

Дорогие друзья!

Представляем вам результаты теста нашей AI-команды (и уже вашей)

1. Копирайтер Тест для Оксаны. Контент-план - прогрев к бизнес-игре

Вот контент-план на 7 дней прогрева перед бизнес-игрой "5 зон сообщений" в Telegram. Стиль — дружелюбный, разговорный, без лишнего официоза.

День 1 – "Ты уверен, что умеешь общаться?"

★ **Пост:** Легкий триггерный пост. Пример текста:

"Мы общаемся каждый день: с клиентами, коллегами, друзьями, близкими. Но уверены ли мы, что нас понимают так, как мы хотим? А если мы теряем клиента из-за того, что он "не так понял"? Или не можем донести свою идею на переговорах?"

✂ **В конце – интрига:** "Есть 5 зон сообщений. Освоишь их – и сможешь договариваться с любым человеком. Разберёмся?"

День 2 – "5 телевизоров в твоей голове"

★ **Пост:** Простая метафора для вовлечения.

"Представь, что у тебя в голове пять телевизоров: новости, драма, игра, образовательный канал и реклама. Какой включается, когда ты говоришь? А когда тебя слушают?"

🗣️ Люди слышат не только слова, но и подтекст, эмоции, самовыражение... Угадай, какая зона у тебя сейчас перегружена?"

🔍 **В конце – опрос или комментарии:** "Какой канал у тебя чаще всего на полную громкость?"

День 3 – "Топ-3 фразы, которые убивают диалог"

★ **Пост:** Даем полезный мини-гайд.

"Есть фразы, которые моментально обрывают разговор и ставят стену между собеседниками. Например:

✗ *"Вы не так поняли!"* (обесценивание)

✗ *"Я же говорил!"* (позиция сверху)

✗ *"Ну и что?"* (игнорирование)

🗨️ А какие фразы помогут наладить диалог? Узнаешь на игре! Сможешь не просто говорить, но и влиять на ход разговора."

День 4 – "Кейс: Капризный клиент"

★ **Пост:** Разбор реального кейса.

"Клиент: "Вы обещали скидку, почему нет?"

Менеджер: "Я же сказал – акция закончилась!"

Результат: Клиент ушел, менеджер злится.

🔥 Как сказать иначе, чтобы сохранить сделку?

💡 Спойлер: есть 5 зон сообщений. Освоишь их – научишься превращать капризных клиентов в постоянных!"

📣 **Призыв:** "Хотите разобрать свои кейсы? Приходите на игру!"

День 5 – "Как понять человека без слов?"

★ **Пост:** Про невербальные сигналы.

"Бывало так, что человек говорит одно, а ты чувствуешь – что-то не так?"

👁 Зрение – 70% восприятия.

👂 Эмоции – 50% смысла.

🗣 Интонация меняет весь посыл.

? Ты точно умеешь "считывать" других людей?"

👤 **Интерактив:** предложить угадать эмоцию по фото (или текстом описать ситуацию и спросить, что там "между строк").

День 6 – "Кто такой Оксана Свитнева?"

★ **Пост:** Легкий рассказ о тренере.

"Сразу к делу: Оксана Свитнева – это человек, который учит продавать и договариваться так, что у вас не остается шансов провалить переговоры. 20 лет в продажах, работает и с B2B, и с B2C. На этой игре она покажет, как понимать людей глубже, слышать их настоящее "Я" и использовать это для успешных переговоров."

★ **В конце:** "Задайте Оксане любой вопрос в комментариях!"

День 7 – "Готовы прокачать свою коммуникацию?"

★ **Пост:** Финальный призыв.

"Остался один день до игры. Если ты хочешь раз и навсегда научиться выстраивать эффективные диалоги, а не просто говорить – тебе сюда!"

