



PLAYNING — ТЕХНОЛОГИЯ СОЗДАНИЯ
ЖИВОЙ СРЕДЫ, АКТИВАЦИИ ВНУТРЕННИХ
РЕСУРСОВ И ФОРМИРОВАНИЯ
КОЛЛАБОРАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ



VUCA-вопрос

Volatility

(Нестабильность)

Uncertainty

(Неопределенность)

Complexity

(Сложность)

Ambiguity

(Неоднозначность)

VUCA-ответ

Vision

(Видение)

Understanding

(Понимание)

Clarity

(Ясность)

Agile

(Скорость и гибкость)

Симптомы

- Отсутствие ясного видения цели
- Различные представления о способах достижения цели
- Расхождение ожиданий
- Нездоровый климат
- Непрозрачная коммуникация
- Разрозненность



Потребности ТОП-команд:

Единое поле понимания

Общее представление о целях и задачах

Доверие

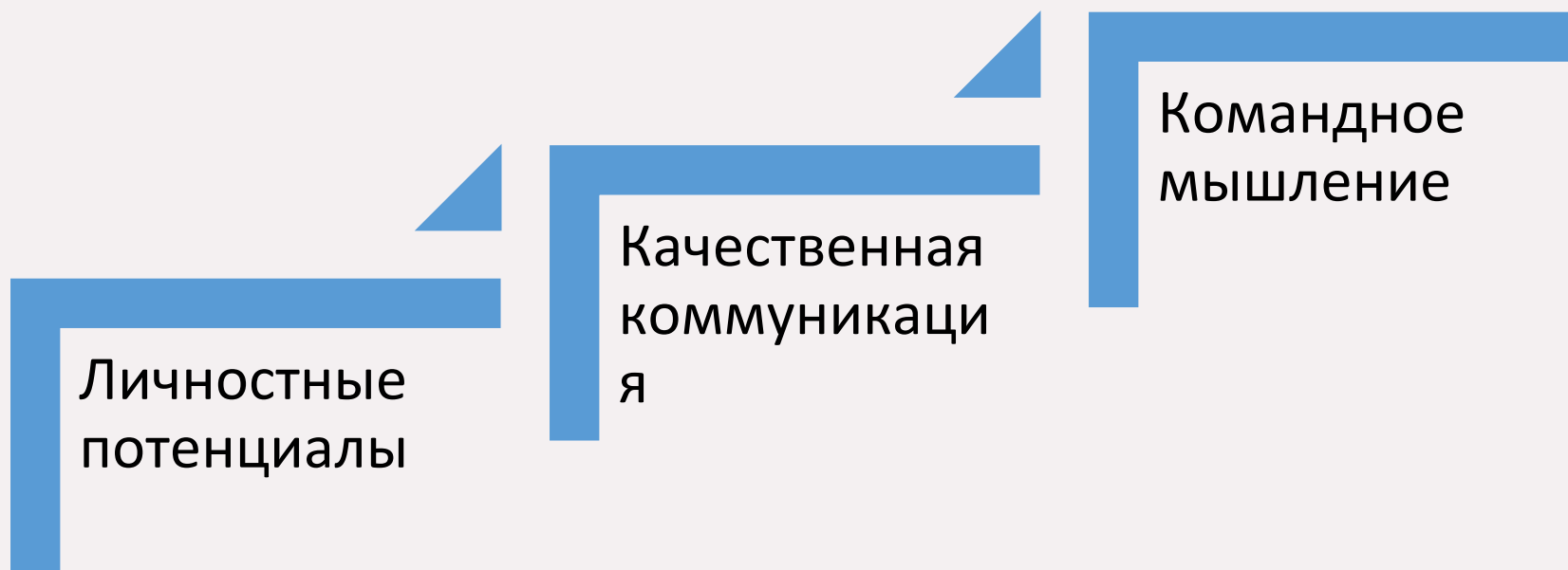
Открытость, взаимопомощь, прозрачность коммуникации

Командность

Способность действовать из позиции "Мы"



Точки роста





Самые яркие тренды

Коучинг

Сопровождение в процессе изменений

Стратегические сессии

Помощь в едином нахождении единого решения

Креативные сессии

Развитие творческого мышления

Развитие ЭИ

Саморефлексия и управление эмоциями

Медитация, осознанность

Стрессоустойчивость, ресурсные практики, состояние Потока

Желаемое будущее

- Проактивные сотрудники, которые лично заинтересованы в успехе компании
- Коммуникация, которая ускоряет, а не тормозит бизнес процессы
- Скоординированность и сфокусированность сотрудников на единую цель
- Снятие личностных препятствий и использование личностных ресурсов (креативность, общительность, семейность !) для достижения целей команды\компании
- Здоровый, творческий климат в компании
- Экономия времени



Последствия :)

- Колоссальная экономия времени
- Повышение скорости и качества работы
- Повышение лояльности сотрудников к компании
- Привлекательность общего облика и бренда компании
- Гибкое реагирование на изменения рынка
- Легкая адаптация под любые изменения
- Развитие, рост и эволюция компании



Как это применять?

