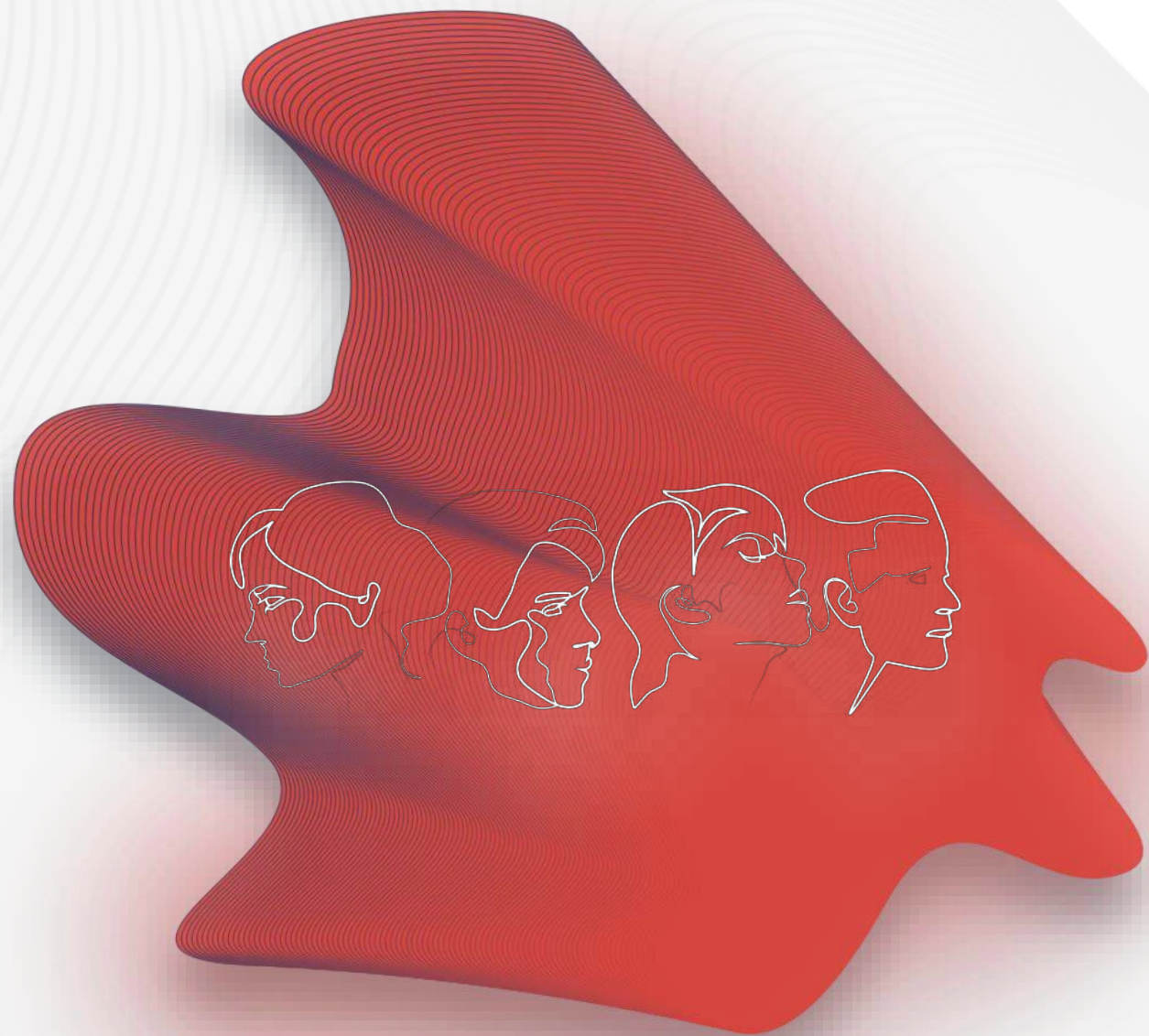


**Татаринова Анастасия**  
«Эй-Пи Трейд»

**Особенности  
создания  
развивающей  
среды для  
поколения X**



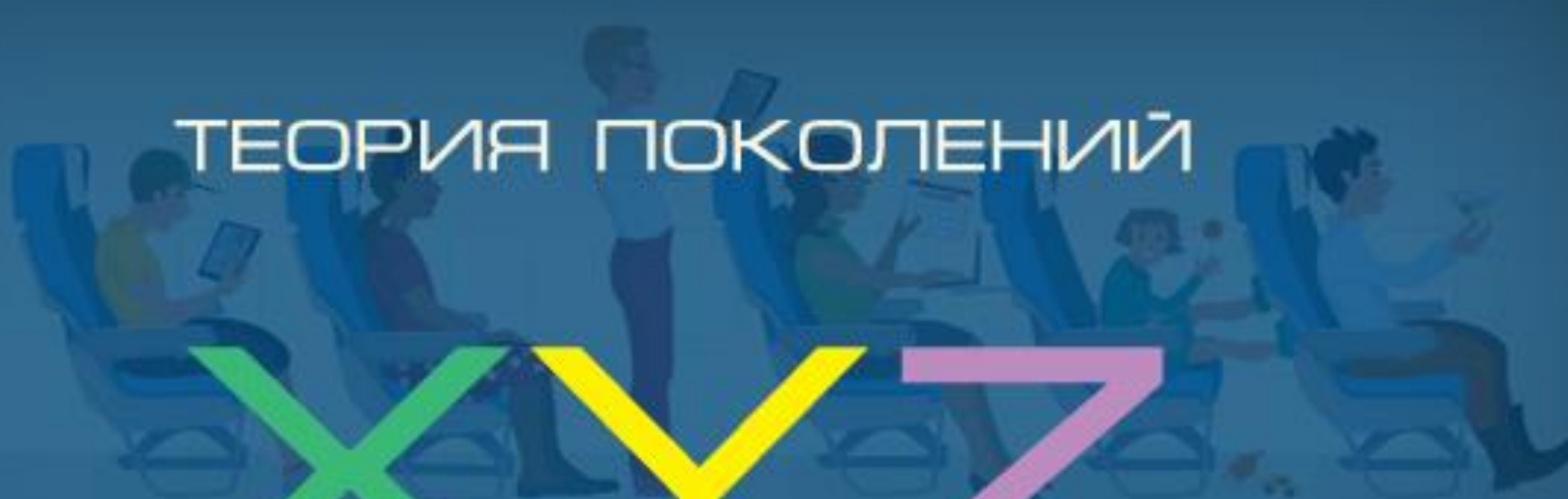


**Что это за чудо – развивающаяся  
среда?**



**А главное зачем?**

# ТЕОРИЯ ПОКОЛЕНИЙ



X Y Z

## Millennials

18-34 years old

38%

would pay more to have an open bar on a plane

24%

would pay more for a child-free plane

41%

pay their trip more than 3 months in advance

28%

would stand for a discount

55%

would throw a themed flight

45%

would digitally connect to neighbors on the plane

70%

would sit next to the restroom for a discount

## Generation X

35-50 years old

16%

18%

59%

16%

64%

36%

54%



Новый  
сотрудник

Работодатель

Старый  
сотрудник

💡 #ЭкзистенциальныйHR

# Особенности поколения X

- Характерен высокий уровень скептицизма
- Умеют достигать результата, решать проблемы и находить компромиссы
- Важно быть неотъемлемой частью корпоративной культуры



Почему они не делали этого раньше?



Что должно произойти после?

”

**Нужно сделать что-то такое, во что наши Управляющие захотят вовлечься!  
Что-то интересное и необычное...**

Управляющий филиальной сети

## Предыстория

**2 236 год** был совершен прорыв в исследовании космоса - открыта, схожая по экосистеме и с достаточно интеллектуально и технически продвинутыми обитателями, планета Альтера. С жителями планеты были достигнуты договоренности о взаимодействии во всех сферах жизни.

**2 256 год** компания "Эй-Пи Трейд" очень активно развивалась, захватывая новые территории и беря новые контракты. И не так давно перед руководителями встал вопрос, что делать дальше? Куда развиваться?

Спустя месяцы исследований и десятки жарких обсуждений было принято радикальное, но в тоже время грандиозное по своей задумке решение - отправить команду сильных управленцев на дружественную к Земле планету Альтера с целью развития бизнеса. Было решено собрать команду из 11 человек, в нее попали все управляющие филиалов + несколько человек из их команд.