📅 **Когда:** 13 марта, 14:00-17:00

📍 **Где:** ул. Рабоче-Крестьянская, 30

💰 **Стоимость:** 5000 р

📝 **Запись:** @OksySvitok

🔒 **Забронируй место и будь на шаг впереди в любых переговорах!"**

Этот план подогреет аудиторию и создаст интерес к игре. Готова помочь с написанием самих постов! 😊

Вы сказали:

Напиши пост 2. Без эмоджи.

ChatGPT сказал:

"5 телевизоров в твоей голове"

Представь, что у тебя перед глазами одновременно работают пять телевизоров. На одном идут новости, на втором драма, на третьем веселое шоу, на четвертом обучающая программа, а на пятом реклама.

Ты пытаешься смотреть их все сразу, но какой-то канал привлекает больше внимания. А теперь представь, что во время общения эти "телевизоры" включаются у тебя и у собеседника. Ты говоришь об одном, а человек слышит совсем другое.

В коммуникации есть пять зон сообщений: информация, подтекст, самовыражение, эмоции и воздействие. Если ты не понимаешь, какая зона у собеседника перегружена, разговор может уйти в пустоту, в спор или даже в конфликт. Но если ты научишься управлять этими зонами, то сможешь договариваться с кем угодно.

Какой "телевизор" у тебя включается чаще всего? Напиши в комментариях, а на игре разберем, как это использовать в переговорах и продажах.

Вы сказали:

Перепиши на вы и добавь пример что сделать если у собеседника сильные негативные эмоции

ChatGPT сказал:

"5 телевизоров в вашей голове"

Представьте, что перед вами одновременно работают пять телевизоров. На одном идут новости, на другом драма, на третьем веселое шоу, на четвертом обучающая программа, а на пятом реклама. Вы пытаетесь смотреть их все сразу, но какой-то канал неизбежно привлекает больше внимания.

То же самое происходит и в коммуникации. У каждого человека есть пять зон сообщений: информация, подтекст, самовыражение, эмоции и воздействие. Вы можете говорить об одном, но собеседник будет слышать совсем другое. Если не учитывать, какая зона у него перегружена, разговор может превратиться в спор или закончиться полным непониманием. Например, если у человека сильные негативные эмоции, бесполезно загружать его фактами. Он просто не воспримет информацию. В такой ситуации лучше сначала отразить его состояние: «Понимаю, что вас это расстроило» или «Вижу, что ситуация вызывает у вас напряжение». Это поможет снизить накал и перевести разговор в конструктивное русло. Какой «телевизор» у вас включается чаще всего? На игре разберем, как управлять этими зонами, понимать собеседников и выстраивать эффективную коммуникацию.

На этапе тестирования для меня (Натали Васькиной)

Я бизнес-тренер, для моего ТГ канала, ЦА - hr, руководители, предприниматели, Провокационный, про команду и отношения в коллективе.

ChatGPT сказал:

Отлично! Я подготовлю креативный контент-план на 7 дней для твоего Telegram-канала. В основе — провокационные темы, неожиданные ракурсы и вовлекающий формат. Будем говорить о командах, лидерстве и взаимоотношениях в коллективе без розовых очков.

Контент-план на 7 дней для Telegram

День 1

★ **Пост:** «Почему твоя команда не предана тебе (и никогда не будет)»

— Разбираем миф о «лояльности» сотрудников и почему люди работают только ради себя.

🎬 **Reels (видео):** «Когда HR пытается устроить тимбилдинг, но...»

— Юмор: постановка с неудачными корпоративными играми и пассивными сотрудниками.

🔊 **Сторис:** Опрос «Какой лидер вам ближе?» (Диктатор / Демократ / Отстраненный) + мини-расшифровка каждого типа.

День 2

★ **Пост:** «Синдром хорошего начальника: ты не лидер, а удобный!»

— Почему дружить с командой — не всегда стратегия, ведущая к успеху.

🎬 **Reels:** «Как понять, что тебя не воспринимают всерьез»

— Знаки, по которым можно определить, что команда не слушает тебя (скетч).

