



ДЕЛОВАЯ ИГРА - ТРЕНИНГ «ЦИФРОВОЙ ЭТИКЕТ»

на основе базовых и нюансных правил цифрового этикета и кейсов, наиболее часто встречающихся в деловой среде и повседневной жизни, для:

формирования цифровых навыков soft skills и диджитал-впечатления 

укрепления делового и цифрового имиджа сотрудников и организации в целом 

формирования и согласования оптимальных и эффективных правил цифрового этикета для внутренних коммуникаций, а также взаимодействия с инвесторами, клиентами и партнерами 

сбора мнений и информации для разработки Корпоративного кодекса 

анализа степени осведомленности персонала о действующих правилах этикета в организации 

ИНДИКАТОР ЦИФРОВОГО ИМИДЖА

ПРОТОКОЛ ОТВЕТОВ

КАРТА

ОТВЕТ

ГОЛОСА

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ

ЧТО ОЗНАЧАЕТ ВЫРАЖЕНИЕ «НАРУШЕНИЕ ЦИФРОВЫХ ГРАНИЦ»? ПЕРЕЧИСЛИТЕ ВОЗМОЖНЫЕ НАРУШЕНИЯ.

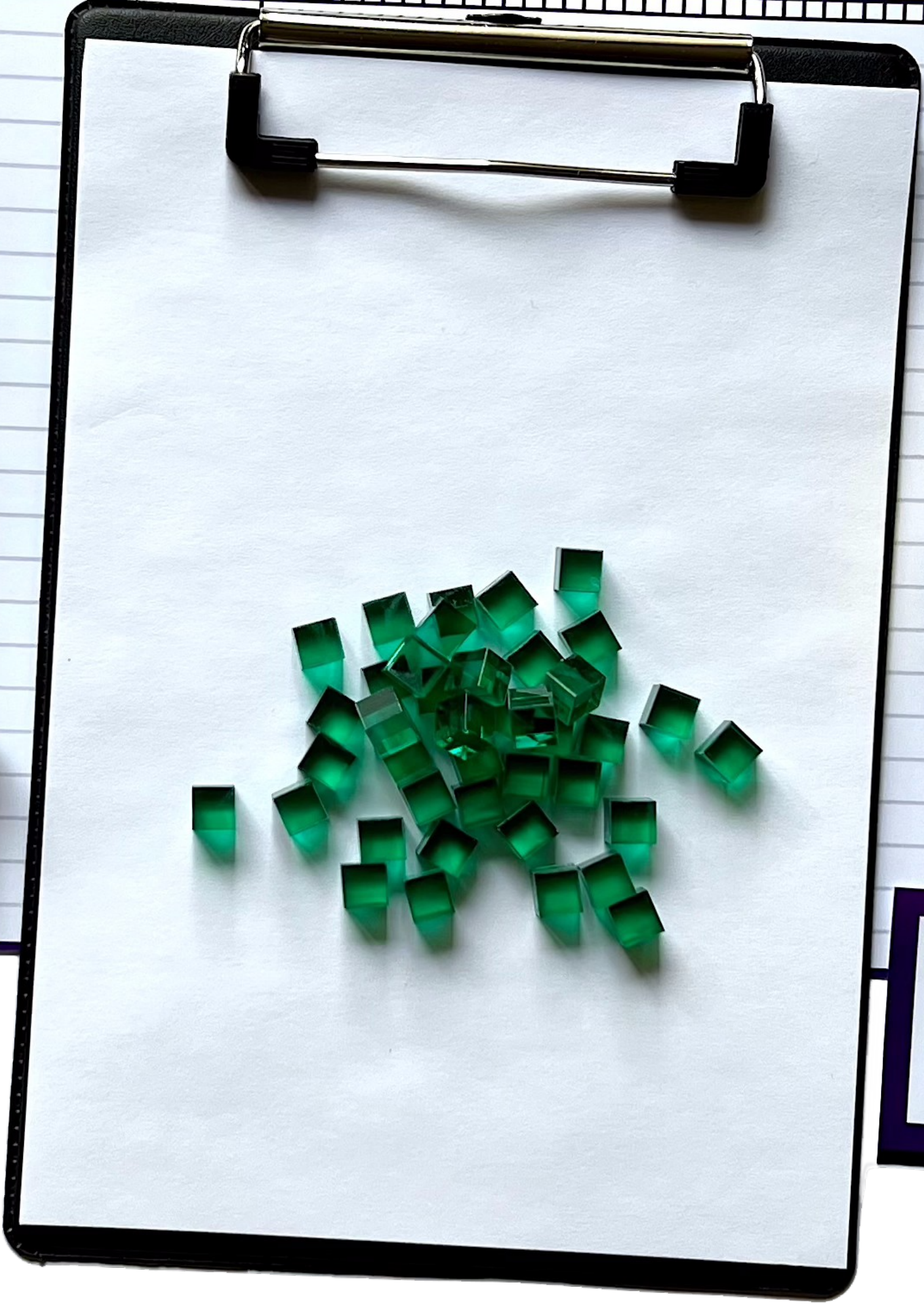
ЦИФРОВОЙ ИМИДЖ



БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

РАСШИФРУЙТЕ ЗНАЧЕНИЯ СЛОВ ВЕЖЛИВОСТИ В ДЕЛОВОЙ ПЕРЕПИСКЕ. ДАЙТЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ИХ ПРИМЕНЕНИЮ ИЛИ ОПТИМИЗАЦИИ.

