



ТИМБИЛДИНГИОНЛАЙН



DEMLINK
TRAVEL COMPANY



DEMLINK | *Atlas*

ВАРИАНТ

1

ИДЕЯ

Ввиду запрета на массовые и даже небольшой численности мероприятия, многие конференции, премии, выставки и прочие события перешли в онлайн. И мы предлагаем инновационную концепцию. Этот концепт направлен на сплочение коллектива и построение команды в онлайн пространстве.

А так как многие сейчас проходят марафоны, состоят во всевозможных обучающих / спортивных / детокс и прочих чатах, то система онлайн общения давно уже стала привычной для людей. Мало того, она стала объединять их общими темами, задачами и обсуждениями.

Количество человек: от 10 до 250

Сроки проведения: от 2-х до 4-х дней

Тайминг: 1-1,5 часа в день

Формат: онлайн



МЕХАНИКА

- деление на команды (рандомно, регионами, отделами, рабочими командами – исходя из ТЗ).
- создание групповых модерируемых чатов в мессенджере
- установка на девайсы игроков специального ПО
- получение игроками индивидуальных и командных заданий

* Игровое приложение создано для проведения диджитал квестов и адаптировано под новый remote-формат, где действие перенесено в онлайн.



КОМАНДНЫЙ ЗАЧЕТ



ЛИЧНЫЙ ЗАЧЕТ

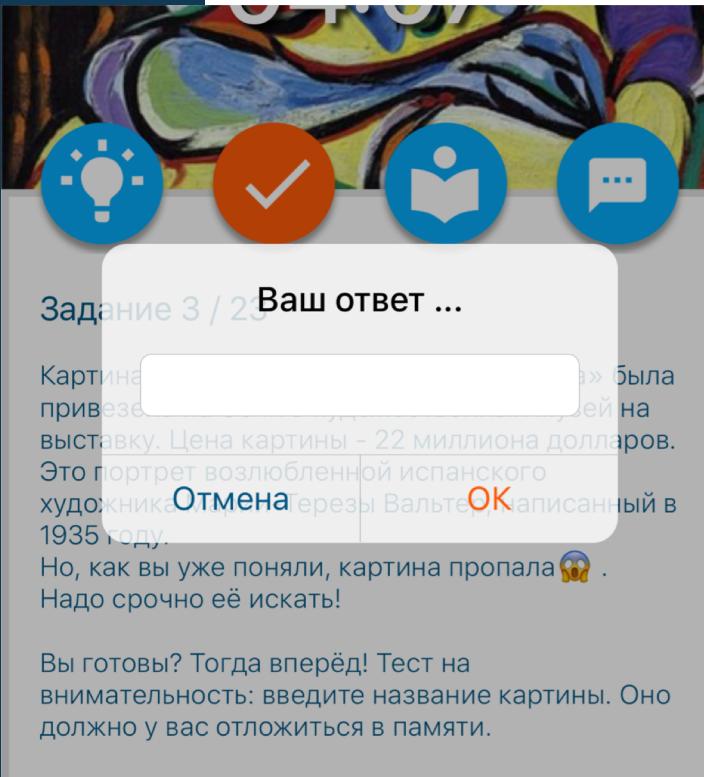


КОМАНДНЫЙ ЗАЧЕТ

В приложении на смартфоне раз в день, в определённое время, все участники получают задания. Каждое из них включает в себя:

- ограниченное время на выполнение
- обсуждение в чате
- принятие решения
- совершение действий
- передача ответа в систему

* Количество баллов и правильность ответа определяется автоматически. Задания могут быть как интеллектуальными, так и креативными. Как на рабочую тему, так и на отвлечённую. В том числе, разработанные специально для сплочения команды.