🔊 **Сторис:** Кейс: «Руководитель разрешил всем работать без отчетов. Как думаете, что случилось?» (Ответ в следующей сторис).

День 3

★ **Пост:** «Токсичные сотрудники или ты просто не умеешь управлять?»

— Как отличить реальный саботаж от последствий твоих управленческих косяков.

🎬 **Reels:** «Пять фраз, после которых HR уже пишет тебе заявление»

— Черный юмор о фразах, которые доводят сотрудников до увольнения.

🔊 **Сторис:** Квиз: «Какой ты руководитель?» (Ответы с расшифровкой в конце).

День 4

- ★ **Пост:** «Работа мечты существует, но не для твоих сотрудников»
— Почему люди не будут работать «как на себя» и с чем это связано.
- 🎬 **Reels:** «Когда сотрудник говорит: “Я тут не ради денег”»
— Реакция руководителя: сарказм, реальность и грустная правда.
- 🔊 **Сторис:** Разбор типичных мифов про корпоративную культуру.

День 5

- ★ **Пост:** «Лидер — это всегда одиночество»
— Разбираем правду о лидерстве и почему руководители часто остаются без поддержки.
- 🎬 **Reels:** «Что слышит начальник, когда команда жалуется»
— Гиперболизированные реакции на жалобы сотрудников.
- 🔊 **Сторис:** Опрос: «Какой главный вызов в управлении командой?» (Выбор нескольких вариантов).

День 6

- ★ **Пост:** «Как понять, что сотрудник вот-вот уйдет?»
— Разбираем скрытые сигналы, которые выдают человека, который уже ищет новую работу.
- 🎬 **Reels:** «Когда HR делает вид, что все в порядке»
— Скетч о том, как менеджеры игнорируют очевидные проблемы.
- 🔊 **Сторис:** Мини-кейс: «Сотрудник начал саботировать работу. Что делать?» (Ответ в следующей сторис).

День 7

- ★ **Пост:** «Почему 80% советов по мотивации — бред»
— Разбираем популярные, но неработающие способы мотивировать команду.
- 🎬 **Reels:** «Что на самом деле мотивирует сотрудников?»
— Юмор + реальные инсайты, которые заставляют людей работать лучше.
- 🔊 **Сторис:** Разбор популярных мотивационных фраз и почему они не работают.

Этот контент-план сочетает провокационные посты, вовлекающие Reels и сторис-активности, чтобы вызвать обсуждения и удерживать внимание аудитории. Готов запускать? 🚀

Вы сказали:

напиши пост к 1 дню

ChatGPT сказал:

Почему твоя команда не предана тебе (и никогда не будет)

Ты можешь платить хорошие деньги.

Можешь устраивать тимбилдинги и дарить бонусы.

Можешь даже быть «своим в доску» и ходить с командой в бар.

Но преданности не будет.

Потому что люди не работают ради тебя. Они работают ради себя.

Каждый сотрудник в первую очередь думает о своей выгоде — зарплате, карьерном росте, комфорте. Если завтра появится более выгодное предложение, он уйдет. И это **нормально**.

Миф о «семье» в компании

Некоторые руководители мечтают создать команду, где «все как родные». Но давай честно:

- ★ В семье не увольняют за низкие показатели.
- ★ В семье не приходят ради зарплаты.
- ★ В семье не работают 8 часов и не уходят домой, забыв о тебе до утра.

Компания — это **не семья**. Это место, где люди обменивают свой труд на деньги. И твоя задача — сделать так, чтобы этот обмен был честным.

Что делать?

Перестать ожидать от людей того, что они тебе не должны. Они не будут ночами гореть работой просто потому, что ты хороший начальник. Они не будут вечно благодарны за премию.

Но если ты дашь им **честные условия, адекватные ожидания и пространство для роста**, то они выберут работать с тобой дольше.

И да, они все равно когда-нибудь уйдут.