В бизнес-процессах есть 3 слепые зоны, которые влияют на качество решений, продуктивность команд и развитие компаний:

- Люди и личностные потенциалы
- Качество коммуникации
- Командное мышление



Organizations which design systems ... are constrained to produce designs which are copies of the communication structures of these organizations

Организации, которые проектируют системы ..., ограничены дизайном, который является копией коммуникационных структур этих организаций

Джон Конвей



PLAYNING = Playing + Training + Planning

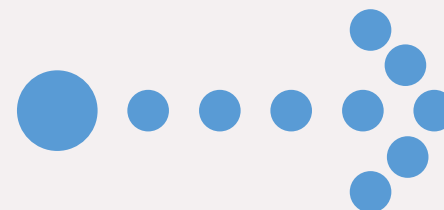
Игровые сессии (Playing)



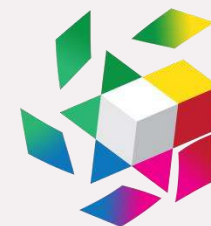
Тренинг (Training)



Планирование (Planning)

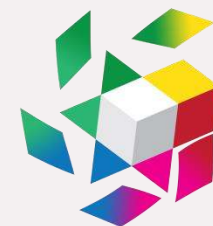


Цель



Основа метода – баланс:

- Личное
- Professional
- Мысли
- Логическое
- Рациональное
- Критическое
- Результат
- Командное
- Human
- Эмоции
- Абстрактное
- Иррациональное
- Творческое
- Процесс





Технологии:

- Методы развития творческого мышления и личностного потенциала
- Коучинговые инструменты
- Методы развития рационального мышления
- Методы развития эмоционального интеллекта
- Методы синхронизации и создания потокового мышления

Основные фокусы

Human&Professional balance (Рефлексивно –
деятельностный подход)

Работа с реальными ситуациями на игровом поле
Experiential learning

Синхронизация мышления в командах - Mind2Mind

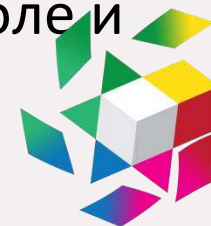
Игровое моделирование процессов принятия решений,
коммуникационных процессов, ролевых позиций и
алгоритмов решения творческих задач

Инструменты

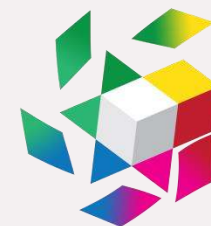


Какие возможности открывает PLAYNING

- Развитие личностного потенциала каждого и сложение потенциалов
- Редизайн коммуникационных структур и формирование коллаборативной среды
- Развитие командного мышления
- Азарт, удовольствие и вовлеченность
- Уникальнейший шанс совершить ошибку, осознать ее в безопасной среде и избежать в реальном бизнесе
- Безопасное моделирование сложных задач
- Построение стратегий и путешествие к новой реальности
- Нахождение нестандартных решений (на игровом поле и в реальной жизни)



Какие задачи решает



Для кого

Для HR-
специалистов

Для
геймификаторов

Для
собственников

Для коучей

Для
игропрактиков

Для топ-
менеджеров

Как выглядит процесс

Люди собираются в одном пространстве за одним столом

Ведущий организует и направляет процесс

Используя PLAYNING, он формирует коллаборативный климат и организует состояние группового потока участников

