

# Деловая игра «Городской шум»



Волкова Ксения



Балакирев Кирилл



Ржевская Анастасия





# Описание проекта “Деловая игра “Городской шум”

Захватывающая и образовательная деловая игра, которая погружает игроков в сердце кипящей городской жизни, где они становятся жителями, борющимися за процветание и устойчивое развитие своего города.



В этой игре участники будут сталкиваться с разнообразными вызовами, которые могут возникнуть при строительстве и управлении современным городом, находясь в социуме, жители города, осваивают новые профессии в игровой форме и выбирают стратегически правильное направление развития города.



Наш проект помогает молодежи и студентам развивать навыки управления ресурсами, бизнес-планирования, и стратегического мышления, что может быть полезно в их будущей карьере и не только.

Игра способствует формированию командного духа и сотрудничества между участниками, что способствует развитию социальных навыков. Но не забываем и про конкуренцию, в реальной жизни мы регулярно с ней сталкиваемся и прокачиваем себя, чтобы быть конкурентноспособными и даже лучше.

Участники учатся бороться за экологическую безопасность и понимают важность её устойчивости для будущих поколений.

Проект предоставляет молодежи возможность провести время с удовольствием, одновременно развивая свои гибкие навыки и знания.

# Социальная значимость



## ПРОБЛЕМА 1

Молодежь часто не обладает достаточными навыками управления своими финансами и ресурсами.

## ПРОБЛЕМА 2

Молодежь и студенты часто не имеют опыта работы в команде, что ограничивает их способность сотрудничать и решать задачи совместно.

## ПРОБЛЕМА 3

Многие молодые люди не осознают важность экологии и не знают, как сделать свой образ жизни более экологичным.

## ПРОБЛЕМА 4

Молодежь может не иметь необходимых навыков для предпринимательской деятельности и развития собственного бизнеса.

## ПРОБЛЕМА 5

Доступ к образовательным ресурсам и тренингам может быть ограничен, и многие молодые люди не имеют возможности развивать свои навыки.



# Проблематика



# Суть игра “Городской шум”

Участники в течении 90 минут делятся на команды от 2 до 4 человек, где в командах развивают город на большом игровом полотне (прототип города). У каждой команды есть свой район и своя сфера деятельности, которую они должны развить по определенным критериям.

Для образования процветающего города у участников должен быть капитал, развитая инфраструктура, развита сфера деятельности (например, нефтяная отрасль), экологический показатель и т.д.

Каждое своё достижение участники отражают на игровом магнитном поле.





# Раздаточный материал

ИГРОВАЯ МАГНИТНАЯ КАРТА ГОРОДА С РАЗДЕЛЕНИЕМ НА РАЙОНЫ

МАГНИТНЫЕ КАРТОЧКИ СФЕР ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ РАЙОНОВ ГОРОДА (НАПРИМЕР, НЕФТЯНАЯ ОТРАСЛЬ)

КАРТОЧКИ ПРОФЕССИЙ (БУХГАЛТЕР, ЖУРНАЛИСТ, НЕФТЯНИК, ЭЛЕКТРИК, ПРОДАВЕЦ, ЭКОЛОГ И Т.Д.)

БУСТЕРЫ (УСИЛЕНИЯ ДЛЯ УВЕЛИЧЕНИЯ КАПИТАЛА, УРОВНЯ ЭКОЛОГИЧНОСТИ РАЙОНА И ПРОСВЕЩЕНИЯ)

ИГРОВЫЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ НАРАЩИВАНИЯ КАПИТАЛА ОТ НАЧАЛЬНОЙ СУММЫ



прототип игровой карточки



# Цель проекта

Целью проекта "Городской Шум" является создание образовательной и развлекательной игры, способствующей развитию навыков командной работы, управления ресурсами, экологической осознанности и бизнес-навыков у молодежи и студентов в возрасте от 14 до 35 лет.



Примерный прототип игрового поля, разбитый на районы, куда будут крепиться сферы деятельности команд и их постройки, реальная версия находится на доработке



# Задачи



## ЗАДАЧА 2

Проведение пилотного запуска игры с участием указанной целевой аудитории - молодежи и студентов, чтобы оценить эффективность и интерес к проекту.

## ЗАДАЧА 1

Создание увлекательного и образовательного сценария игры, который позволит игрокам погрузиться в городскую жизнь и решать сложные задачи развития. -Разработка всех необходимых игровых элементов, включая карты города, карточки профессий, задания, игровую валюту и экологические карты.

## ЗАДАЧА 3

Проведение обучающих мероприятий и тренингов для участников, нацеленных на развитие ключевых навыков, таких как управление проектами, бизнес-планирование и уроки экологии.

## ЗАДАЧА 4

Проведение оценки эффективности игры на основе обратной связи участников и внесение необходимых улучшений. Разработка маркетинговой стратегии для привлечения целевой аудитории и распространения игры среди широкой молодежной аудитории.





## ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

Игра направлена на подростков, студентов и молодежь в возрасте от 14 до 35 лет. Эта аудитория является целевой группой, которая может получить максимальную выгоду и удовольствие от участия в игре, а также развивать важные навыки для своего будущего и получить опыт.



## КАНАЛЫ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Социальные сети (вконтакте, телеграмм), образовательные организации школьного, среднего и высшего образования, общественные молодежные движения и центры.



# КЛЮЧЕВЫЕ РЕСУРСЫ ДЛЯ РЕАЛИЗАЦИИ

ПОМЕЩЕНИЕ

ВОЛОНТЕРЫ

РЕКЛАМА

ИНВЕНТАРЬ (РАЗДАТОЧНЫЙ  
МАТЕРИАЛ) ДЛЯ ИГРЫ

СОТРУДНИЧЕСТВО С ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМИ И  
МОЛОДЕЖНЫМИ УЧРЕЖДЕНИЯМИ

ЗВУКОВАЯ АППАРАТУРА, ГРАФИЧЕСКИЙ  
МАТЕРИАЛ (СЕРТИФИКАТЫ УЧАСТНИКАМ)





# Сколько нам нужно средств для реализации?

# 499 000 ТЫСЯЧ

ИЗ НИХ СОФИНАНСИРОВАНИЕ  
204 000 ТЫСЯЧИ





ПЕЧАТЬ РАЗДАТОЧНОГО МАТЕРИАЛА ДЛЯ ИГРЫ

ОПЛАТА ПЛОЩАДКИ

ОПЛАТА ЗВУКОВОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ

ОПЛАТА ПОЛИГРАФИЧЕСКИХ УСЛУГ

ОПЛАТА ВЕДУЩИМ ЗА ПРОВЕДЕНИЕ ИГРЫ



На что  
499 000  
тысяч?