ВИДЕО

Посмотреть, подумать, обсудить, ответить или снять самостоятельно



АУДИО

Послушать, подумать, сравнить, обсудить, дать ответ



ФОТО

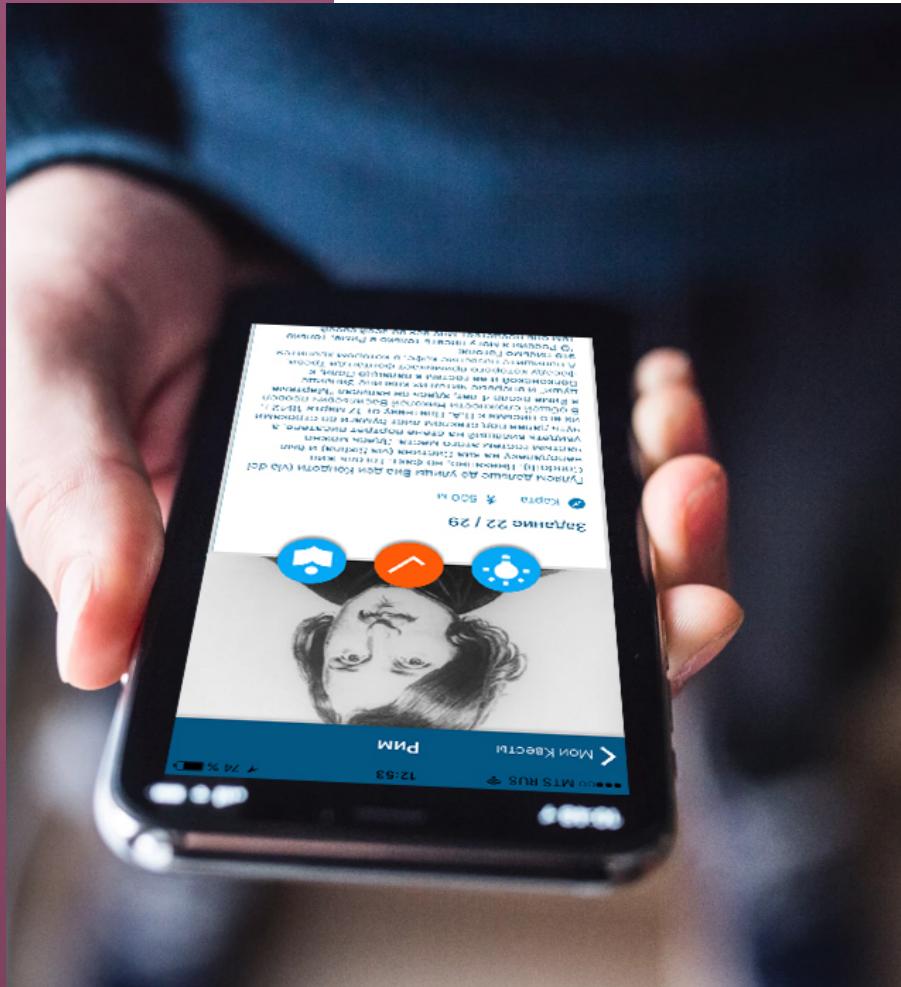
Задания с использованием фото-контента, шифров, диаграмм и тд. Команда также может дать фотоответ.

ЛИЧНЫЙ ЗАЧЁТ

Каждому участнику команды в назначенное время (например, утром) будут открываться 5-6 индивидуальных заданий, которые он должен сделать в течение дня.

- Испытания выдаются не линейно (не друг за другом), а в формате списка.
- Участник может выбрать задание из списка, открыть, прочесть и либо отложить на попозже, либо выполнить.
- Вернуться к отложенным можно в любое время пока задания открыты.

* Так же, как и с командными испытаниями: количество баллов и правильность ответа определяется автоматически. Форматы заданий разнообразны, разрабатываются под запрос.



ВИДЕО

Посмотреть,
подумать, ответить
или снять
самостоятельно



АУДИО

Послушать,
подумать, сравнить,
дать ответ



ФОТО

Задания с
использованием фото-
контента, шифров,
диаграмм и тд.
Участник может дать
фотоответ

МОТИВАЦИЯ

В данных условиях мы рекомендуем включить совмещение материальной и не материальной мотиваций для большего процента включённости.

В конце каждого дня, команда будет иметь доступ к статистике как командного зачёта, так и личного.

У каждого игрока будет стимул и возможность подтянуть результаты или более слажено работать на следующем этапе.

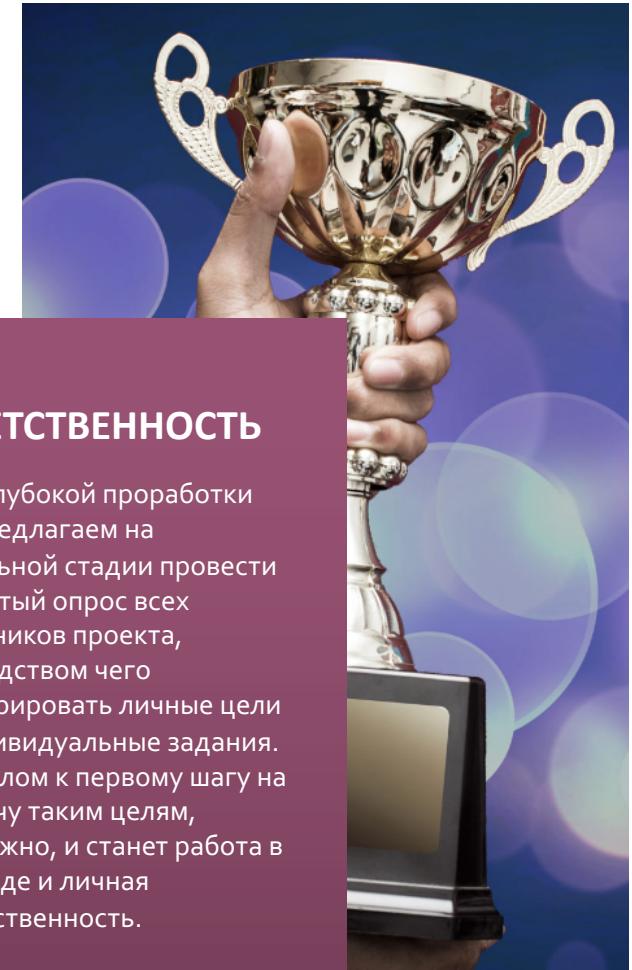
ЦЕЛИ

Мы предлагаем включить в игровой процесс индивидуальные цели и стимулы к их достижению. Многие из нас имеют шорт-листы, которые превратились в "долгострой". Времени и ресурсов на выстраивание верного тайм менеджмента у нас не достаточно, согласитесь. Почему бы не попробовать включить эти позиции в мотивационный фундамент проекта?