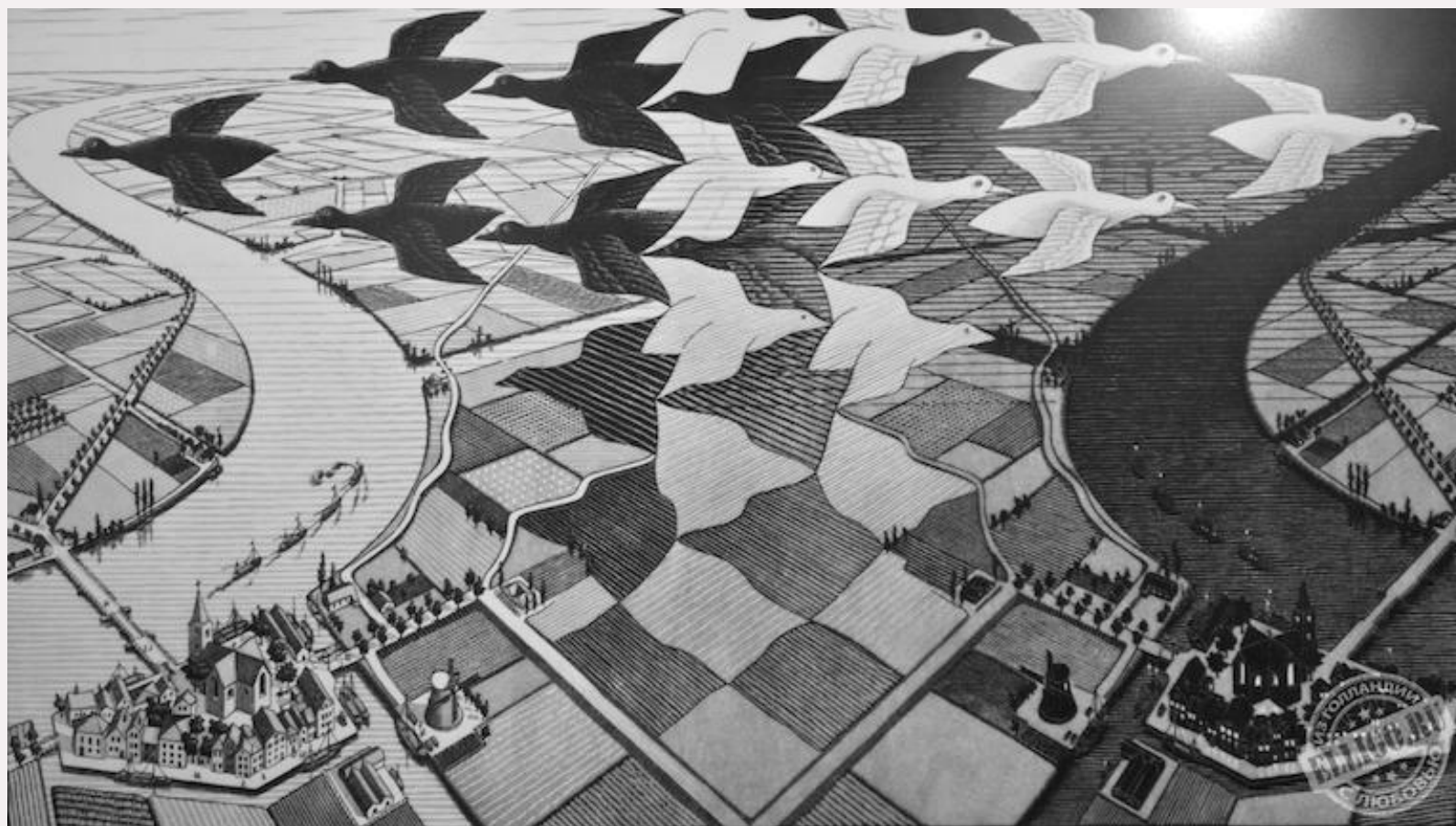
Люди самостоятельно находят решение поставленной задачи и прописывают план по ее реализации