Но пока они с тобой — будут работать не из страха, а из выгоды.

Как ты считаешь, возможно ли построить команду, которая реально предана компании? Или это утопия? Напиши в комментариях 📝

2. Методолог. Для Нелли. Структура тренинга

Ссылка на ветку (для тех, у кого есть аккаунт в GPT)

<https://chatgpt.com/share/67d1ba08-7778-8003-8d7d-877d35a475d0>

Отлично! Тренинг будет на два дня, полностью очный, с упором на командную работу, геймификацию и развитие мотивации к использованию проектных инструментов.

Название тренинга (варианты):

1. "Проектная алхимия: превращаем идеи в результат"
2. "Путь проектного мастера: от идеи до реализации"
3. "Карта победителя: Освой проектные инструменты и побеждай"

Общая концепция:

Тренинг будет построен как путешествие по уровням проектного мастерства. Участники объединятся в команды и разработают **социально значимый проект**, используя Agile и другие инструменты. Они пройдут через три ступени мастерства, получая новые навыки и закрепляя их в играх.

Игровые ступени:

1. "Искатель проектов" – Я знаю (основы проектного управления, знакомство с инструментами)
2. "Созидатель решений" – Я умею (применение инструментов на практике)
3. "Архитектор будущего" – Я мастер проектной работы (разработка дорожной карты реального проекта)

Формат:

- **Командная работа:** участники с самого начала работают в командах.
- **Геймификация:** уровни мастерства, игровые задания, квесты.
- **Финальный продукт:** дорожная карта социального проекта.
- **Награды:**
 - Персональный "Артефакт проектного мастера" (символический предмет, например, значок, диплом, трофей).
 - Возможность представить проект руководству (мотивирующий карьерный рост).
 - Достижения по уровням (бейджи, сертификаты).

Структура тренинга:

День 1: Погружаемся в проектную работу

10:00 – Разминка А: "Контакт" (на знакомство и вовлечение)

10:15 – Введение в тренинг

- Приветствие, цель и формат
- Разделение на команды
- Легенда игры (путешествие по ступеням мастерства)

10:45 – Модуль 1: "Искатель проектов"

- Мини-лекция: что такое проектная работа, основные принципы Agile, Waterfall, Kanban.
- **Игра:** "Проектная пирамида" – участники раскладывают элементы проектного управления в логическую систему.
- Разбор кейсов успешных проектов в производстве.

11:30 – Перерыв

11:45 – Модуль 2: "Проектные инструменты в действии"

- Мини-лекция: Kanban, Scrum, Backlog, User Story, Sprint.
- **Практика:** команды получают задания на использование инструментов.
- **Игра "Проектная гонка"** – команды должны быстро распределить задачи по Agile-инструментам.

13:00 – Обед

14:00 – Разминка В: "Переключение внимания"

14:15 – Модуль 3: "Созидатель решений"

- **Задание:** команды получают социальный проект и начинают разработку дорожной карты.
- **Практическое задание:** определение целей, задач, этапов проекта.
- **Игра "Проектная шахматная доска"** – участники расставляют ключевые элементы проекта.

16:00 – Перерыв

16:15 – Модуль 4: "Риски и управление изменениями"

- Мини-лекция о рисках в проектах.
- **Игра "Риск-квест"** – команды решают непредвиденные проблемы проекта.

17:45 – Подведение итогов дня

- Обсуждение инсайтов.
- Домашнее задание: подготовить первый черновик дорожной карты.

18:00 – Завершение первого дня

День 2: От идеи – к реализации

10:00 – Разминка А: "Контакт"

10:15 – Модуль 5: "Архитектор будущего"

- **Работа над проектами:** детальная проработка дорожной карты.
- **Игра "Ролевой спринт"** – команды примеряют на себя роли Product Owner, Scrum Master и команды разработчиков.

