тумана лишних слов в приложении к практике
- Почему многие инновации, несмотря на их значительный рыночный потенциал, не принимаются частными инвесторами к финансированию?
- Какие инновации ищут венчурные инвесторы? Какие инновации ищут отраслевые инвесторы? В чем отличия в подходах при поиске и отборе инноваций у различных классов инвесторов?

Метаигра – 2. Электронный тьютор



- После получения автоматических рекомендаций по игре участники встречались с игротехниками и уточняли свои роли.
- Для рекомендательной системы обучения мы включили более 10 различных очных семинаров.
- Материалы семинаров и видеопрезентаций были доступны студентам в сети.

- В результате получилась **гибридная модель обучения**, сочетающая:
 - индивидуальную траекторию для студента
 - очные и дистантные учебные модули
 - игровые практики, закрепляющие учебный материал
 - систему оценки компетенций, позволяющую корректировать свое развитие

Карты компетенций: профессиограммы

- Мы используем два понятия – компетенция (неотраслевая интегральная характеристика) и компетентность (отраслевая и.х.), оценивая их через проявления в действиях игроков.
- В итоге получился инструмент сопряжения профилей компетенций, привычных для бизнеса и различных «компетенций» от ВУЗов.
- Для участников игры «профили компетенций» стали доступны не сразу. Когда это произошло – они стали пользоваться этой информацией для подбора кадров внутри игры.

Карты компетенций: профессиограммы



Конструктор профессиограмм позволяет «набрать» нужный перечень компетенций (индикаторов), установить уровень выраженности, необходимый для профессии.

Редактор профессиограммы дополнительно дает возможность описать ее, присвоить статус «публичной», либо «роли», чтобы рекомендовать в электронном тьюторе.

Аналитик

Создана 26 сентября 2008 в 17:37 пользователем [dm9](#)

[Редактировать профессиограмму](#)

[← к списку профессиограмм](#)

Описание [Пользователи 1](#) [Пользователи 2](#)

Компетенции этой профессиограммы

15. Способность к оценке и синтезу найденной информации; классификации данных, включая занесение данных в онлайн-овые каталоги

17. Умение превращать информацию в знания, применять и делиться полученным знанием

85. Владение навыками проведения индивидуальных и коллективных научных исследований

97. Способность построить «дерево решений» для проектной ситуации

24. Понимание основных принципов информационной архитектуры

53. Формирование точки зрения, направленной на перспективу

70. Определение четких и ясных целей

75. Понимание, предвидение и выявление возможных препятствий на пути проекта

77. Определение «проектов изменений»

Не выбрано
0
1
2
3

Карты компетенций: сортировка участников



Аналитик

Создана 26 сентября 2008 в 17:37 пользователем [dm9](#)

[Редактировать профессиограмму](#)

→ [к списку профессиограмм](#)

[Описание](#) [Пользователи 1](#) [Пользователи 2](#)

Список отранжированных пользователей

Группы оценщиков

- Игроки
- Мастера
- Тренеры

[Пересчитать](#)

Суть метода ранжирования.

Суммируем баллы игрока по компетенциям профессиограммы, распределённые оценки учитываем с коэффициентом 0.5 как менее «надёжные».

Текущий недостаток метода: человек может получить большой балл только за счёт своего более активного участия (присутствия на большем числе игр). Исправить можно будет, учитывая число игр, в которых человек играл.

Из TOP 20:

МИФИ: 11 игроков

МГИМО: 9

МГУ: 0

РГУ им. И. Канта: 0

Другой: 0

В выдаче списка можно выбрать группы оценщиков, посмотреть разные варианты ранжирования, перейти от общего списка к личным результатам.

Место	#	Логин	Имя	Игровое имя	Вуз	Личн.	Распред.	Итого
1	163	dominant	Александр Плугарев	Александр Рикман	МГИМО	54.0000	3.0000	55.5
2	156	waw606	Михаил Соколов	Arthur Greaser	МИФИ	47.0000	6.0000	50.0
3	101	Mity	Дмитрий Потапов	Дмитрий Потапов	МГИМО	43.0000	8.0000	47.0
4	169	nk131	Николай Плевако		МГИМО	38.5000	4.0000	40.5
5	313	Evgeniy	Евгений Горшков	Евгений Горшков	МГИМО	38.0000		38.0

Карты компетенций: индивидуальная карта



- В индивидуальном профиле можно посмотреть общий список и «фокус» игрока
- Возможность исключить из оценки группы событий или группы оценщиков позволяет проверить объективность (особенно интересно на больших выборках)
- Доступно описание каждого события, по которому выставлена оценка

Ваши результаты

Отображать

Сравнивать результаты с

— личная оценка
— распределённая

Читайте подробнее про то, что означают эти результаты, и какие выводы можно сделать, глядя на них.

Для более подробного просмотра оценок нажмите на красный или синий прямоугольник.

Компетенция

#40. Построение альянсов, коалиций и организация партнерского взаимодействия

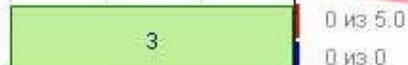
Профиль «Я в будущем» Результат



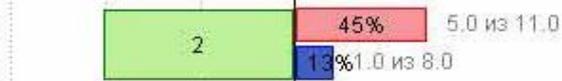
#55. Способность управлять проектом и его технологией



#59. Поощрения новаторского окружения



#60. Интеграция технических, деловых и человеческих целей



Группы оценщиков

- Игроки
- Мастера
- Тренеры

Группы событий

- МИГ 1 «Первый виток»
- МИГ 2 «Венчурная ярмарка»
- МИГ 3 «Венчурная ярмарка — 2»
- МИГ 4 «Информационные войны технологий»
- МИГ 5 «Заводы ТНК»
- МИГ 6 «Мегаполис, Россия»
- МИГ 7 «Козловский феномен»
- МИГ 8 «Мегаполис, зарубежье»
- МИГ 9 «Общественные противоречия»
- Городская игра
- Лекции и практические занятия
- Отчёты
- Форумная игра

Карты компетенций: составляющие оценки



- Возможность посмотреть составляющие оценки (события)
- У каждого события есть свидетели
- Событие не обязательно должно быть игровое, это и обычный семинар, и конференция и доклад.
- Возможность оценивать «флэш-группу» и сложившуюся команду.