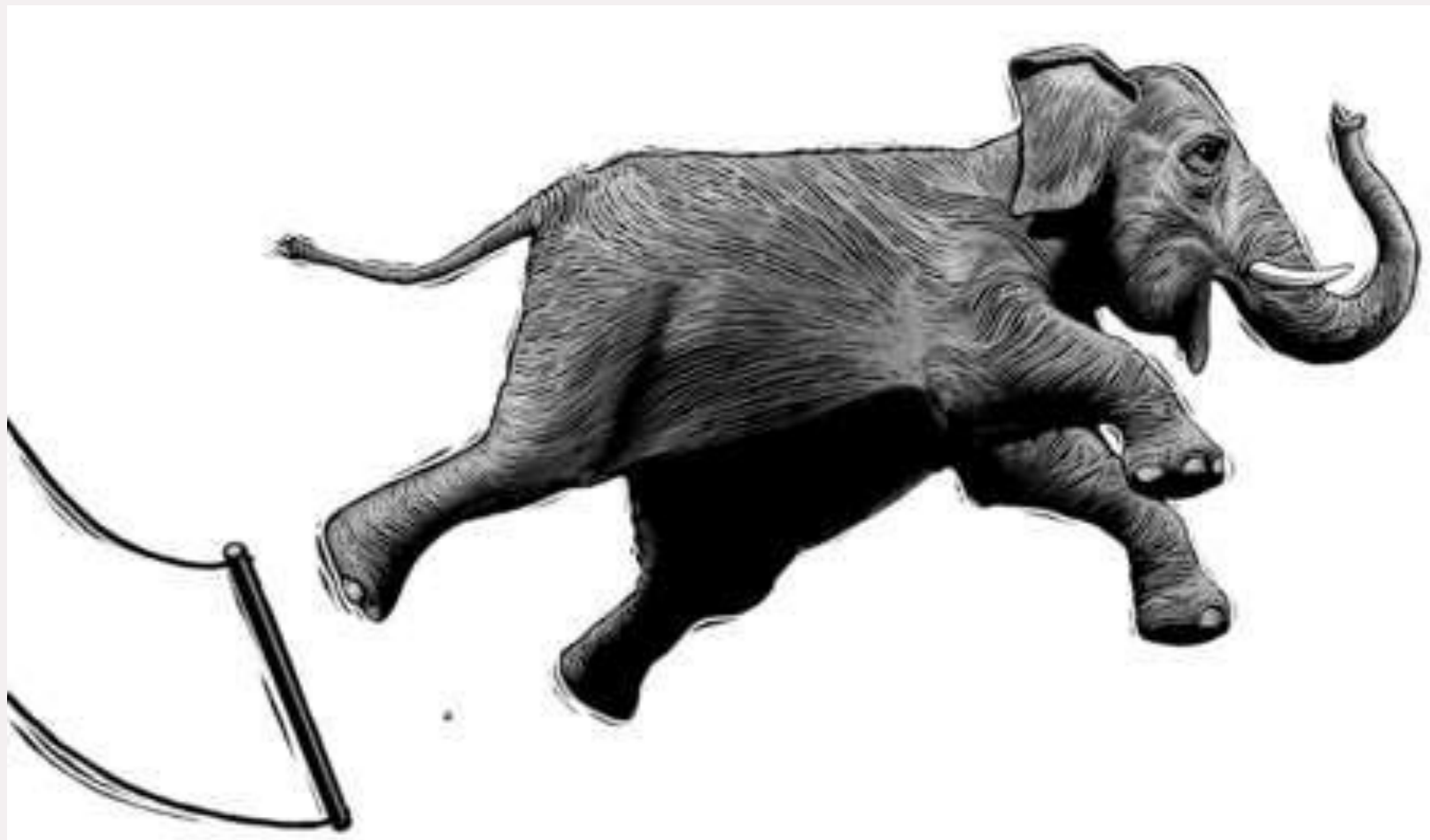
Кейс 1: Борьба топов за ресурсы или Смертельная схватка двух якодзун



Кейс 2: Бункерное мышление на просторах возможностей или как сбежать из "Замка" Кафки



Кейс 3: Выход за пределы или как
правильно почесать слона, чтобы он
подпрыгнул



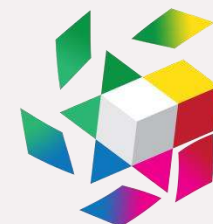
Создаем высокопродуктивные команды из лебедей, раков и щук



Люди:

- Human&Professional balance
- Развитие Soft skills и многовариативного мышления
- Использование человеческого фактора как ресурса

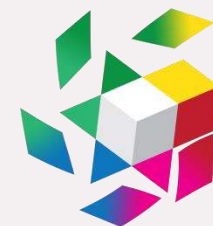
ощущать глубинно



Команды:

- Сфокусированность и скоординированность на единую цель
- Здоровая открытая коммуникация
- Доверие и согласованность в командах и между подразделениями

действовать оптимально



Организация :

- Коллаборативный климат
- Культура высокой производительности
- Скорость и устойчивость

мыслить системно



Возможно Вы нашли для себя то-то полезное и вам откликается наше видение и подход. И может быть вы уже сейчас понимаете, где можно применить PLAYNING -- мы будем рады, если вы напишете нам.

Давайте вместе достигать исключительных результатов на которые другие будут равняться!





Контакты

Международная творческая лаборатория GCT

Корпоративные программы и работа с бизнесом

playning.space

start@playning.space

По всем вопросам обучения технологиям

PLAYNING, GAMECOACHING 2.0 и другим

g-coaching.ru

start@g-coaching.ru

playning.com

+7 915 2167512 Галина Лабковская