ОТВЕТСТВЕННОСТЬ

Для глубокой проработки мы предлагаем на начальной стадии провести закрытый опрос всех участников проекта, посредством чего интегрировать личные цели в индивидуальные задания. Стимулом к первому шагу на встречу таким целям, возможно, и станет работа в команде и личная ответственность.



ВАРИАНТ

2

Тайна Пикассо

*Загадочная история,
детективное расследование...*



Интро

В сегодняшнее непростое для бизнеса время нужно уметь быстро ориентироваться, принимать решения, проявлять максимальную лояльность к компании и быть её патриотом. Брать на себя личную ответственность, учиться самодисциплине, но, при этом, оставаться в команде. Даже на удалёнке. Даже работая в хоум-офисе.

Многие из этих процессов непонятны и пугают персонал. И им как никогда нужны инструменты поддержки и сплочения, чтобы оставаться эффективным, тем самым двигая компанию вперёд!



КОНЦЕПЦИЯ

Компания решила раскрыть свои секретные активы, которые представляют собой произведения искусства. И одно из них – картину Пикассо «Спящая девушка» - руководство компании решило продать на аукционе Сотбис, чтобы вырученные от продажи деньги пустить на благотворительность (или на поддержку экономики компании в непростые времена).

Но случилось то, чего все так опасались. Её выкрали злоумышленники по её прибытию на аукцион, обойдя кордон полицейских и сигнализацию. Теперь стоит практически непосильная задача - нужно как-то выйти из положения пока не поднялся международный скандал. И всё это в условиях необходимости вести поиски исключительно онлайн.

И руководство компании обращается к своей большой команде с просьбой о помощи. Подключиться к поискам, потому что доверять они могут только своим. Чтобы без лишнего шума и без освещения истории СМИ (незачем привлекать внимание к секретным активам компании) найти преступников и картину.



МЕХАНИКА



Деление на команды

Все участники делятся на команды (это может происходить рандомно, регионами отделами или существующими рабочими командами – исходя из целей и задач). Не больше 10 человек в каждой.



Создание рабочих чатов

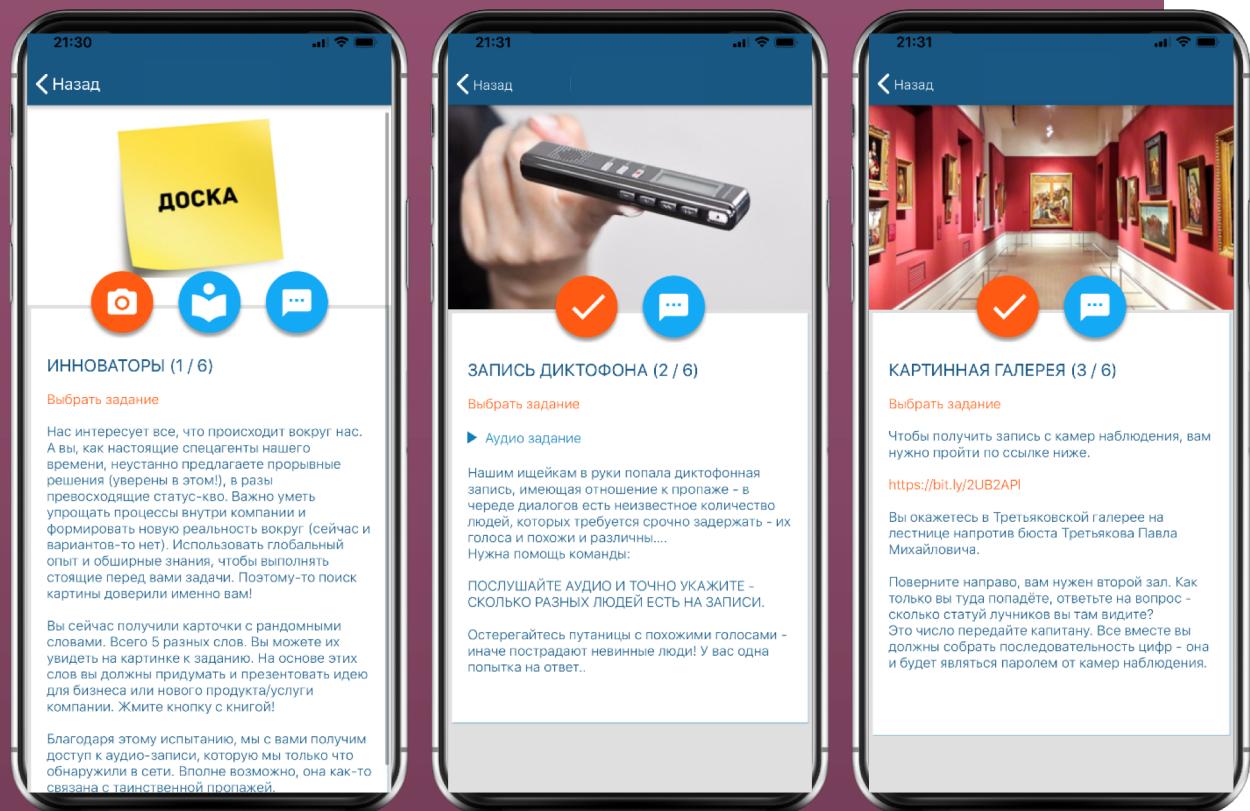
Для каждой команды создаётся рабочий чат в одном из мессенджеров (WhatsApp, Telegram). Чаты будут модерироваться фасилитатором (1 фасилитатор на 3 команды).



