

АКАДЕМИЯ
ПЕРВЫХ



ДЕЛОВАЯ
ИГРА

СТРАНА ПЕРВЫХ

ДЕЛОВАЯ ИГРА «СТРАНА ПЕРВЫХ»

ПРАВИЛА ДЛЯ УЧАСТНИКОВ

«СТРАНА ПЕРВЫХ» – ролевая деловая игра.

Баланс стратегии, тактики и коммуникации. Тренажер для развития базовых навыков создания проектов, направленных на позитивные изменения в экономике и обществе.

ЦЕЛЬ ИГРЫ – создать интересные проекты, вовлечь в свои проекты других участников игры, заработать максимальное количество баллов и одержать победу.

УЧАСТНИКИ И КОМАНДЫ

Разделитесь на команды по 5-10 участников и выберите одно из направлений для своей команды и игровую роль для каждого участника.

НАПРАВЛЕНИЯ:

- Молодежь
- Социальное благополучие
- Экономика и бизнес
- Культура
- Технологии
- Экология

ИГРОВЫЕ РОЛИ:

- Капитан
- Аналитики
- Коммуникаторы
- Проектировщики

Каждая роль имеет свои уникальные задачи и зоны ответственности.

<p style="text-align: center;">Капитан определяет темы проектов и управляет ресурсами</p>	<p style="text-align: center;">Аналитики исследуют направления и готовят обоснования по проектам</p>
<p style="text-align: center;">Коммуникаторы согласовывают действия с другими командами</p>	<p style="text-align: center;">Проектировщики занимаются непосредственно проработкой решений</p>

*Вы можете сменить игровую роль на каждом этапе игры.

РЕСУРСЫ ИГРЫ

В игре используются 4 вида игровых ресурсов.

Монеты игровая валюта	Кадры игровой ресурс, применяемый при выполнении проекта
Технологии игровой ресурс, применяемый при выполнении проекта	Приоритеты самый важный игровой ресурс, который получают команды при выполнении игровой задачи

Каждая команда имеет различный стартовый набор ресурсов.

Стартовые ресурсы для каждой команды

Команда	Монеты	Кадры	Технологии
Молодежь	40	3	1
Социальное благополучие	40	3	1
Экономика и бизнес	50	2	1
Культура	30	3	2
Технологии	40	1	3
Экология	40	2	2

Биржа ресурсов

Вы можете покупать или продавать необходимые ресурсы на бирже, а также получить кредит для реализации проектов. Команды могут совершать операции на бирже в течение всего этапа №1 и до начала защит проектов на этапе №2.

Ознакомьтесь с условиями получения кредитных ресурсов, чтобы выбрать, когда и какие ресурсы вам выгоднее приобрести.

Условия получения кредитных ресурсов

Количество единиц ресурса	Коэффициент возврата ресурсов	Ограничения
1-2	1 к 2	Кредитный лимит Монеты 20 Кадры 2 Технологии 2
3 и более	1 к 1,5	Кредитный минимум Монеты 30 Кадры 3 Технологии 3

Условия покупки и продажи ресурсов

Единица ресурса	Продать	Купить
1 Кадр	5 Монет или 0,5 Технологии	20 Монет или 2 Технологии
1 Технология	5 Монет или 0,5 Кадра	20 Монет или 2 Кадра
10 Монет	0,5 Кадра или 0,5 Технологии	2 Кадра или 2 Технологии

Совместное использование ресурсов

Для достижения общих целей команды могут делиться своими ресурсами. Например, если одна команда накопила много игровой валюты, но нуждается в дополнительных технологиях, она может обменять часть своих ресурсов на недостающие.

Главный игровой ресурс Приоритеты не подлежит операциям на бирже ли обмену между командами.

Процедура обмена ресурсов

Команды договариваются о количестве ресурсов и фиксируют своё соглашение в оценочном листе, который утверждается Мастером Игры. После утверждения обе команды получают доступ к требуемым ресурсам и продолжают реализацию своих проектов.

ПРОЕКТЫ ИГРЫ

Все ваши проекты должны быть связаны с приоритетами национального развития и направлением деятельности команды: развитием молодежи, повышением социального благополучия, улучшением экономической ситуации, развитием культуры, развитием технологий и производства, цифровизацией, экологической безопасностью.