- А. «СПАСИБО».
- В. «ПОЖАЛУЙСТА» / «НЕ ЗА ЧТО».
- С. «ОБРАЩАЙТЕСЬ ЕЩЕ».
- Д. «ЧЕМ Я МОГУ ВАМ ПОМОЧЬ?».



ОПИСАНИЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ «ЦИФРОВОЙ ЭТИКЕТ»



Мы вступили в цифровую эпоху. Фото, видео, звонки, мессенджеры, e-mail переписка, отзывы – это все цифровые следы, которые мы оставляем в цифровом пространстве и которые формируют мнение о нас и работодателе как в виртуальной среде, так и реальной жизни.

Моделируя процессы взаимодействия, данная игра:

- вырабатывает эффективные модели цифрового поведения в распространенных деловых и бытовых ситуациях;
- формирует положительный деловой имидж участников и организации;
- помогает избежать неловких моментов в коммуникациях;
- развивает навыки конкурентного мышления, командного взаимодействия и принятия совместных решений.

Анализируем



базовые правила



социальные сети



e-mail переписку



облачные хранилища



мессенджеры



онлайн-события



мобильные звонки



чаты

Формат игры - конкуренция нескольких игроков или команд, в процессе которой участникам необходимо стать лидером мнений и достигнуть договоренностей о применении ситуативных правил цифрового этикета.

КОМПЛЕКТНОСТЬ ИГРЫ



1. Карточки с вопросами, заданиями и кейсами - 100 шт.
2. Карточки бонусные - 8 шт.
3. Планшеты для ответов - 6 шт.
4. Набор бланков для ответов - 1 шт.
5. Протокол ответов (pdf) - 1 шт.
6. Индикатор цифрового имиджа - 1 шт.
7. Маркер на водной основе - 1 шт.
8. Губка для удаления маркера - 1 шт.
9. Набор Репутационных ресурсов - 1 шт.
10. Бейджи для игроков (pdf) - 1 шт.
11. Таблички для названий Команд (pdf) - 1 шт.
12. Брошюра "Цифровой этикет" с ответами - 1 шт.
13. Правила игры - 1 шт.

РЕЗУЛЬТАТ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

1

Сформированы оптимальные формулировки и правила цифрового этикета для внутренних коммуникаций, а также взаимодействия с инвесторами, клиентами и партнерами

2

Модернизированы модели цифрового поведения в распространенных деловых и бытовых ситуациях

3

Минимизирована вероятность конфликтов и неловких ситуаций

4

Участникам понятны алгоритмы личной и профессиональной успешности, базирующиеся на цифровом взаимодействии

5

Улучшен клиентский сервис и внутрикорпоративные коммуникации

6

Сформирован проект регламента о цифровом поведении в компании на основе брошюры “Цифровой этикет” и Протокола ответов

ХАРАКТЕРИСТИКИ ИГРЫ

- Целевая аудитория: сотрудники всех уровней, бизнесмены, госслужащие, население
- Количество участников: от 3 игроков до 6 команд
- Продолжительность: 4-6 часов (возможно разбить на несколько игр)
- Предполагает участие 1 тренера-ведущего
- Адаптация игры под требования клиента
- Ведущий может отобрать или скорректировать карточки в соответствии с задачами тренинга
- Вопросы, задания и кейсы имеют несколько видов и степеней сложности
- Можно использовать самостоятельно или пригласить Юлиану Шевченко в качестве ведущего

ЭТАПЫ СОТРУДНИЧЕСТВА ПРИ АДАПТАЦИИ ИГРЫ

1. Формируем ТЗ с точным определением задач и степени сложности игры.
2. Обсуждаем текущие вопросы, задания, кейсы и эталонные ответы, заложенные в игре.
3. На основе регламентов и ТЗ адаптируем игру: корректируем вопросы, задания и кейсы.
4. Согласовываем состав и наполнение игры.
5. Определяем форму мотиватора для достижения максимального результата.
6. Разрабатываем фирменную полиграфию для игры.
7. Проводим игру и награждаем победителя или передаем ее в пользование клиенту.