Путь экипажа должен был пролежать мимо нескольких планет, в их число входила и планета Фобос - враждебная и пугающая. Любые попытки ее исследований терпели неудачу; несмотря на то, что по предварительным данным она имеет схожую по составу с Землей флору и фауну.



Экипаж должен был пролететь вдали от нее, но когда корабль совершал огибающий маневр, мощный магнитный импульс вырубил систему управления и корабль стал стремительно приближаться к Фобосу. В итоге, попав под чудовищное притяжение планеты, корабль потерпел крушение на планете. Отправив короткий сигнал SOS, капитан приказал команде эвакуироваться. К несчастью экипаж при падении не выжил, но пассажиры остались целы.

Чувство опасности и тревоги не покидает вас ни на минуту с того самого момента, как вы пришли в себя. Чтобы выжить и исполнить миссию вам нужно исследовать местность и найти точку эвакуации. Но странное чувство, что сама планета пытается вас сломить и лишиться воли, не отпускает. К тому же после пробуждения вы видели в далеке чей-то силуэт, наблюдающий за вами. Помните, что вы на планете не одни! Не дайте Существо выследить себя.

# И мы создали квест...



## Ваша цель

Цель квеста - эвакуироваться с планеты, но только вместе, т.е. все 11 Уфов + 7 человек своей малой команды, а также проходить все задания, изучая планету Фобос и не дать Существу выследить себя, пока не прибудет помощь. Существо стремится поймать выживших с разбившегося корабля и ассимилировать их в экосистему планеты.

Время эвакуации  
**25.12.2019, 16:00**

## Правила

Если не все успевают к определенному времени пройти задания или приходят неполным составом своей малой команды, то такой навык, как работа в команде - не отработан.

- На старте у всех имеется по 50 очков жизни.
- За задание можно получить максимально 15 очков жизни, в зависимости от его сложности.
- Если все пришли вовремя к дате эвакуации, то начисляется по 50 очков жизни каждому дополнительно.
- Задание SOS оценивается в 20 очков жизни. Не выполнить его нельзя, иначе вы теряете одного члена своей команды!
- У каждого игрока также имеется однократная карточка Иммунитета на невыполнение 1 задания в течение всего квеста без штрафных санкций.

- Если не все члены команды прошли задание в указанный срок, то участники **штрафуются на 100 очков** жизни в общем.
- За несвоевременное выполнение задания:
  - опоздание на 1 день - 5 очков жизни от премиальной части за задание;
  - опоздание на 2 дня - 8 очков жизни от премиальной части за задание;
  - опоздание на 3 дня - начисление очков не производится;
  - опоздание на 4 дня - штраф в размере кратном премии за выполнение задания.
- За невыполнение задания - **штраф в размере 30 очков жизни** или **потеря одного члена команды**.



В ваших интересах помогать коллегам в прохождении заданий. Также вы можете за определенное количество очков купить прохождение задания для своего коллеги, если понимаете, что он/она не успевают ко времени эвакуации или выкупить его потерянного члена команды.

# И мы создали КВЕСТ...

ФОБОС

ТЕМА 2

# ТУМАННОСТЬ ПЛЮЩА

ГОРНАЯ ЛЕСТНИЦА

ТОЧКА

НЕЙРОННАЯ ОБЛАСТЬ

ТОЧКА

ЗОНА INDIFIRENTIA



ФОБОС

ТЕМА 1: ПИК ФОБОС

ГОРНАЯ ЛЕСТНИЦА

ТОЧКА ВЫХОДА

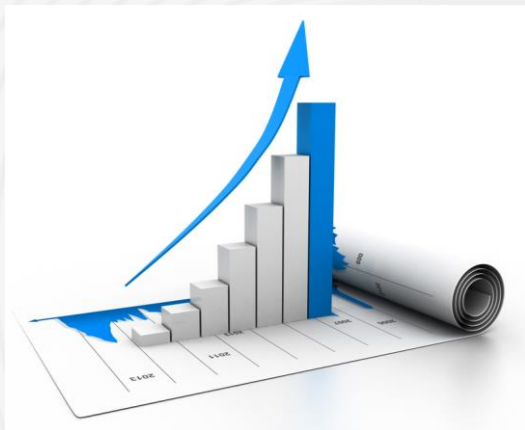


”