СТРАНА ПЕРВЫХ

Форматы проектов

На каждом этапе игры выберете формат реализуемого проекта:

- Социальный
- Медиа
- Медицинский
- Творческий
- Научный
- Технический/Цифровой
- Инфраструктурный
- Образовательный

Важно!

На этапе №1 выбранный формат проекта команда может использовать только один раз

ЭТАПЫ ИГРЫ И ЗАДАЧИ НА ЭТАПАХ

Игра состоит из двух этапов. На каждом этапе используйте оценочный лист, соответствующий номеру этапа и направлению вашей команды. В оценочных листах содержится вся необходимая информация для подготовки проектов:

- стартовый набор игровых ресурсов;
- варианты форматов и количество проектов, которые необходимо реализовать;
- стоимость реализации и награды за защиту каждого проекта (указаны в ресурсах игры: Монеты, Кадры, Технологии);
- количество Приоритетов, которые команда получит при выполнении игрового задания.

Пример оценочных листов:



ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ ЭТАП 1		АКАДЕМИЯ ПЕРВЫХ	
НАПРАВЛЕНИЕ МОЛОДЕЖЬ		СТАРТОВЫЕ РЕСУРСЫ	
		монеты (М)	кадры (К)
		40	3
		технологии (Т)	
		приоритеты (П)	
		1	
ТРЕБОВАНИЯ К СОДЕРЖАНИЮ ПРОЕКТОВ			
сложность	стоимость		
низкая	10 монет 1 ресурс на выбор	Название проекта. Описание проблемы. Предлагаемый способ решения (с обоснованием).	
средняя	20 монет 1 кадр 1 технология 1 ресурс на выбор	Название проекта. Описание проблемы, которую он решает. Соответствие цели национального развития. Цели и задачи проекта. Как работает проект. Конкретные результаты и вклад в достижение национальных целей развития.	
высокая	40 монет 3 кадры 3 технологии	Название проекта. Описание проблемы, которую он решает. Соответствие цели национального развития. Анализ реализуемых в данном направлении проектов. Цели и задачи проекта. Как работает проект. Ожидаемые результаты и вклад в достижение национальных целей развития. Риски и способы их минимизации.	
ФОРМАТ ЗАЯВЛЕН		РЕСУРС ЗА ЗАЩИТУ	
Медиа		монеты (М)	кадры (К)
Творческий		15	1
Научный		25	2
Технический/Цифровой		55	6
Образовательный			6
Инфраструктурный			5
Социальный			5
		Штраф	-10
			-1
			-1
			-1
ИТОГ ЗА 1 ЭТАП			
		М	К
		Т	П

ОЦЕНОЧНЫЙ ЛИСТ ЭТАП 2		АКАДЕМИЯ ПЕРВЫХ	
НАПРАВЛЕНИЕ МОЛОДЕЖЬ		РЕСУРСЫ	
		монеты (М)	кадры (К)
		40	3
		технологии (Т)	
		приоритеты (П)	
		3	
КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ПРОЕКТА			
Актуальность проекта, соответствие направлению команды			
Соответствие цели национального развития			
Реализуемость проекта (реалистичность)			
Возможность широкого применения проекта			
Уровень креативности			
Подобранность проекта			
Уровень сотрудничества с другими командами			
Бюджет партнеров в проект			
Четкость и полнота презентации			
МИНИМАЛЬНАЯ СТОИМОСТЬ ПРОЕКТА			
монеты (М)	кадры (К)	технологии (Т)	приоритеты (П)
40	3	3	
НАГРАДА ЗА ЗАЩИТУ ПРОЕКТА			
Баллы защиты	Заявленный ресурс Лидера	Ресурсы Партнера	Итог
5-20	x1	x1	
21-39	x1.5	x2	
40-45	x2	x3	
УСЛОВИЯ ПОЛУЧЕНИЯ ПРИОРИТЕТОВ ЛИДЕРОМ			
0 партнеров	1 приоритет (П)		
1 партнер	1 приоритет (П)		
2 партнера	3 приоритета (П)		
3 партнера	5 приоритетов (П)		
4 партнера	7 приоритетов (П)		
УЧАСТИЕ В ПРОЕКТАХ В РОЛИ ПАРТНЕРА			
Остаток	Лидер проекта	Внесено	Награда за защиту Лидера
М	К	Т	Итог
			М
			К
			Т
			П
			М
			К
			Т
			П
			М
			К
			Т
			П
БИРЖА/ОБМЕН			
Тип операции	Внесено ресурсов	Сставка/Тариф	Получено ресурсов
			Итог
			М
			К
			Т
			П
ПЕРЕВОД РЕСУРСОВ В БАЛЛЫ			
1 монета = 1 Балл			
1 технология = 10 Баллов			
1 кадр = 10 Баллов			
1 приоритет = 50 Баллов			
ИТОГО ЗА 2 ЭТАП			
		М	К
		Т	П
		РЕЗУЛЬТАТ ЗА ИГРУ	