11:30 – Перерыв

11:45 – Модуль 6: "Защита проекта"

- **Практическая работа:** подготовка презентации проекта.
- **Финальная защита:** каждая команда презентует свою дорожную карту.

13:00 – Обед

14:00 – Разминка В: "Переключение внимания"

14:15 – Финальный модуль: "Как внедрить проектное управление в работу?"

- Мини-лекция о внедрении изменений.
- **Игра "Проектный симулятор"** – моделирование ситуаций из реальной работы.

16:00 – Перерыв

16:15 – Завершающий блок: "Я – проектный мастер!"

- Подведение итогов, разбор ошибок и выводов.
- Вручение артефактов и сертификатов.

17:30 – Обратная связь и отзывы

18:00 – Завершение тренинга

Дополнительные материалы:

✓ **Рабочая тетрадь "Книга знаний проектного мастера":**

- Основные концепции и инструменты.
- Кейсы и примеры из производства.
- Практические упражнения для самостоятельной тренировки.

✓ **Игровые карты и чек-листы** для работы в командах.

✓ **Список литературы** по проектному управлению (Scrum, Kanban, Agile).

Что думаешь о такой структуре? Можно что-то доработать или добавить?

Тетрадь

Рабочая тетрадь "Книга знаний проектного мастера"

Введение

Добро пожаловать в "Книгу знаний проектного мастера"! Эта тетрадь поможет вам освоить ключевые инструменты проектной работы, закрепить навыки и применять их в реальных ситуациях.

Как использовать эту тетрадь?

- Выполняйте практические задания, чтобы лучше усвоить материал.
- Используйте чек-листы и памятки в своей повседневной работе.
- Заполняйте раздел "Рефлексия", чтобы анализировать свой опыт.

Часть 1: Основы проектного управления

1.1 Что такое проект и проектное управление?

- Определение проекта.
- Основные этапы жизненного цикла проекта.
- Вопросы для самопроверки.

Задание 1

Опишите ваш текущий рабочий процесс. Какие элементы проектного подхода уже используются?

1.2 Методологии управления проектами

- Введение в Waterfall, Agile, Kanban, Scrum.
- Преимущества и недостатки разных методологий.
- Когда и какую методологию лучше применять?

Задание 2

Определите, какая методология лучше всего подходит для вашего проекта и почему.

Часть 2: Практика применения проектных инструментов

2.1 Канбан-доска: как структурировать работу

- Принципы построения Kanban-доски.
- Пример оформления.
- Чек-лист эффективного Kanban.

Практическое задание

Создайте Канбан-доску для одного из ваших текущих проектов.

2.2 Scrum: работа в спринтах

- Определение ролей: Scrum Master, Product Owner, Команда.
- Основные артефакты Scrum (бэклог, спринт, ретроспектива).
- Таймбоксинг и планирование спринта.

Практическое задание

Разработайте план спринта на 2 недели для вашей команды.

Часть 3: Разработка дорожной карты проекта

3.1 Основные этапы проектирования

- Формулировка целей.
- Определение этапов проекта.
- Распределение ролей в команде.

Практическое задание

Разработайте дорожную карту для социального проекта вашей команды.

3.2 Управление рисками

- Выявление и оценка рисков.
- Разработка плана реагирования.

Практическое задание

Опишите 3 ключевых риска вашего проекта и предложите решения.

Часть 4: Закрепление знаний

4.1 Итоговая рефлексия

- Что вы узнали о проектной работе?
- Какие инструменты вам удобнее всего применять?
- Какие шаги предпримете в ближайшее время для внедрения проектного подхода?

Заключительное задание

Запишите 3 главных инсайта, которые получили за время тренинга.

Приложения

✓ Чек-лист проектного менеджера. ✓ Глоссарий терминов. ✓ Полезные ресурсы и книги.