Установка ПО

Участники устанавливают на свои устройства (смартфоны) специальное приложение, где будут открыты командные и личные задания и различного рода контент.

КОМАНДНЫЙ ЗАЧЁТ

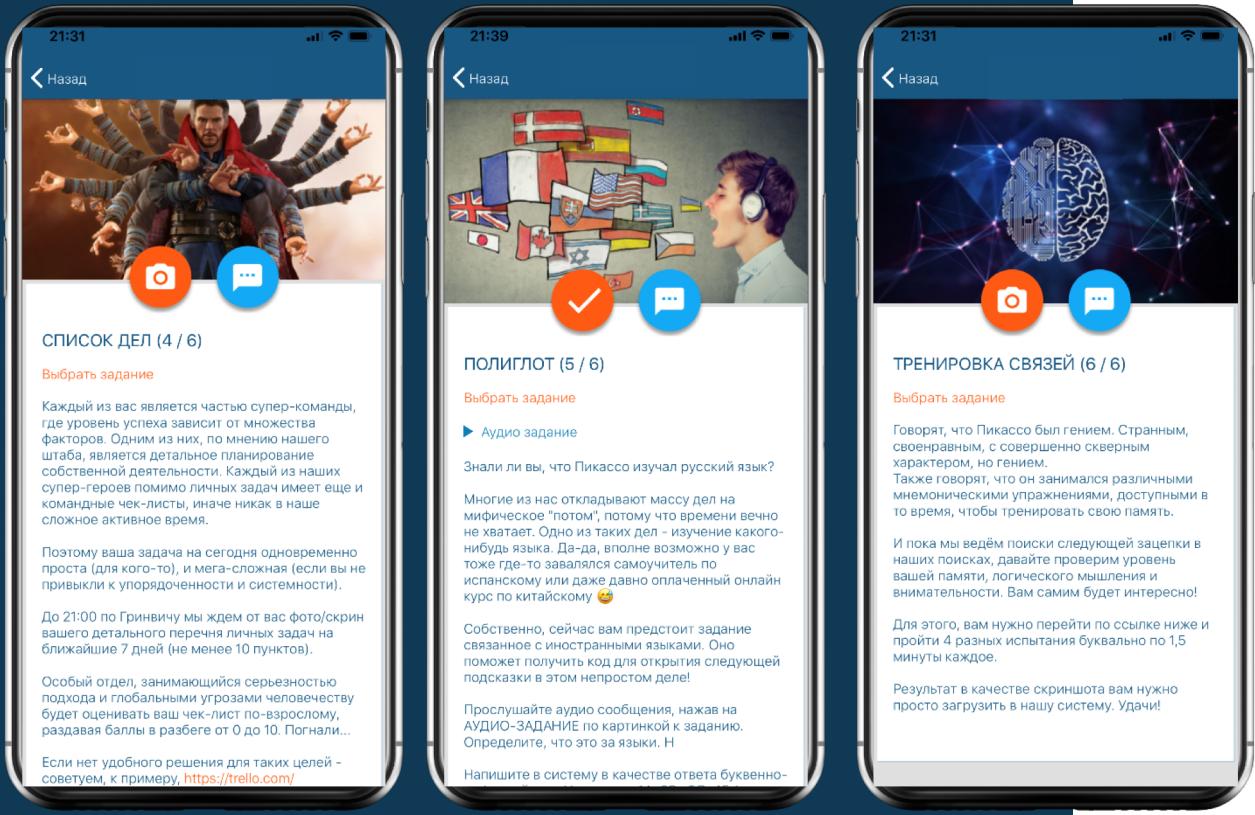


В приложении на смартфоне раз в день, в определённое время, все участники получают задания. Каждое из них включает в себя:

- ограниченное время на выполнение
- обсуждение в чате
- принятие решения
- совершение действий
- передача ответа в систему

* Количество баллов и правильность ответа определяется автоматически. Задания могут быть как интеллектуальными, так и креативными. Как на рабочую тему, так и на отвлечённую. В том числе, разработанные специально для сплочения команды.

ЛИЧНЫЙ ЗАЧЕТ



Каждому участнику команды в назначенное время (например, утром) будут открываться 5-6 индивидуальных заданий, которые он должен сделать в течение дня.