Вы можете объединяться для выполнения крупных проектов с другими командами, делиться технологиями или кадрами, покупать или брать в кредит ресурсы на бирже. Вам предстоит защитить несколько проектов, проявите стратегический подход к распределению ресурсов, чтобы выполнить все игровые задания!

ЭТАП №1

Для прохождения этапа вам понадобится:

-  лист защиты проектов, в котором описываются тезисы для защиты;
-  оценочный лист этапа №1.

Оценочный лист передается Мастеру игры при защите каждого проекта для фиксации затраченных и полученных ресурсов по каждому проекту. В листе также фиксируются все действия, совершенные командой на бирже, и обмен ресурсами между командами.

ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ ЭТАПА разработать и защитить три проекта в рамках своего направления по перечисленным в оценочном листе этапа форматам

На этом этапе вы используете только собственные ресурсы команды для выполнения проектов разной сложности. При успешной защите проектов количество игровых ресурсов увеличивается.

При выполнении игрового задания на этапе вы можете сформировать дополнительные проекты в соответствии с типами сложности для достижения более высокого результата в игре.

Типы сложности проектов

- **Низкий**
 - **Средний**
 - **Высокий**
- Проекты низкого уровня требуют минимальных ресурсов и дают меньше Приоритетов при выполнении. Проекты высокого уровня требуют значительных ресурсов, включая Технологии и Кадры, но приносят больше Приоритетов и могут быть ключевыми для победы в игре.

Стоимость реализации проектов Этапа №1

Уровень проекта	Стоимость Монеты	Стоимость Кадры	Стоимость Технологии	Дополнительно
низкая сложность	10	-	-	1 Кадр, 1 Технология или 10 Монет на выбор
средняя сложность	20	1	1	1 Кадр, 1 Технология или 10 Монет на выбор
высокая сложность	40	3	3	-

Награда при реализации проектов Этапа №1

Уровень проекта	Монеты	Кадры	Технологии	Приоритеты
низкая сложность	+15	+1	+1	+1
средняя сложность	+25	+2	+2	+3
высокая сложность	+55	+6	+6	+5

Если проект не сдан, команда имеет право пересдать его до окончания этапа или придумать новый. Если цель этапа не достигнута (не сданы все 3 проекта), на команду накладывается штраф.

! ШТРАФ

Монеты	Кадры	Технологии	Приоритеты
-10	-1	-1	-1

Требования к содержанию проектов**Низкая сложность**

- Название проекта
- Описание проблемы
- Предлагаемый способ решения (с обоснованием)

Средняя сложность

- Название проекта
- Описание проблемы, которую решает проект
- Соответствие целям национального развития
- Цели и задачи проекта
- Как работает проект
- Ожидаемые результаты и вклад в достижение национальных целей развития

Высокая сложность

- Название проекта
- Описание проблемы, которую решает проект
- Соответствие целям национального развития
- Анализ реализуемых в данном направлении проектов
- Цели и задачи проекта
- Как работает проект
- Ожидаемые результаты и вклад в достижение национальных целей развития
- Риски и способы их минимизации

Защита проектов

Каждый проект должен быть представлен Мастеру Игры, который оценивает его соответствие требованиям к содержанию проектов.

Защита включает презентацию ключевых аспектов проекта и ответы на вопросы, которые могут возникнуть.

Защита проводится по готовности команды, проекты защищаются последовательно, один за другим.

До начала защиты Мастер Игры списывает с баланса команды соответствующие условиям этапа значения ресурсов. В случае результативной защиты Мастер Игры начисляет награду на баланс команды.