Оценки

— личная оценка — распреде.

Участник #169: [REDACTED]

Компетенция #36: **Планирование и организация многофункциональных программ**

Отображены события 1 — 4 из 4.

Название события	Группа	Добавил	Свидетели	Оценки	Коммент
Заседание ЕС	МИГ 1 «Первый виток»	Estina		3.0	
Заседание Совбеза	Городская игра	miza80		1.0	
(Б.В)Заседание Европарламента	МИГ 2 «Венчурная ярмарка»	Vina			
Мирный договор между Израилем и Ираном	МИГ 2 «Венчурная ярмарка»	Ivolik13		2.0	

Карты компетенций: описание события



Мирный договор между Израилем и Ираном

Представители Израиля и Ирана встретились для подписания мирного договора между их странами. Япония и Саудовская Аравия выступали наблюдателями. Договорились о том, что Японцы посылают своих миротворцев в Израиль, а Саудовская Аравия - в Иран. Японцы при этом выбрали себе всяческие бонусы.

Входит в группу событий: **МИГ 2 «Венчурная ярмарка»**

Создано 15 октября 2008 в 18:16 пользователем [lyolik13](#)

Последний раз редактировалось 26 октября 2008 в 09:28

Участники → Свидетели → Компетенции → Оценки

Выберите участников события. Вы можете разбить участников на группы для дальнейшего проставления распределённых оценок. (См. подробнее про оценки в [более подробном руководстве](#).)

Фильтр:



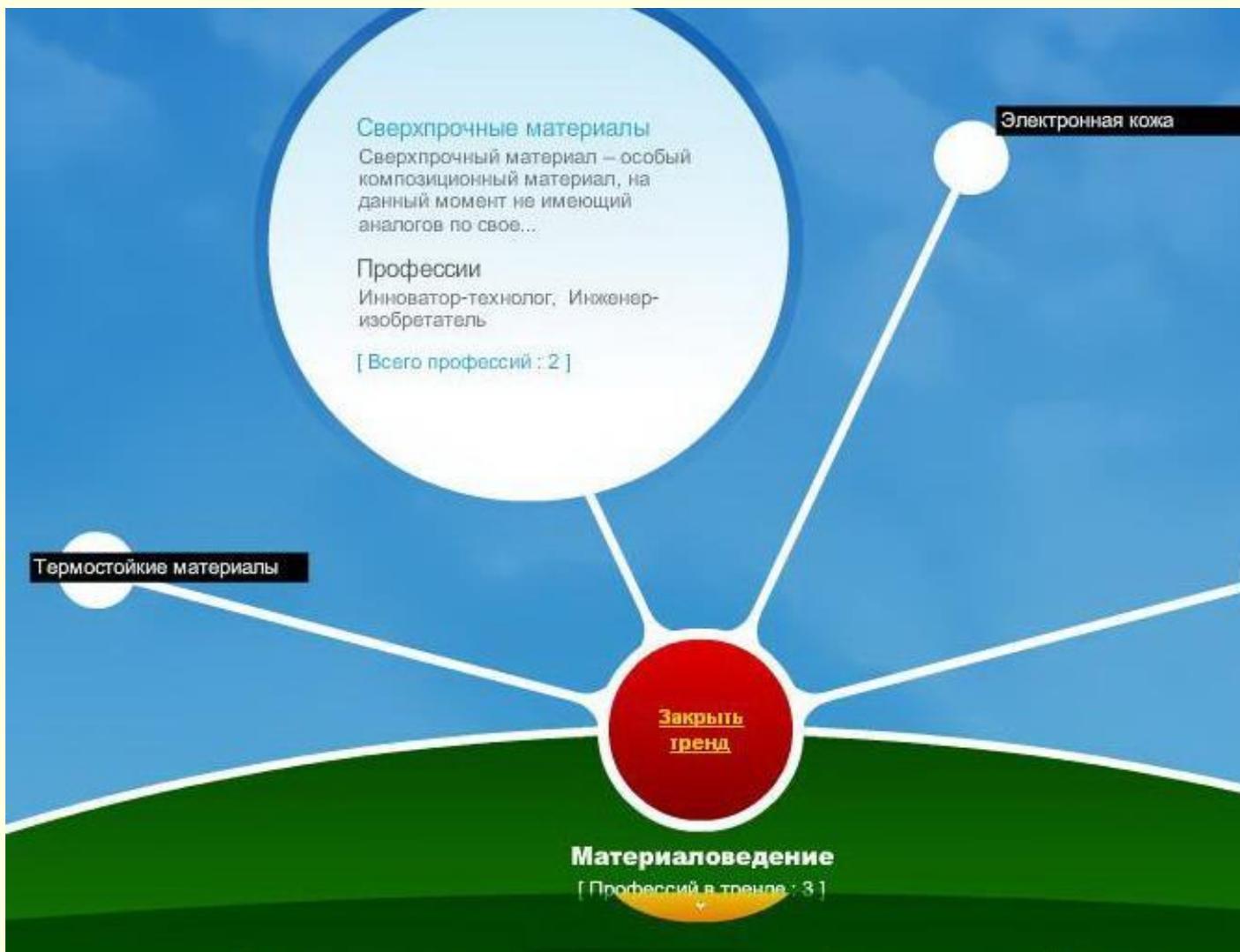
Группа основана на команде:

(можете выбрать команду)

Выбранные участники

- Каждому событию можно присвоить набор компетенций
- Оценки выставляются по каждой компетенции отдельно
- Распределённая оценка выставляется на группу участников.
- **Участники события могут оценить ДРУГ ДРУГА. (аналог метода 360)**

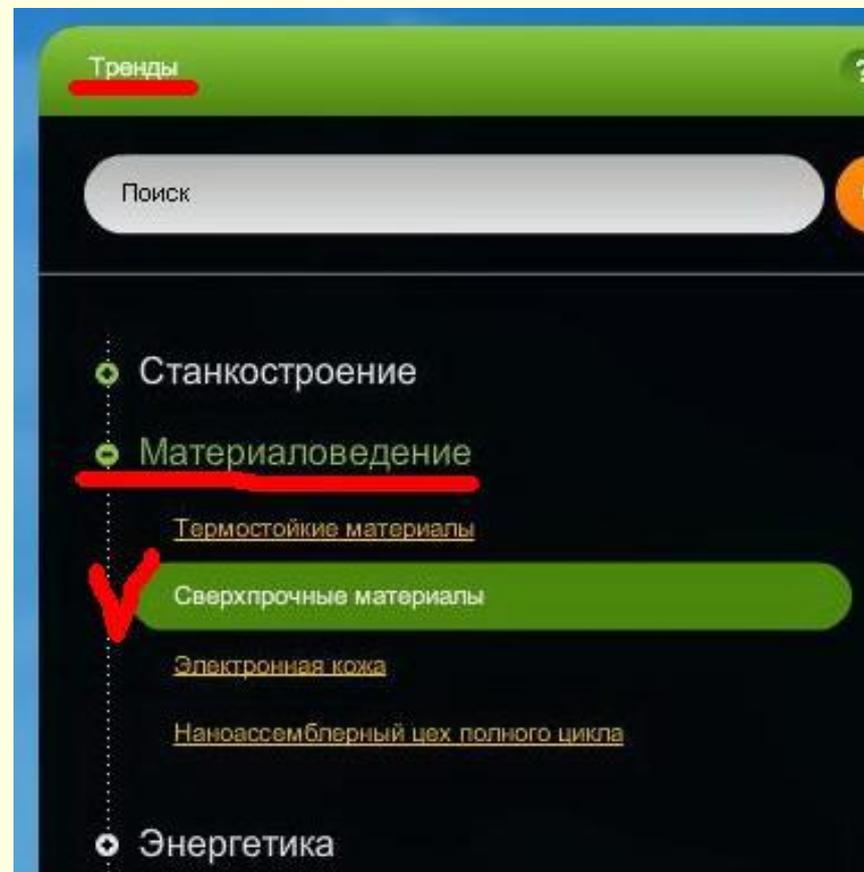
Карты будущего: Гуманитарные технологии для инноваций



Карты будущего. Тренды и Проекты.



- Студент/соискатель выбирает проекты/профессии – и оценивает соответствие со своим профилем компетенций.
- Один проект может быть в нескольких трендах. В одном тренде может быть множество проектов.
- Опционально – привязка к территории и вложенные тренды/проекты.



Карты будущего. Обратная связь с бизнесом.



- Карты будущего – новый «недирективный» подход к планированию.
- Владелец проекта может напрямую общаться с соискателем и провайдером знаний, чтобы формировать учебную программу.
- Компании могут точнее планировать свои кадровые потребности, а соискатели – свое обучение.
- Инфраструктурное решение для мелкого и среднего бизнеса.

Провикт «Сверхпрочные материалы» | Тренд : Материаловед

Поиск Go

(или связующее), обеспечивающую совместную работу армирующих элементов. Наличие границ раздела между армирующими элементами и матрицей существенно повышает трещиностойкость материала, и в отличие от металлов, повышение статической прочности приводит не к снижению, а к повышению характеристик вязкости разрушения.

Область применения : Машиностроение.Военное дело.АвиацияКосмос

Варианты внедрения
Сложные износостойкие штучные деталиНефтяные бурыПрофили крылаБронежилеты(нового типа)Броня для военной техники

Заинтересованные акторы
Станк-Строй, КБ Сухого, Лукойл (добыча)

Профессии

Дата создания неизвестна

Иноватор-технолог

Роль "Иноватор-технолог" ...

Дата создания неизвестна

Инженер-изобретатель

Метаигра – 2. ЧТО ВЫБРАЛИ СТУДЕНТЫ



ТОП-3 выбранных компетенций по каждому ВУЗу.

МГИМО	<ol style="list-style-type: none"> 1. Управление конфликтами 2. Умение анализировать политические, экономические и финансовые риски 3. Умение принимать решения в состоянии стресса и ограниченного контроля времени
МИФИ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Способность управлять людьми и оценивать собственную деятельность 2. Способность управлять проектом и его технологией 3. Умение прогнозировать, понимание влияния будущего на настоящее
МГУ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Управление конфликтами 2. Умение принимать решения в состоянии стресса и ограниченного контроля времени 3. Способность добиваться результатов
КГУ Некрасова	<ol style="list-style-type: none"> 1. Способность к принятию решения в условиях неполного комплекта данных 2. Способность добиваться результатов 3. Умение анализировать политические, экономические и финансовые риски
РГУ Канта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Построение альянсов, коалиций и организация партнерского взаимодействия 2. Управление конфликтами 3. Способность управлять проектом и его технологией

ИГРОВЫЕ СТРАТЕГИИ для участников

- Поскольку игра в целом была посвящена инновациям в России, следующие несколько слайдов иллюстрируют базовые стратегии для трех основных игровых групп студентов.