- Испытания выдаются не линейно (не друг за другом), а в формате списка.
- Участник может выбрать задание из списка, открыть, прочесть и либо отложить на попозже, либо выполнить.
- Вернуться к отложенным можно в любое время пока задания открыты.

* Так же, как и с командными испытаниями: количество баллов и правильность ответа определяется автоматически. Форматы заданий разнообразны, разрабатываются под ТЗ клиента и могут учитывать интересы и/или хобби сотрудников.

ФИНАЛ



Как и у любого онлайн квеста, в онлайн квесте также есть финал.

Благодаря сплочению участников, успешно выполненным заданиям (как командным, так и индивидуальным), им удастся найти местоположения преступников (координаты на карте), навести на них полицию, но главное – они найдут пропавшую картину, которую компания всё-таки продаст на благо общества (или своих сотрудников).

И в качестве финального задания каждый член команды поучаствует во флешмобе. Открыв на телефоне изображение найденной картины, нужно будет сфотографироваться себя определённым образом и с определёнными условиями. Потом все фотографии будут собраны и из них составлен логотип компании.

ВАРИАНТ

3



ONLINE TEAMBUILDING:

МИССИЯ ВЫПОЛНИМА



МИССИЯ КОНЦЕПТ



Мир не стабилен, все по домам, но всегда есть те, кому не сидится на месте (хоть и заставили). Те, кто являются лучшими в эпоху нового мира... лучшими двигателями перемен в этой жизни. Это сотрудники компании, которые готовы встать на битву с... ну как на битву... в общем, готовы! Они получают доступ к секретным технологиям, секретной информации, секретным секретам. Настолько секретным, что тссс!