- 1. Когнитивные возможности**
- 2. Способность к решению проблем**
- 3. Эмоциональный интеллект**
- 4. Ответственность и лояльность**
- 5. Лидерский потенциал**

Компетенции, которые развиваем

# И вот они первые «подснежники»



Нужен был график запуска  
тем и заданий

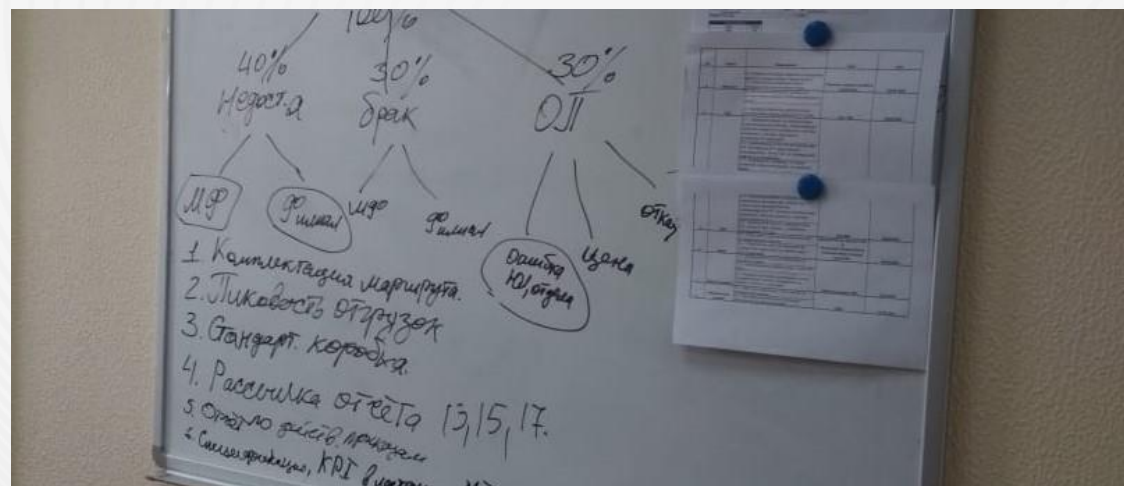
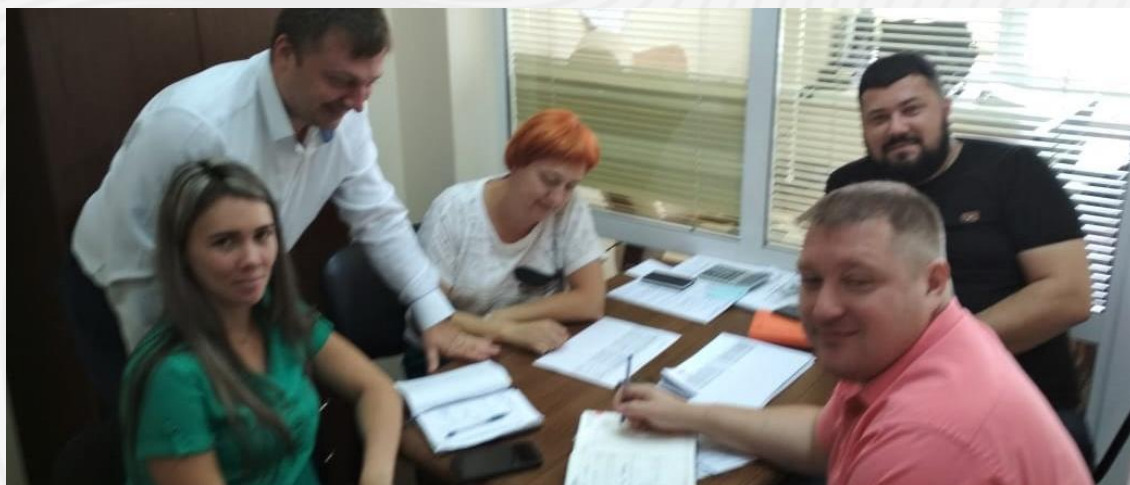


Чаты WhatsApp и Telegram не  
«полетели»