Игровые стратегии: Игра команд инноваторов

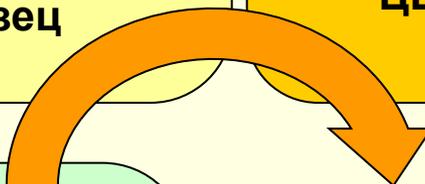


«Опытный образец»
Поиск инвестора;
Поиск лабораторий/заводов;
Исследовательская и
конструкторская работа;
Юридическое оформление прав;
ЦЕЛЬ – патент на образец

«Мелкосерийное пр-во»
Деньги (новые, акции);
линия производства;
Маркетинг, продажи
ЦЕЛЬ – раскрутить бренд

«Исследования»
Регистрация;
Набор персонала;
Бизнес-инкубаторы;
Информирование
ЦЕЛЬ – проект продукта

«Крупносерийное пр-во»
Программный комплекс Ермак,
международная торговля,
ТНК (сервис?, новация?)
Проблемы большого производства
ЦЕЛЬ – занять рынок



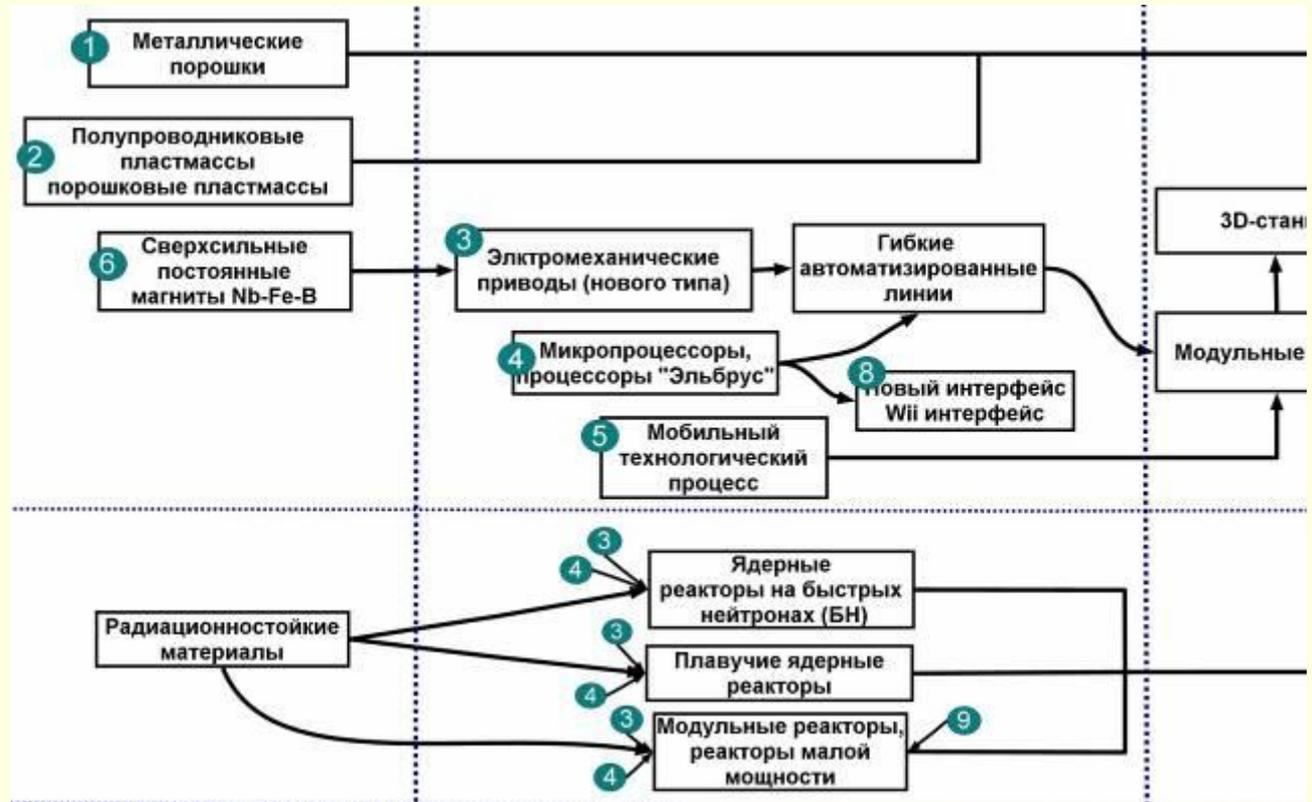
Команды инноваторов. Карта изобретений



- Студенты создавали проекты по направлениям: производство, ядерная энергетика, авиация и космос, судостроение, нанотехнологии.

- Для игры было смоделировано 33 проекта и 5 цепочек технологий
- 16 дополнительных проектов и 4 новых технологических цепочки были разработаны студентами.

- В игре было создано более 50 малых предприятий, 4 крупные компании.



Игровые стратегии: Игра «правительств»