МЕХАНИКА



Деление на команды

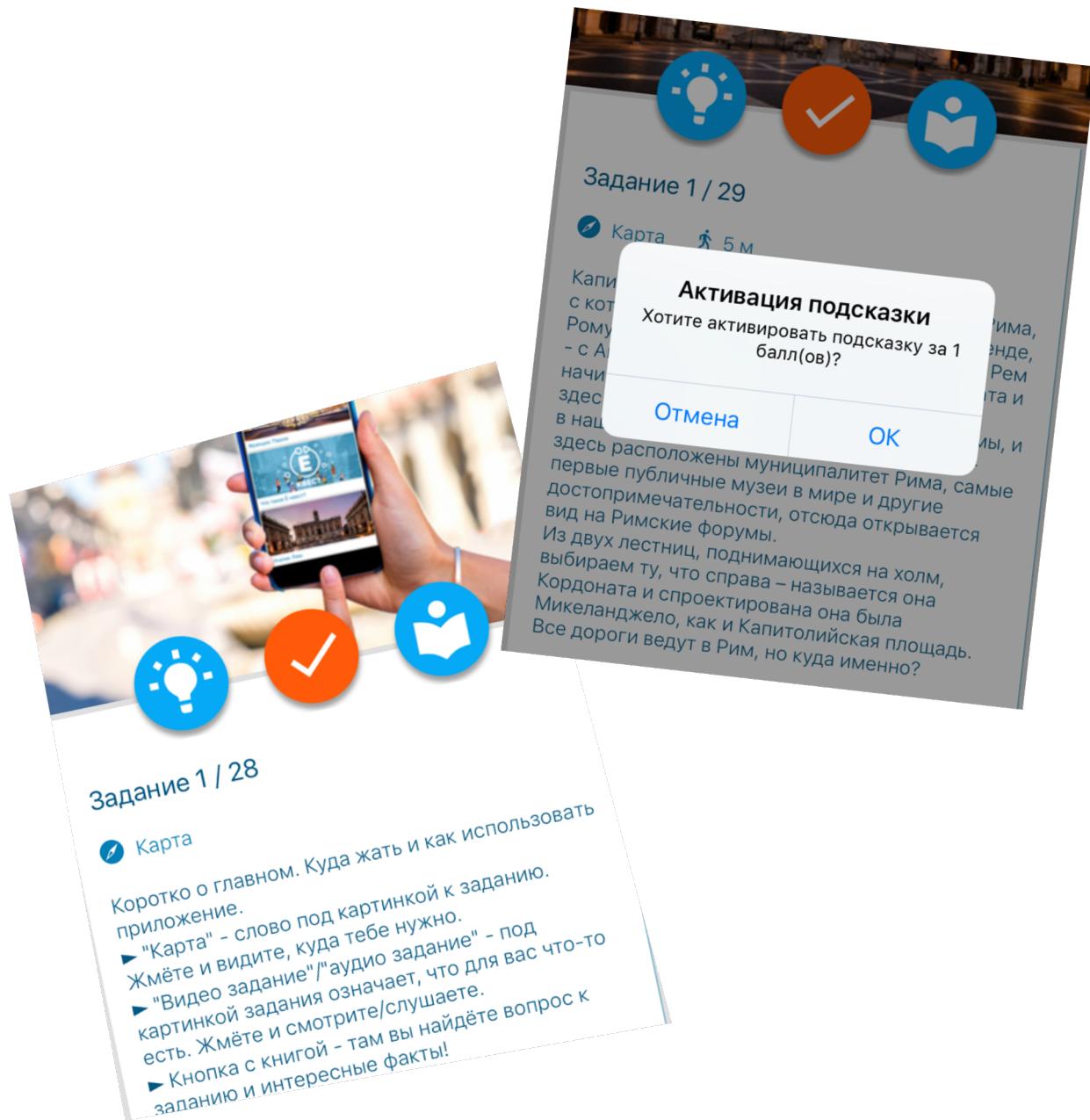
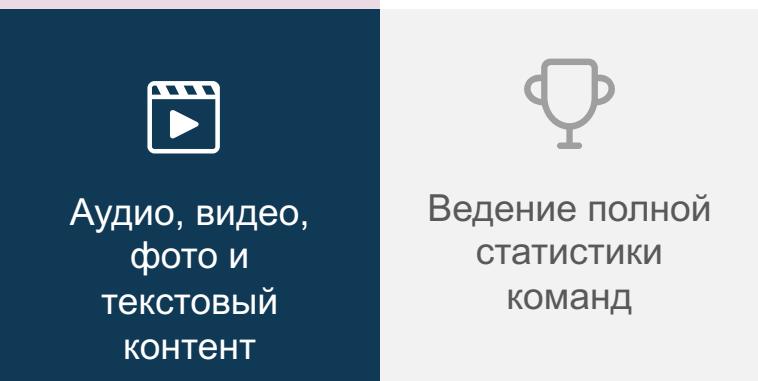
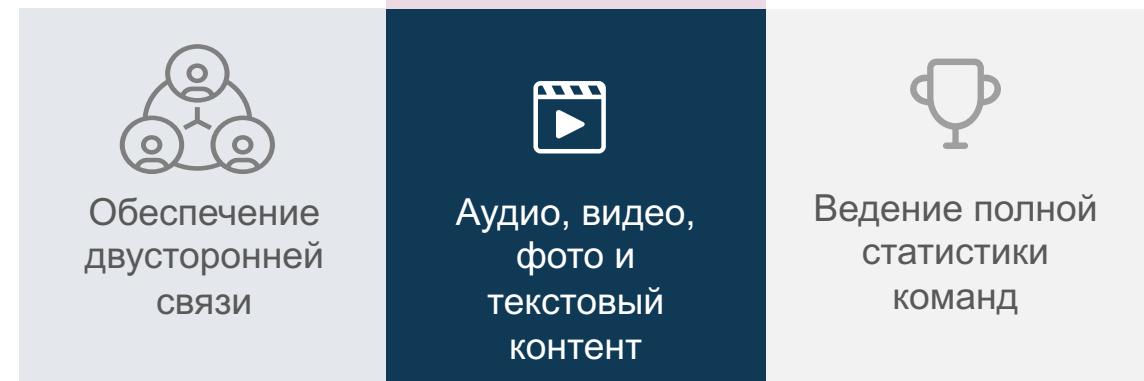
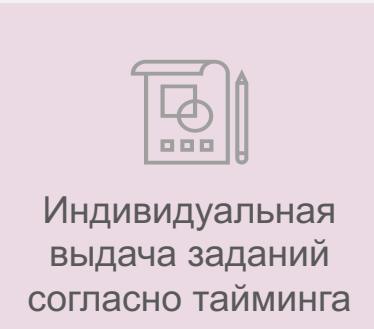
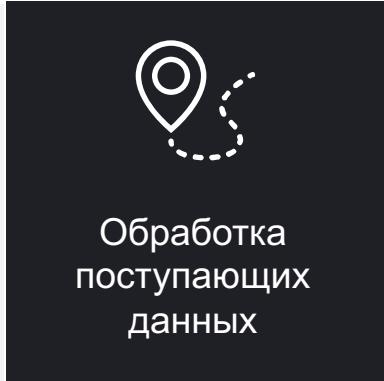
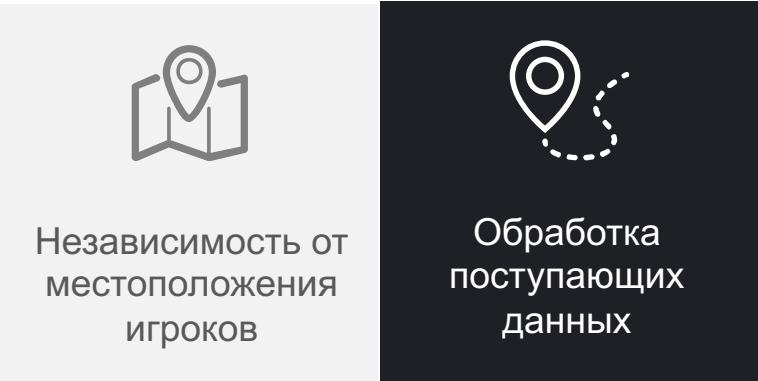
Формируем командные чаты по любому принципу, согласно ТЗ (регионально, рандомно, гендерно). Не более 10 человек.

Создание групповых чатов

Для каждой команды создаётся рабочий чат в одном из мессенджеров под контролем фасилитатора (не более трёх команд на каждого).

