# БИЗНЕС-КВЕСТ «PROКИНО»

Кино – командный вид спорта!

| **Цель** | **Количество часов** | **Количество участников** |
|---|---|---|
| Развитие навыков реализации проектов | 6-8 часов<br>Очно | от 50 до 150<br>8-12 человек в команде |

| **Целевая аудитория** | **#** проектная работа, командообразование, управление проектами, креативность, работа в условиях неопределённости, стрессоустойчивость, межфункциональное взаимодействие |
|---|---|
| Сотрудники компании, проектные и межфункциональные команды | |

**Эффекты**

- Участники получают опыт работы в команде над сложным межфункциональным проектом.
- Тренируют стрессоустойчивость и способность действовать в условиях неопределённости и быстро меняющихся условий.
- Расширяют представление о собственных талантах, возможностях и компетенциях.
- Компания получает знаковое событие и яркие артефакты корпоративной культуры.

| | |
|---|---|
| **Ротация в командах** | **Нет** |
| **Подвижность** | IIIIIIIII |
| **Контактность** | IIIIIIIII |
| **Интеллектуальная сложность** | IIIIIIIII |
| **Фановость** | IIIIIIIII |

## ЦЕЛЬ

Уникальный полимодальный опыт интерактивного участия в съёмке настоящего художественного короткометражного фильма – как реализация успешного комплексного проекта.

## СЮЖЕТ

Цель участников – состояться как команде, доказательством чего становится снятый фильм. Командам предстоит пройти через трудности и решить множество креативных задач: как минимумом средств сделать максимум результата.

В финале все фильмы получают экспертную оценку и номинируются в различных категориях. Таким образом, результат командной работы становится видимым и материальным – его – можно посмотреть, обсудить и оценить.

## СУТЬ

Участники погружаются в новую профессиональную реальность и пробуют себя в разных ролях и функциях кинематографической команды, которые напрямую ассоциируются с ролями и функциями проектной команды в бизнесе.

В процессе команда работает над сложным межфункциональным проектом в условиях неопределённости, быстро меняющихся условий и ограниченного бюджета. Одновременно участники расширяют понимание собственных талантов, возможностей и компетенций.

## БИЗНЕС-МЕТАФОРА

Съёмка настоящего фильма – это большая сквозная метафора реализации комплексного проекта в компании. Как и в бизнесе, итог зависит не от одной функции, а от того, насколько слаженно взаимодействуют разные роли, принимаются решения и преодолеваются возникающие сложности.

## ЭФФЕКТЫ

- Знаковое событие в истории компании, которое создаёт собственные истории, фотографии, шутки и другие артефакты корпоративной культуры.
- Опыт работы команды над сложным межфункциональным проектом с единым конечным результатом.

- Практика действий в ситуации неопределённости и быстро меняющихся условий.
- Возможность проявить и увидеть сильные стороны участников в разных ролях и функциях.
- Эмоционально насыщенный опыт совместной работы, который остаётся у команды в виде готового фильма.

## МЕТОДИЧЕСКАЯ ОСНОВА

Бизнес-квест построен на использовании кинопроизводства как модели сложного проектн ого процесса. Участники не просто выполняют отдельные задания, а проходят через взаимосвязанные роли, ограничения, решения и результат общего проекта.

## ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

Участники – проектные команды кинопроизводства. В зависимости от сценария и распределения ролей они отвечают за разные участки работы, но объединены одной задачей – создать и представить готовый фильм.

## ЧТО ПРОИСХОДИТ С УЧАСТНИКАМИ

- Формируют команды и распределяют роли.
- Получают общую задачу – создать короткометражный фильм.
- Решают креативные и организационные задачи, необходимые для подготовки съёмки.
- Работают с ограниченными ресурсами и преодолевают возникающие сложности.
- Снимают фильм, соединяя результаты работы разных участников и функций.
- Представляют готовый результат и получают экспертную оценку.

## МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ И ОБОРУДОВАНИЕ

- Свободное, просторное помещение или база отдыха.
- Помещение для просмотра снятых во время бизнес-квеста фильмов.
- Проектор, колонки, экран, ноутбук.

## ВИДЕО

Смотреть видео

## ОТЗЫВЫ УЧАСТНИКОВ

*«Больше всего понравилось, что мы не просто участвовали в игре, а действительно сделали общий продукт. У каждого была своя роль, но фильм получился только благодаря работе всей команды.»*

---

*«PRO.КИНО очень точно показывает, что сложный проект невозможно сделать в одиночку. Приходится договариваться, быстро принимать решения и находить решения, когда первоначальный план перестаёт работать.»*

---

*«Это был необычный формат корпоративного мероприятия: много эмоций, креатива и при этом очень понятная бизнес-метафора. В итоге у нас остался не только опыт, но и настоящий фильм.»*