ЧЕК-ЛИСТ ПРОЕКТНОГО МЕНЕДЖЕРА

(Пошаговый контроль успешного проекта)

1. ИНИЦИАЦИЯ ПРОЕКТА

- ✓ Определена цель проекта (SMART: конкретная, измеримая, достижимая, релевантная, ограниченная по времени).
- ✓ Определены ключевые заинтересованные стороны (заказчик, команда, партнеры).
- ✓ Проведен анализ потребностей и ожиданий заказчика.
- ✓ Определен владелец проекта и ключевые роли в команде.
- ✓ Определен ориентировочный бюджет и ресурсы.
- ✓ Разработана предварительная концепция проекта.
- ✓ Подготовлен **проектный устав** (Project Charter).

2. ПЛАНИРОВАНИЕ ПРОЕКТА

- ✓ Составлена **дорожная карта проекта** (Roadmap).
- ✓ Определена **методология управления проектом** (Agile, Waterfall, гибрид).
- ✓ Создана **структура декомпозиции работ (WBS)**.
- ✓ Определены **ключевые этапы (Milestones)**.
- ✓ Разработан **график проекта** (Gantt Chart, Kanban).
- ✓ Определены и распределены **ресурсы** (финансы, персонал, оборудование).
- ✓ Определены возможные **риски** (и пути их минимизации).
- ✓ Разработаны **метрики успеха проекта** (KPI, OKR).
- ✓ Утвержден проектный план с заказчиком и командой.

3. РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОЕКТА

- ✓ Проведена стартовая встреча (Kick-off Meeting).
- ✓ Назначены ответственные за каждую задачу.
- ✓ Ведется ежедневный/недельный мониторинг прогресса (Stand-ups, Sprint Review).
- ✓ Отслеживаются изменения и обновляется план проекта (Change Management).
- ✓ Контролируется соблюдение сроков и бюджета.
- ✓ Оперативно решаются возникающие проблемы.
- ✓ Поддерживается прозрачная коммуникация в команде.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА ПРОЕКТА

- ✓ Регулярно анализируются **KPI проекта**.
- ✓ Выполняется контроль качества работы на каждом этапе.
- ✓ Управляются риски (при необходимости вносятся корректировки).
- ✓ Ведется документация по проекту (отчеты, протоколы встреч).
- ✓ Получена промежуточная обратная связь от заказчика/пользователей.

5. ЗАВЕРШЕНИЕ ПРОЕКТА

- ✓ Все запланированные задачи выполнены.
- ✓ Проведен финальный аудит проекта.
- ✓ Получено одобрение заказчика.
- ✓ Проведена **ретроспектива проекта** (разбор успехов, ошибок, уроков).
- ✓ Создан **финальный отчет** по проекту.
- ✓ Подготовлены материалы для передачи знаний.
- ✓ Отмечены достижения команды (мотивация, награды).

◆ Дополнительно:

- ☑ Записаны **ключевые инсайты** и рекомендации для будущих проектов.
- ☑ Получены отзывы от команды и заказчика.
- ☑ Зафиксированы **лучшие практики** для повторения успеха.

Этот чек-лист поможет проектному менеджеру ничего не упустить и вести проект

эффективно. Нужно ли добавить что-то еще? ✍

ДАЛЕЕ подключили копирайтера и попросили написать статью 2000 знаков

Как превратить хаос в проект? Методика, которая влюбляет в проектную работу

Вы когда-нибудь наблюдали за хаосом на совещаниях? Все что-то обсуждают, идеи летают, а в итоге... тишина. Ничего не меняется. Проектная работа в компаниях часто выглядит именно так: энтузиазм есть, но реального результата нет. А теперь представьте, что вы как бизнес-тренер можете научить людей превращать идеи в реальные, работающие проекты. Звучит заманчиво? Тогда добро пожаловать на новый тренинг **"Проектная алхимия: превращаем идеи в результат"**!

Почему проектное управление — это не скучно?

