**САМАРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ**

**Центр корпоративного развития**

**Программа повышения квалификации**

**«Геймификация в управленческой деятельности»**

**Целевая аудитория:** руководители**,** бизнес-тренеры, PR-менеджеры, специалисты по корпоративной культуре, организаторы корпоративных мероприятий.

**Цель:** развитие умений и навыков применения игровых технологий в сфере управления

**Задачи**:

- ознакомить с методологией игротехники;

- ознакомить с групповой динамикой в игровом пространстве;

- освоить технологии создания креативных решений в игротехнике;

- научить применять технологии геймификации в мероприятиях с учетом внутрикорпоративных задач.

**Содержание программы**:

**1.** **Методология игротехники**. Место игротехники в методологическом знании. Геймификация как способ познания реальности (структурирование познания). Термин "игра". Характеристики игры. Теории игр. Разновидности игр. Классификация игр. Целевые аудитории геймифицированных проектов. Функции игротехника. Позиционные установки игротехника. Понятие мыследеятельности. Этапы организационного процесса с точки зрения методологии. Этапы мыследеятельностного процесса при разработке игровых проектов. Обратная связь в игровых проектах и способы ее организации. Референтность и границы применимости геймификации. Цели проведения игр, их результаты и применимость в различных отраслях и сферах деятельности. Продукты игровых проектов.

**2.** **Технология создания креативных решений в игротехнике**. Современные технологии генерирования идей и особенности их применения в игротехнике. Работа с идеей проекта. Использование игротехнических технологий при написании собственных проектов. Разработка авторских игротехнических приемов. Разработка идей под конкретную задачу и целевую аудиторию. Презентация идей.

**3.** **Техники геймификации.**  Техники проведения конкретных игр. Игра в корпоративном формате. Мероприятия в форме игры. Геймификация как способ повышения эффективности бизнеса. Задачи геймификации. Внутрикорпоративные мероприятия в форме игры на разных этапах работы с персоналом: адаптации, обучения, мотивации, промежуточном контроле, анализе результатов.   Создание игры: пирамида Р. Дилтса как универсальный инструмент для создания игры. Структура игры. Структура организации игры. Геймификация процесса продаж.

Методы внедрения игровых проектов и элементов геймификации: «партизанские» методы. Формы геймификации корпоративной культуры. Определение целевых показателей и задач, выбор механики, проведение и оперативная корректировка, оценка результативности. Рефлексия как важнейших этап обучения через игру. Организации рефлексии в процессе корпоративного обучения.

**4.** **Психология игры.** Групповая динамика в игровом пространстве. Проявление индивидуальности в игре. Игра с точки зрения концепций личности. Проявление бессознательного в игре. Символизм в игродеятельности. Ролевые игры. Игра и психическое развитие. Личность игротехника.

**5. Мастерская сюжетно-ролевой игры.** Погружение в реальную историческую игру. Отработка сценария героя в игре.

Обучение в течение 1,5 месяца. Занятия проходят 2 раза в неделю по вторникам с 18.00 до 21.00 и субботам с 9.00-15.30. Слушатели обеспечиваются раздаточным материалом. По окончании занятий - защита итоговой работы - разработка PR-мероприятия, HR-мероприятия, квеста, тренинга в форме игры. После успешной защиты выдается удостоверение о повышении квалификации. Стоимость – 25000 руб. Начало обучения - по мере набора группы.