Временной регламент защиты

Уровень проекта	Время защиты
Низкий	2 минуты
Средний	4 минуты
Высокий	7 минут

ЭТАП №2

Для прохождения этапа вам понадобится:



лист защиты проектов, в котором описываются тезисы для защиты;



оценочный лист этапа №2.

Оценочный лист передается Мастеру игры при защите проекта для фиксации затраченных, привлеченных и полученных ресурсов. В листе также фиксируются все действия команды на бирже и обмен ресурсами между командами.

ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ ЭТАПА разработать и защитить один проект своего направления по одному из перечисленных в оценочном листе этапа форматов

На этом этапе каждая команда в роли Лидера должна разработать проект, который может быть реализован как самостоятельно, так и при помощи и содействии других команд – Партнеров.

Кто такие Лидер и Партнер?

Лидер – команда, формирующая итоговый проект. Использует свои ресурсы для успешного выполнения проекта, а также привлекает ресурсы других команд.

Партнер – команда, вкладывающая ресурсы в реализацию проекта Лидера. Можеткратно увеличить вложенный в проект Лидера ресурс при условии успешной защиты проекта.

СТРАНА ПЕРВЫХ

Команда Лидер распределяет любое доступное количество ресурсов на реализацию своего проекта, но НЕ НИЖЕ минимальных значений, указанных в условиях этапа.

Команда самостоятельно выбирает стратегию распределения ресурсов: от базовой (минимально допущенное количество) до рискованной (все ресурсы в формате «ва-банк»).

Оценочный лист этапа несет информацию о стоимости реализации и наградах по результатам защиты для всех категорий участников проекта: Лидер, Партнер.

Важно помнить!

При выборе Партнера проекта учитывайте направление команды.

В случае привлечения в проект Партнера содержание проекта должно обязательно включать тематику Партнера, без изменения направления проекта команды Лидера.

Например, если команда «Технологии» выступает Лидером, а команды «Социальное благополучие» и «Экология» выступают Партнерами, то проектное решение должно быть выполнено в технологическом направлении и отражать влияние предлагаемого решения на социальную и экологическую сферы.

Минимальная стоимость реализации проектов Этапа №2 для команды Лидера

Стоимость Монеты	Стоимость Кадры	Стоимость Технологии
40	3	3

Награда за защиту проекта

Полученные баллы защиты	Вложенные ресурсы команды Лидера	Вложенные ресурсы команды Партнера
5-20	×1	×1
21-39	×1,5	×2
40-45	×2	×3

! Коэффициент применяется только к тому виду ресурсов, который команда внесла в проект.



Особенности этапа

Привлечение партнеров в проект Лидера носит стратегический характер и позволяет командам заработать дополнительные Приоритеты.

Получение Приоритетов зависит от количества Партнеров, включенных в проект и вложивших ресурсы в проект Лидера.

Таблица распределения Приоритетов

Партнеры	Приоритеты
0	1
1	1
2	3
3	5
4	7

Защита проектов

Каждый проект должен быть представлен Мастеру Игры, который оценивает его соответствие требованиям к содержанию проекта.

Защита включает презентацию ключевых аспектов проекта и ответы на вопросы, которые могут возникнуть.

Оценка проекта Мастером игры производится по критериям в формате от 0 до 5 баллов за каждый.

Требования к содержанию проекта: см. описание проекта в категории «Высокая сложность».

Чтобы заработать максимальное количество ресурсов, следите за требованиями к содержанию проектов и критериям их оценки.

Критерии оценки проекта

- Актуальность проекта, соответствие направлению команды
- Соответствие целям национального развития
- Реализуемость проекта (реалистичность)
- Возможность широкого применения проекта
- Уровень креативности
- Проработанность проекта
- Уровень сотрудничества с другими командами
- Вклад Партнеров в проект
- Четкость и понятность презентации

Награда команд определяется в соответствии с баллами, полученными за защиту проекта, и коэффициентами на ресурсы, внесенными командой в проект.

Этап №2 является завершающим. Итоговый результат команд этапа №2 – это итог игры.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Для определения победителя все заработанные ресурсы переводятся Мастером игры в баллы в соответствии со следующими значениями:

Единица ресурса	Значение в баллах
Монета	1
Кадр	10
Технология	10
Приоритет	50

Команда, набравшая наибольшее количество баллов, становится победителем деловой игры «Страна Первых».