Проектная работа часто кажется чем-то громоздким: диаграммы Ганта, спринты, backlog... Люди пугаются, думают, что это сложно, и продолжают работать "как привыкли". Но **всё меняется, если проектное управление подать интересно, с юмором и практикой.**

Этот тренинг — не про скучные лекции и заумные схемы. Он про игру, вовлечение и мотивацию. Участники не просто слушают — они сразу пробуют инструменты в деле. В итоге:

- ✓ **Разбираются в Agile и других методиках** так, что сами удивляются, как это просто.
- ✓ **Влюбляются в проектный подход** — ведь они видят, как он реально облегчает работу.
- ✓ **Создают проект с нуля** — и получают уверенность, что смогут повторить это в реальной жизни.

Как это будет?

- 🔥 **Два дня практики** (12–13 мая, Нижний Новгород).
- 🔥 **До 20 участников** — камерная атмосфера, каждому внимание.
- 🔥 **Игровая структура**: от новичка до мастера проектного управления.
- 🔥 **Настоящий социальный проект** — участники объединяются в команды и разрабатывают реальную дорожную карту.
- 🔥 **Методика ICBT**, проверенная годами.

И, конечно, не обойдётся без главного — **наград**! После тренинга у каждого участника будет **"Книга знаний проектного мастера"**, чек-листы и инструменты, которые они смогут применять дальше.

Для кого этот тренинг?

- ✓ Для бизнес-тренеров, которые хотят добавить в свой арсенал новую, востребованную тему.
- ✓ Для тех, кто проводит обучение в компаниях и хочет делать это **интересно, вовлекая и эффективно.**
- ✓ Для всех, кто хочет научить команды работать не просто активно, а **результативно.**

Кто автор?

Тренинг проводит **Нелли Шумилова** — руководитель тренинговой компании, бизнес-тренер по методике ICBT с более чем **20-летним опытом**.

Если хотите освоить **новую методику, получить готовые инструменты для работы и добавить ещё один мощный тренинг в своё портфолио** — приходите!

 **Дата:** 12–13 мая

 **Где:** Нижний Новгород

 **Группа:** до 20 человек

 **Записывайтесь прямо сейчас, пока есть места!**

(Контакты для регистрации)

А после этого копирайтер написал еще одну статью до 5000 знаков

Геймификация в обучении проектному управлению: как повысить мотивацию и вовлечённость участников

Введение

Проектное управление становится ключевой компетенцией для специалистов в различных сферах деятельности. Однако традиционные методы обучения проектному управлению нередко вызывают у слушателей скептицизм или сложность восприятия из-за обилия терминов, строгих методологий и большого количества теоретического материала. В этом контексте **геймифицированные тренинги** выступают как эффективный инструмент вовлечения и мотивации, позволяя участникам осваивать принципы проектного управления через интерактивные механики и командную работу.

Представленный тренинг "**Проектная алхимия: превращаем идеи в результат**" разработан на основе современных методов геймификации и практического освоения Agile-инструментов. Данный формат обучения позволяет участникам не только теоретически познакомиться с проектными инструментами, но и применить их на практике в игровой и соревновательной среде.

Геймификация как инструмент обучения

Геймификация (от англ. **gamification**) — это использование игровых элементов в неигровых процессах, таких как обучение или бизнес-процессы. В рамках данного тренинга применяются следующие механики геймификации:

1. **Система уровней и достижений**
 - Участники проходят три этапа мастерства:

- **"Искатель проектов"** (базовое знакомство с принципами проектного управления);
- **"Соиздатель решений"** (освоение Agile-инструментов и моделирование реальных процессов);
- **"Архитектор будущего"** (практическая разработка дорожной карты социального проекта).
- По мере прохождения этапов участники получают **бейджи**, символизирующие их уровень компетенций.
- 2. **Командная работа и элемент соревновательности**
 - Участники формируют команды и работают над **социально значимым проектом**, что позволяет увидеть реальное применение инструментов управления.
 - Внедряется соревновательная механика: команды защищают свои проекты, получают **оценку от экспертов** и имеют возможность представить их руководству своих компаний.
- 3. **Практико-ориентированные задания и кейсы**
 - Обучение построено на **реальных кейсах из сферы производства**, что делает материал максимально приближенным к реальной практике.
 - Используются инструменты **Scrum, Kanban, Backlog, User Story, Sprint**, позволяющие моделировать работу проектной команды.