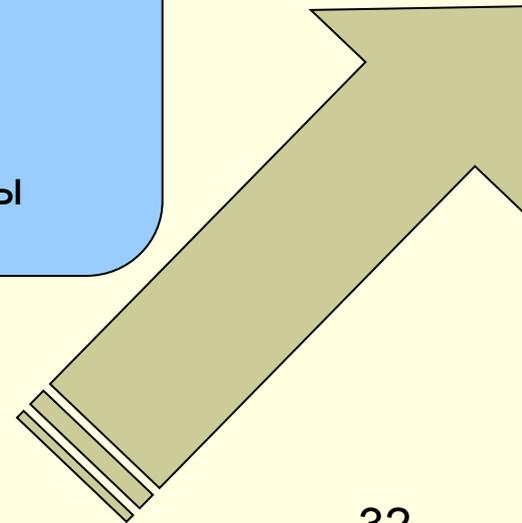
МАКРО-УРОВЕНЬ

Инновационные проекты;
Развитие проектов инноваторов
на международных рынках

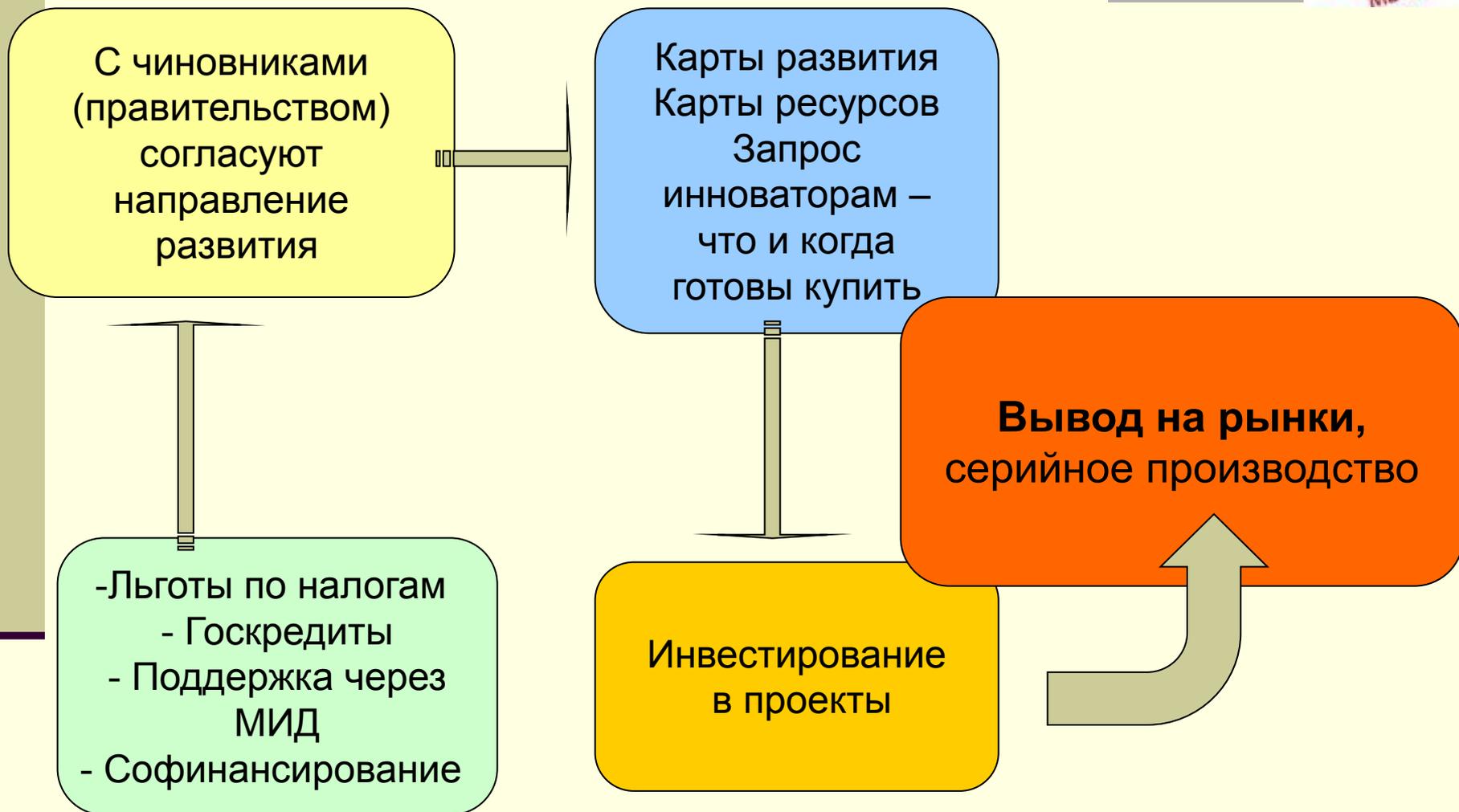
ИНФРАСТРУКТУРА

Кадровые программы;
Карта развития страны
(стыковка интересов);
Поддержка инноваций
(в т.ч. финансовые институты
поддержки)

**Законы,
правила игры.**



Игровые стратегии: Игра ТНК



Организационные схемы Метаигры

- Вообще-то Метаигра – развитие идеи чемпионатов ролевых игр, которые мы проводим с 1998 года.
- Метаигра впитала множество игровых «движков» (от настольных до сложных социальных ролевых моделей)
- Для масштабирования/управляемости, снижения себестоимости, прозрачности, возможности поддержки удаленных участников к Метаигре разработан пакет программных инструментов.
- Основные события игры проходили во время игровых сессий оффлайн.

Организационная схема:



- **Очные игровые сессии** - основное место событий и действий студентов.
 - 3-5 часов игры, различные кейсы, общий сценарий. Часть игр проводилась в МГИМО, часть – в МИФИ. Развитие игрового сюжета собирается сейчас в форме «гипертекстового» отчета.
- **Городская игра.** Обсуждения, обучение, возможность «доиграть», оформить результаты
- **FUTUROMICON.RU** – центральный портал.
 - Городская и онлайн-игра, организационная информация
 - **Сервер управления компетенциями** (оценивать, планировать будущее, смотреть профиль, корректировать свое развитие)
 - **Макроэкономический модуль** (развивать экономику, политические навыки)
 - **Банк** (управлять личными и корпоративными финансами)
 - **Различные локации** (учиться, работать, общаться, писать отчеты)

Организационная схема: Игровые сессии

Всего прошло 9 игровых сессий, зафиксировано 520 событий для сервера компетенций.