Установка ПО

Все участники устанавливают игровое ПО (iOS, Android) на свои девайсы. Всё готово!



Задание 1 / 29

Карта 5 м

Активация подсказки
Хотите активировать подсказку за 1 балл(ов)?

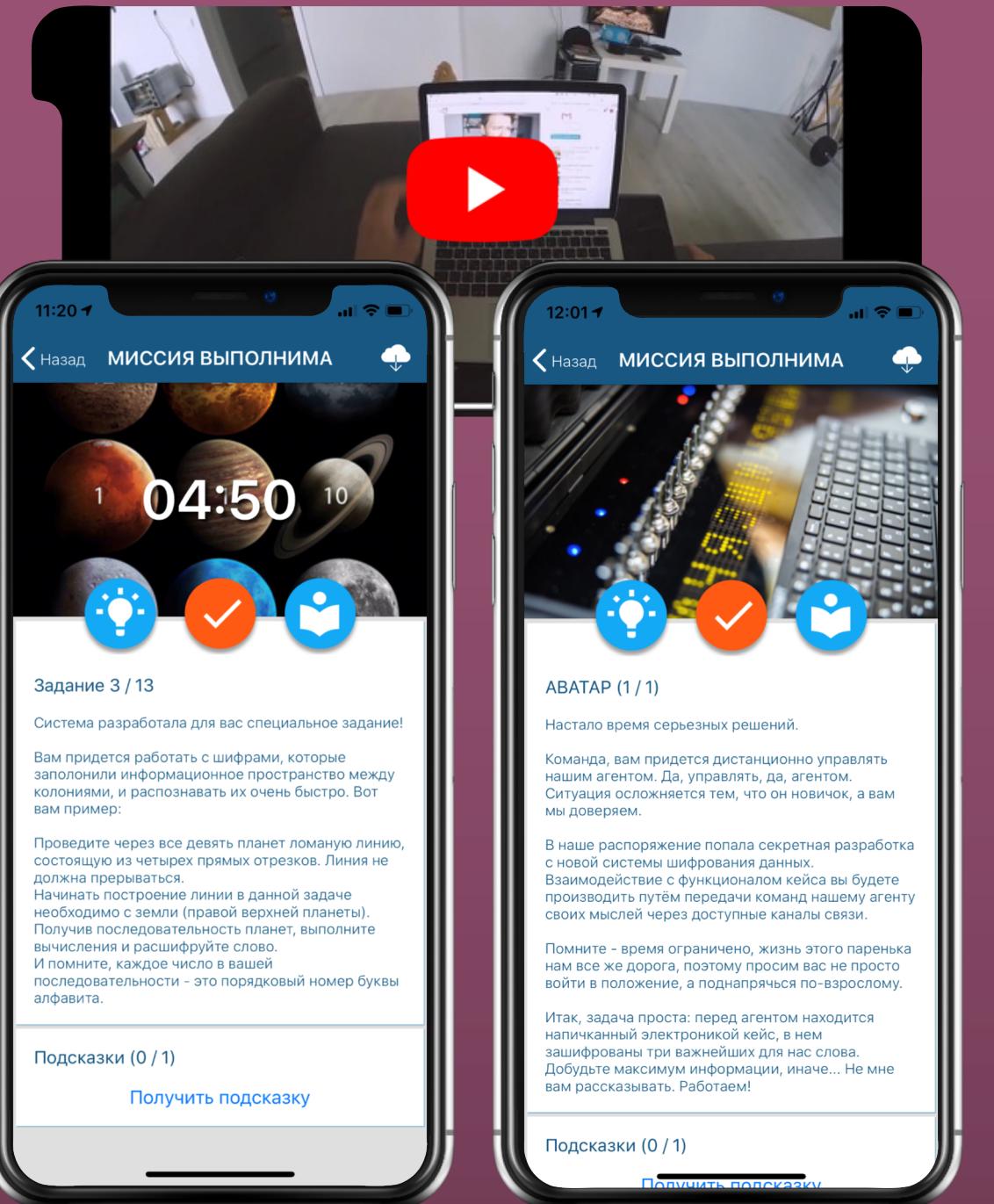
Отмена OK

Задание 1 / 28

Карта

Коротко о главном. Куда жать и как использовать приложение.

- "Карта" - слово под картинкой к заданию.
- Жмёте и видите, куда тебе нужно.
- "Видео задание"/"аудио задание" - под картинкой задания означает, что для вас что-то есть. Жмёте и смотрите/слушаете.
- Кнопка с книгой - там вы найдёте вопрос к заданию и интересные факты!