Преимущества методики обучения

Геймифицированный подход к обучению проектному управлению имеет ряд преимуществ перед традиционными лекциями и семинарами:

- **Высокая вовлечённость.** Игровые механики удерживают внимание участников, стимулируют внутреннюю мотивацию и создают интерес к теме.
- **Эффективное усвоение материала.** Проектные инструменты не просто объясняются, а сразу внедряются в работу. Это повышает уровень их запоминания и дальнейшего применения.
- **Развитие soft skills.** Участники не только осваивают методологии, но и тренируют навыки **командного взаимодействия, лидерства и стратегического мышления**.
- **Применимость к реальным задачам.** Проект, над которым работают участники, создаётся в условиях, приближенных к реальной бизнес-среде.

Структура тренинга

День 1: Основы проектного управления

- Введение в тренинг. Определение целей и формирование команд.
- Основные концепции проектного управления: Agile, Waterfall, Kanban.
- Интерактивная игра **"Проектная пирамида"**, моделирующая структуру проектного управления.
- Практическое задание по декомпозиции задач с использованием **WBS (Work Breakdown Structure)**.
- Разработка первого варианта дорожной карты проекта.

День 2: Управление проектом и его защита

- Внедрение Agile-инструментов: работа с **Backlog, Sprint, Story Mapping**.
- Игра **"Риск-квест"**: выявление и управление рисками в проекте.

- Финальная защита проекта перед экспертной комиссией.
- Подведение итогов, разбор ошибок, вручение сертификатов и наград.

Результаты обучения

По завершении тренинга участники:

- ✓ Осваивают **ключевые инструменты проектного управления** и приобретают опыт их использования в команде.
- ✓ Учатся **структурировать и планировать проекты**, учитывая реальные риски и ограничения.
- ✓ Получают "**Книгу знаний проектного мастера**", включающую чек-листы, методические рекомендации и рабочие материалы.
- ✓ Выходят с готовым **проектом**, который можно доработать и внедрить в реальной практике.

Выводы

Использование игровых механик в обучении проектному управлению повышает **мотивацию и вовлечённость участников**, делает освоение сложных инструментов более доступным и интересным. Геймифицированный тренинг "**Проектная алхимия**", разработанный в рамках методики **ICBT**, ориентирован на практическое применение знаний и позволяет участникам не только понять теоретические принципы проектной работы, но и сразу внедрить их в свою деятельность.

О тренере

Тренинг проводит **Нелли Шумилова** — руководитель тренинговой компании, бизнес-тренер по методике **ICBT** с более чем **20-летним опытом** в разработке и проведении обучающих программ для бизнеса.

Регистрация

📅 **Дата:** 12–13 мая

📍 **Город:** Нижний Новгород

👤 **Количество участников:** до 20 человек

Для регистрации и получения дополнительной информации свяжитесь с организаторами.

3.КОНТРАКТИНГ ICBT

Мы делали тестирование для Татьяны Щеголихиной. Но сюда не буду выгружать, так как там много личных данных Татьяны. Вы можете бегло посмотреть в записи **ТЕСТ-ДРАЙВ**

ССЫЛКА на видео

<https://rutube.ru/video/private/1cf700c6483473b91e2e5c306eff4527/?p=DOU4d82qUMQybvSJfia8w>

Оплатить можно здесь: <https://vaskinainfo.ru/icbtt>

С любовью и пожеланиями успехов, Наталья Васькина

Связаться со мной

Личка https://t.me/n_vaskina

+79273610100

Канал Созидание <https://t.me/natavaskina>