Описание игры находится на портале, в открытом доступе.



Игровые сессии



- 1. МГИМО. **"Первый виток"** - аукцион инноваций. Проекты, карты будущего, федеральные программы
- 2. МГИМО. **"Венчурная ярмарка"** - старт команд инновационных предпринимателей, венчуры
- 3. МИФИ. **"Венчурная Ярмарка - 2"** (лаборатории, опытные образцы, патенты)

- 4. МГИМО. **"Информационные войны - битва технологий"** - войны в СМИ, рождение малых технологий, появление мелкосерийных производств и их выход на рынок
- 5. МИФИ. **"Заводы ТНК"** - инноваторы и производство. Производственные проблемы для изобретений

- 6. МГИМО. **"Мегаполис-Россия"** - инноваторы инициируют массовое производство, проблемы развития
- 7. МИФИ. **"Козловский феномен"** - заводы в регионах. Растущие инновационные предприятия. Взаимоотношения с местными и федеральными администрациями.
- 8. МГИМО. **"Мегаполис – зарубежье"** Экспансия инновационных секторов, мировые рынки, экспорт инноваций

- 9. ФИНАЛ **«Общественные противоречия»**

Игровые модули МЕТАИГРЫ

- Мы сами проектируем программные продукты и реализуем их.
- Мы используем открытый программный код для более эффективного развития ПО.
- Мы используем игровые технологии для тестирования программных продуктов в «полевых условиях» и все время совершенствуем интерфейсы и функционал.
- Мы за комплексный подход и модульные решения

Игровые модули: портал



- **FUTUROMICON.RU** – центральный портал.
Одна «точка входа» на все модули игры, обучения, оценки

Метаигра — 2

главная все записи список сообществ создать сообщество пользователи узла

Вы — orange Настройки Выход

Быстрый переход

Быстрый переход

Послеигровые отчеты

Центризбирком

Ното Ludens Pro

Информационное агентство ИКАР-ТАСС

Лекции

Дума

Научный центр

Договора и Указы

Трактир

Суд Российской Федерации

Офисы

Пресса

Оргинфо

Все сообщества

- Каждая команда создавала свой сайт-сообщество, все игровые действия студенты должны были фиксировать на портале.

Игровые модули: Финансы



- Банк (счета физических и юридических лиц, валюты, курсы, переводы)

Банк

Имеющиеся счета

Номер	Валюта	Баланс	Назва
000005211	Рубль	8452.00	Создан мастером для группы н

Новый счет

Валюта: Название:

Курсы обмена валют

Курс валюты \ В валюте	Рубль	Доллар
Рубль	1	1 : 16 = 0.0625

Банк - Интерфейс...

Портал Люди Компетенции Банк Магазин В

Администрирование модуля Бан

Валюты

Пользователи

История операций

Управление группами пользователей

Игровые модули: Мелкое производство



«Магазин» - инструмент для малого и среднего бизнеса, вывод мелких товаров на рынок.

Добро пожаловать в магазин 1000 мелочей

Сортировка: по цене

№	Фото	Название	Комментарий	В
1		Твел	Твел для ядерного реактора ВВР-1500	9
2		процессор	производительность X2	5
3		Вилла (канарские острова)	2 особняка 4 этажа (1 подземный). 1400 м2, 3 га площади. 2 бассейна, пальмы, павлины, хороший вид из окна	1
4		Реактор на быстрых	800 МВт	5

Игровые модули: Макроэкономика

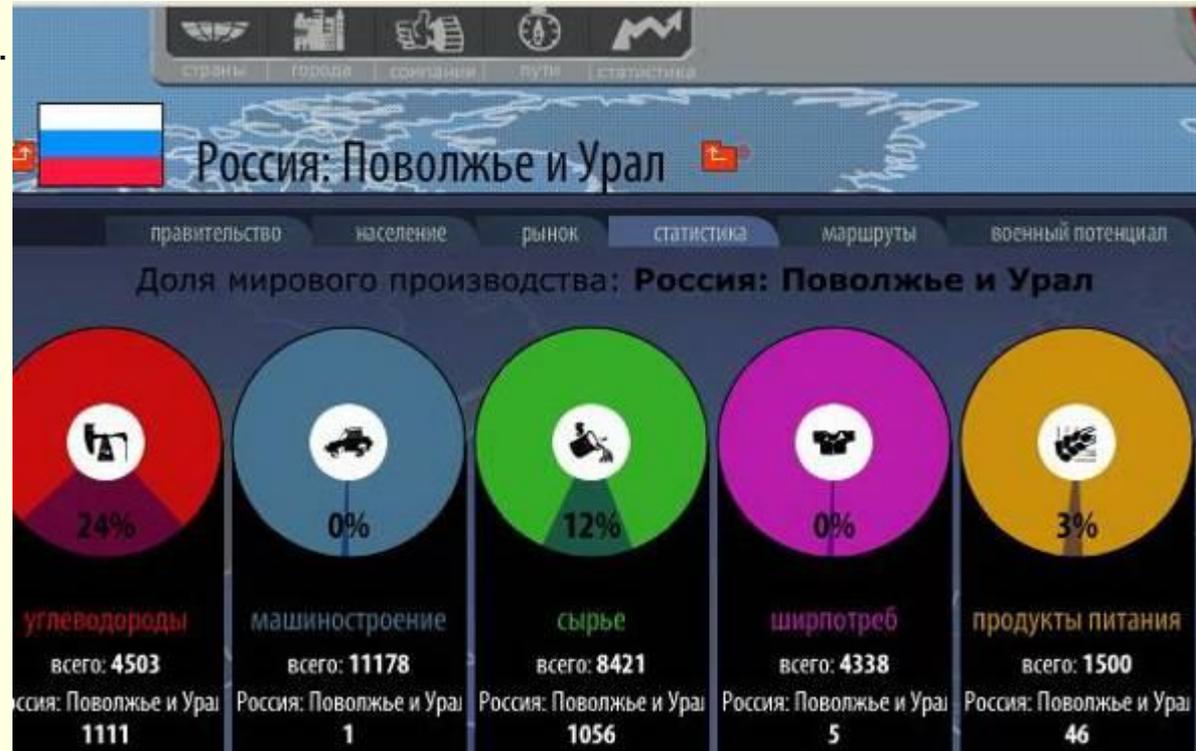


- Модуль поддерживает игру крупных корпораций, правительств, администраций. Производство, логистика, военные взаимодействия, налоги..
- Это не онлайн-игра, модуль лишь поддерживает реальные взаимодействия игроков и помогает зафиксировать результаты.