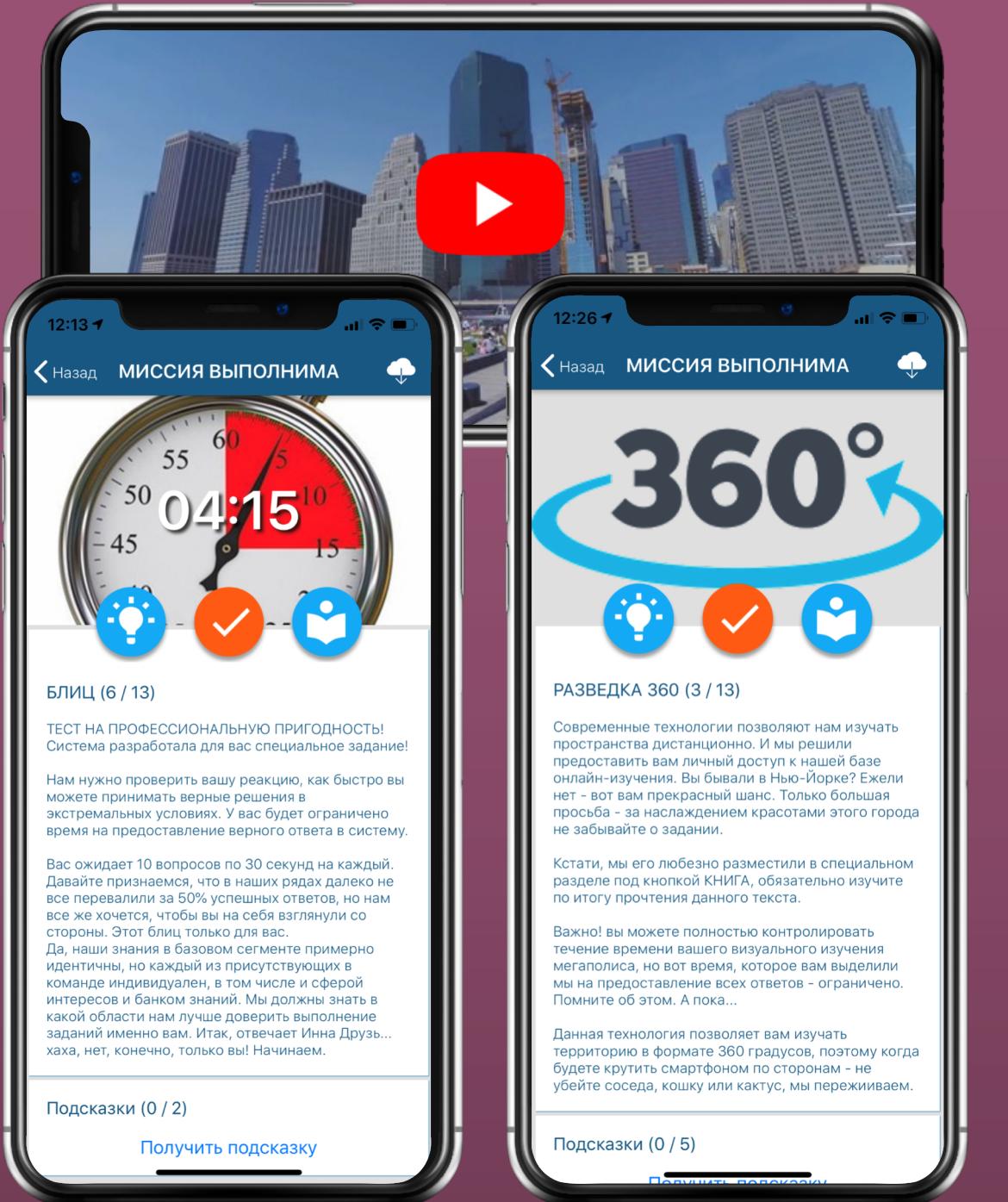
КОМАНДНЫЕ ЗАДАНИЯ

В приложении на смартфоне раз в день, в определённое время, все участники получают задания. Каждое из них включает в себя:

- ограниченное время на выполнение
- обсуждение в чате
- принятие решения
- совершение действий
- передача ответа в систему

* Количество баллов и правильность ответа определяется автоматически. Задания могут быть как интеллектуальными, так и креативными. Как на рабочую тему, так и на отвлечённую. В том числе, разработанные специально для сплочения команды.

ЛИЧНЫЕ ЗАДАНИЯ



Каждому участнику команды в назначенное время будут открываться 5-6 индивидуальных заданий, которые он должен сделать в течение дня.

- Играет получают весь перечень доступных заданий
- Можно выбрать задание из списка, открыть, прочесть и либо выполнить, либо отложить на потом.
- Вернуться к отложенным можно в любое время пока задания открыты.
- * Так же, как и с командными испытаниями: количество баллов и правильность ответа определяется автоматически. Форматы заданий разнообразны, разрабатываются под ТЗ клиента и могут учитывать интересы и/или хобби сотрудников.

ФИНАЛ



► единая цель - деактивация чемоданчика с красной кнопкой, для нейтрализации которого все команды должны выслать в штаб свои коды, которые они добывали в течение всего пути. Наши специалисты будут вести прямой эфир, каналы связи будут безопасны – по nim-то наши команды и смогут передать всю информацию. Верим в вас!

МЫ
ОСТАЕМСЯ
НА СВЯЗИ
ДЛЯ ВАС



DEMLINK



8 (495)797 64 00



marketing@demlink.ru



DEM**L**INK | *Atlas*



DEM**L**INK
TRAVEL COMPANY

DREAM