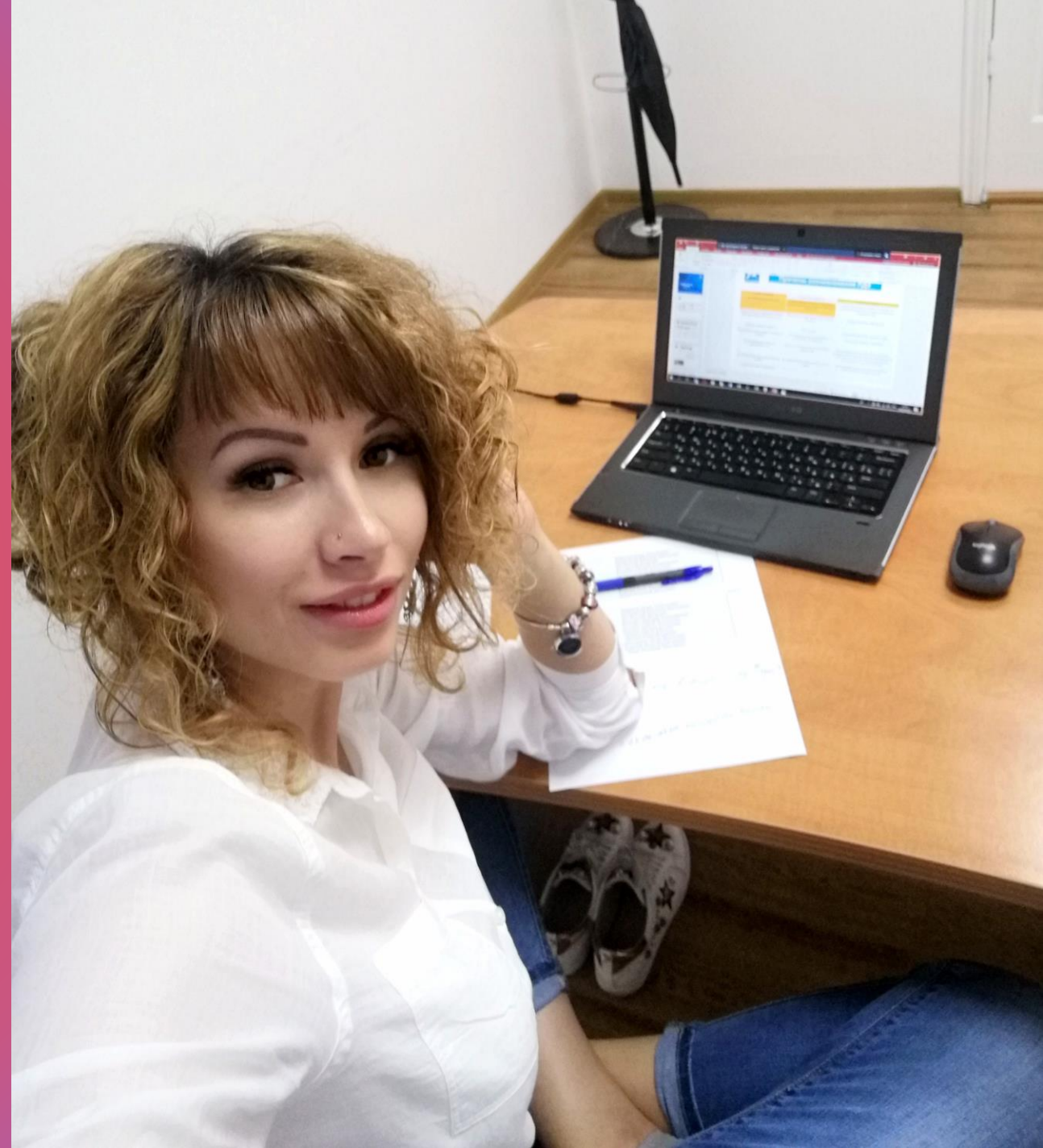


Скучно на модерации заданий

# «Один в поле не воин»



**Степень вашего  
вовлечения  
может быть  
минимальной 😊**



# Какой итог:

- Какой бы классный проект у вас не был, большая часть поколения X с digital на Вы
- Привлекайте не только иксов, но и их команды
- Разбавляйте рабочие задания нерабочими
- Позвольте им выйти за пределы стен офиса



**«Напоминалки» наше все**



**На модерации нерабочих задач максимальная вовлеченность**



**Фото с описанием команды на страничке в Instagram добавляет драйва**