Игровые модули: Макроэкономика



- Игроки «правительства» через Ермак регулируют налоговую политику, товарные потоки, транспортные коридоры.
- Правительство стремится к тому, чтобы у страны росли: бюджет, недвижимость (города и предприятия), объёмы внутреннего рынка (деньги, которыми оперирует население страны);
- Учитывается политическое влияние (абстрактная категория, являющаяся совокупностью военной, экономической и политической состоятельности), которое актор может применить в Метаигре.



Игровые модули: Макроэкономика



- Города (ХАБы) – место для предприятий и транспортных возможностей (порт, аэропорт, вокзал, терминал, трубопроводный терминал)
- В городе могут располагаться штаб-квартиры корпораций.
- Опционально города можно развивать, как территорию



Игровые модули: Макроэкономика



www.futuromicon.ru

- Производства работают на 5 видах продукции
- Продажа продукции через отгрузку по торговым маршрутам (пром. дипломатия)
- Возможно создание брендов продукции с дополнительными качествами



Игровые модули: информационная политика



1 Люди Компетенции Банк Магазин Война мифов Логистика Вы — ога

[Перейти в интерфейс администратора](#)

Вас принять участие в голосовании, ание закончится через 07 часов 13 минут

Миф	Голос
Самые быстрые в мире темпы развития инновационных процессов происходят в России.	<input type="text" value="верю"/> <input type="text" value="затрудняюсь о"/> <input checked="" type="text" value="верю"/> <input type="text" value="не верю"/>
Северсталь - крупнейшая ТНК России!!!!Но это только начало!!! В ближайшее время Северсталь станет крупнейшей ТНК в мире!!!!	<input type="text" value=""/>
Авиапарк страны начинают обновлять: старые самолёты заменяют новыми ЭКИШами.	<input type="text" value="не верю"/>
100% Финансирование и Успех МНТЦ обеспечивает Украина	<input type="text" value="верю"/>
Для России единственный выход вернуться к своим истокам – жесткой централизации.	<input type="text" value="затрудняюсь о"/>

 **Пресса**
О сообществе Чл

- [Все записи](#)
- [Российская газет](#)
- [Дайджест](#)
- [Правила пользо](#)
[разделом](#)
- [Евро Ньюс](#)
- [Теледебаты](#)
- [AGNA](#)
- [Meta-Press](#)
- [WEB](#)
- [Цифровые Новос](#)

- Модули «Война мифов» и «Пресса», с помощью которых игроки могли проводить любую информационную политику. «Война мифов» работала по принципу «Хвост виляет собакой», наглядно иллюстрируя влияние слухов на реальность.

Метаигра, как полигон ситуационного центра.

- Как упоминалось, рамочный сценарий игры мы собирали из экспертных работ МГИМО (4 предельных сценария развития России) и собственных исследований (4 сценария инновационного развития)

Предельные сценарии и тренды

* в углах квадрата - сценарии МГИМО, на сторонах – разработанные Солингом



Кремлёвский гамбит (ограничение политической и экономической конкуренции в стране ради стратегической цели модернизации России)	Постиндустриальное инновационное развитие, опирающееся на малый и средний высокотехнологичные сектора	Новая Мечта Новое поколение управленцев делает все хорошо, по европейским стандартам.
Индустриальное инновационное развитие, централизация.	Мы не ограничивали игроков в выборе вариантов развития. Студенты, разумеется, хотели лучшего. У них были равные возможности, информация о том, какие действия будут успешнее, какие перспективы есть.	Модернизация, построенная на интеграции с Европой
Крепость-Россия (Страна должна сплотиться против внешних угроз, даже если это ограничивает права и свободы.)	Инновационное развитие, опирающееся на ТНК	Российская Мозаика (Возврат 90х, регионы разрознены, живут, как могут/хотят)

Напомним список игровых сессий



- 1. МГИМО. **"Первый виток"** - аукцион инноваций. Проекты, карты будущего, федеральные программы
- 2. МГИМО. **"Венчурная ярмарка"** - старт команд инновационных предпринимателей, венчуры
- 3. МИФИ. **"Венчурная Ярмарка - 2"** (лаборатории, опытные образцы, патенты)

- 4. МГИМО. **"Информационные войны - битва технологий"** - войны в СМИ, рождение малых технологий, появление мелкосерийных производств и их выход на рынок
- 5. МИФИ. **"Заводы ТНК"** - инноваторы и производство. Производственные проблемы для изобретений

- 6. МИФИ. **"Козловский феномен"** - заводы в регионах. Растущие инновационные предприятия. Взаимоотношения с местными и федеральными администрациями
- 7. МГИМО. **"Мегаполис-Россия"** - инноваторы иницируют массовое производство, проблемы развития

- 8. МГИМО. **"Мегаполис – зарубежье» (Давосский форум)** Экспансия инновационных секторов, мировые рынки, экспорт инноваций

- 9. ФИНАЛ **«Общественные противоречия»**

- **И что из этого получилось – НА СЛЕДУЮЩЕМ СЛАЙДЕ**

«Квадрат возможностей» и спираль развития игры.



МЕТАИГРА-2: ВЫВОДЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ

ГЛАВНЫЕ ВЫВОДЫ



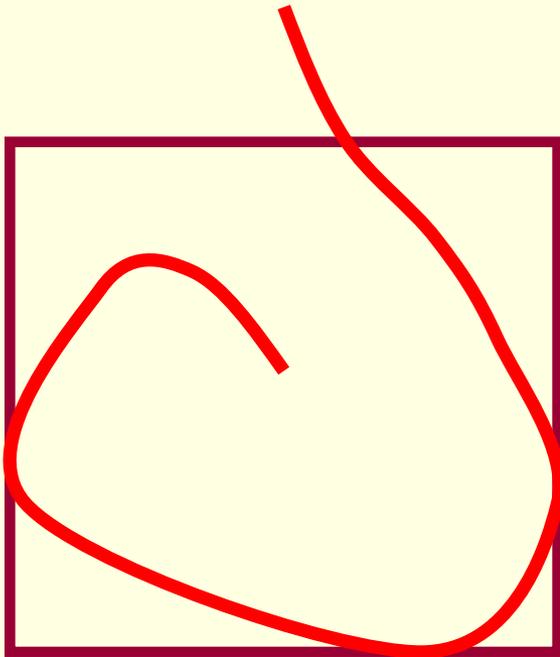
1. **Образование межвузовский команд** началось не под влиянием общих проблем, а только **ПОСЛЕ ВНЕДРЕНИЯ** единой внешней для игры метрики – сервера компетенций.
2. **Общие стратегии** в разных социальных группах (между командами) появились только **ПОСЛЕ ВНЕДРЕНИЯ** единого проектного поля – карт будущего.

Выводы.

Потребность в гуманитарных технологиях



- Выход в сектор постиндустриального прорыва оказался возможен только после оформления организационных решений на базе гуманитарных технологий (инновационных, разумеется =).
- Игра вначале точно воспроизвела обстановку непродуктивности, соответствующую современным реалиям России. Игроки повторили практически все ошибки реальной жизни, но все-таки смогли выйти на инновационный путь развития.
- Придуманная игроками карта будущего была подготовлена в качестве программного модуля незадолго до окончания игры. Совпадение, одно из многих.



Гуманитарные технологии



- **«Личный профиль компетенций.»**
Уже со второй половины игры можно было смотреть (и оценивать) профили компетенций друг друга и таким образом ориентироваться в кадровом рынке игры.
- Профиль компетенций дает более честную картину, чем простое резюме.
- Можно анализировать зависимость оценки от разных событий
- Ты можешь точнее определить свое развитие
- **«Электронный тьютор»** для получения рекомендаций по учебе.
- **«Карта будущего»** - как связь реальных кадровых потребностей бизнеса с учебной программой.

«КУБИКИ» Метаигры



- **Игровые сессии** роли, оценка, действие
- **Модульные учебные курсы** сопряжение с традиционными учебными формами
- **Городская игра** рефлексия, аналитика, другие виды действий, учебы
- **Онлайн-модули игры** (Портал, производство, финансы, СМИ)
- **«Электронный тьютор»** как инструмент фокусировки участников, персональный учебных треков, рекомендаций по ролям
- **Карты компетенций** игроков. Прозрачность и обратная связь
- **Карты будущего.** Новый тип планирования. Общее проектное поле бизнесов, студентов, ВУЗов.

Выводы.

Результаты Метаигры для участников.



- формирование **общего образа будущего** у участников
- формирование **единого языка описания** (терминологии и семантики) событий.
- формирование **нового мышления. Логика возможностей вместо логики ограничений.**
- **новое образование (межотраслевые практики)**
- оформление команд. В начале игры мы принудительно создали 2 команды смешанного состава (из 50). В конце игры более 35% участников указали своими деловыми партнерами студентов других ВУЗов. Можно говорить об эффективном инструменте для создания **новых социальных связей.**
- Игра – **социальный тренажер.**

Что получают участники Метаигры



- **Для бизнеса:**
 - оценить потребности в кадрах, оценивать качество кадров в динамике
 - обучать персонал, регулировать запрос к образовательным структурам
 - для крупных компаний – инфраструктура работы с кадровым резервом
 - для мелких – возможность искать родственные проекты в картах будущего, собирать кластеры комплексных решений, искать кадры через карты будущего
- **Для образования:**
 - **Дистанты, тренинги, учителя** – площадка для заказов, конкуренция учебных модулей, обратная связь через результаты оценок
 - **Студентам – социальный тренажер**, практический опыт, новые связи, собственный образовательный трек, карта компетенций
 - **Для ВУЗов – новая учебная практика**, межвузовские проекты, системное решение для построения индивидуальных траекторий учащихся, включение коротких учебных форм в академический учебный процесс
- **Гос.управленцы:**
 - система отбора кадров, контроля качества резервистов, формирование команд, использование социальных связей в будущем
 - сценарирование развития
 - освоение новых деятельностей резервистами
 - Формирование **инновационных команд будущих производств** на основе этих социальных связей

Приглашаем к сотрудничеству



ВУЗы, образовательные структуры, компании,
краевые администрации, кадровые программы.

Наши продукты:

- **Метаигра** – социальный тренажер
- **«Сервер компетенций»** с настройкой «под заказчика»
- **«Электронный тьютор»** с содержательным наполнением для заказчика
- **«Карты будущего»** с проведением проектных сессий

Спасибо за внимание.

Контакты:

Савчук Илья.

1@soling.su 1@soling.su, info@soling.su,

+7(901) 543 66 77 +7 (916) 121 1992