ДЕЛОВАЯ ИГРА "ЦИФРОВОЙ ЭТИКЕТ"

- ЭТО:

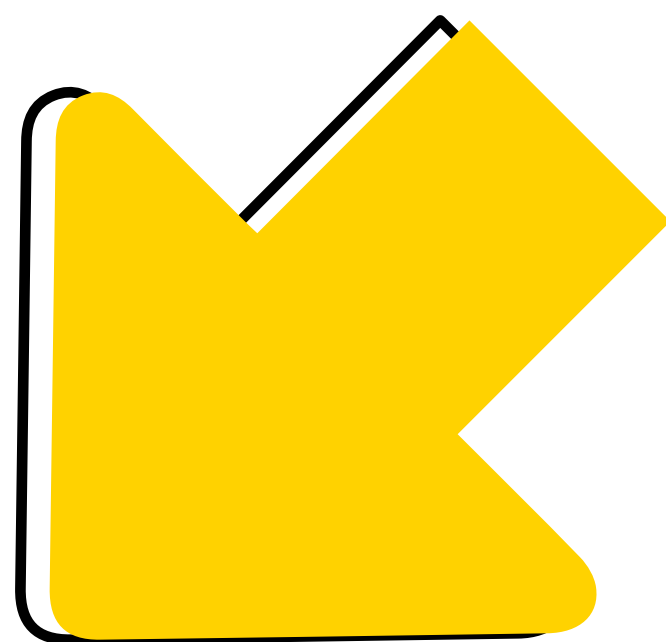
интеллектуальная битва за звание лучшего игрока или команды, обладающего цифровыми манерами и деловыми качествами

готовое решение (игра + брошюра "Цифровой этикет" с ответами и шаблонами), которое может использовать внутренний тренер или наставник

эффективный инструмент обучения и анализа со своей системой мотивации

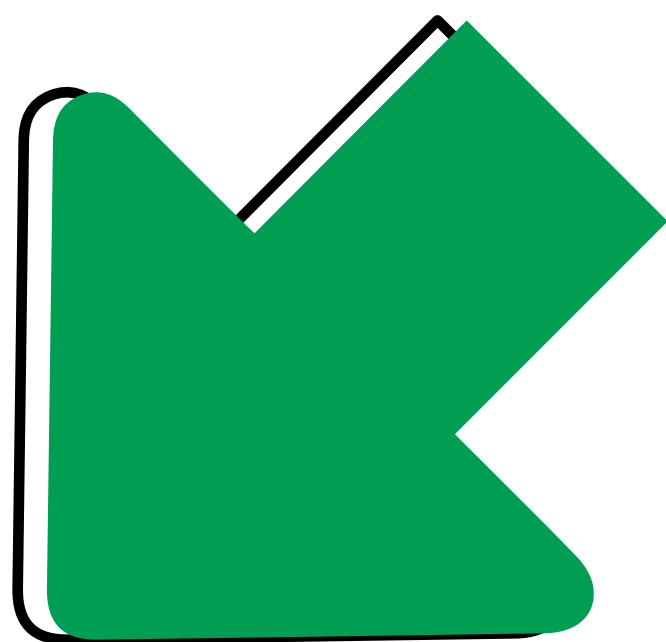
отличный вариант тимбилдинга, когда сотрудники объединяются в команды и работают коллективно

ТАРИФЫ СОТРУДНИЧЕСТВА



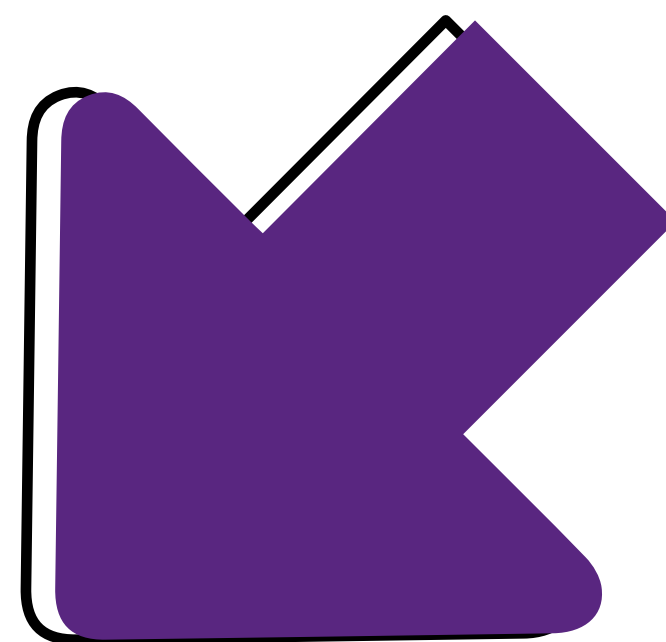
Продажа игры
+ консультация

45 000 ₽



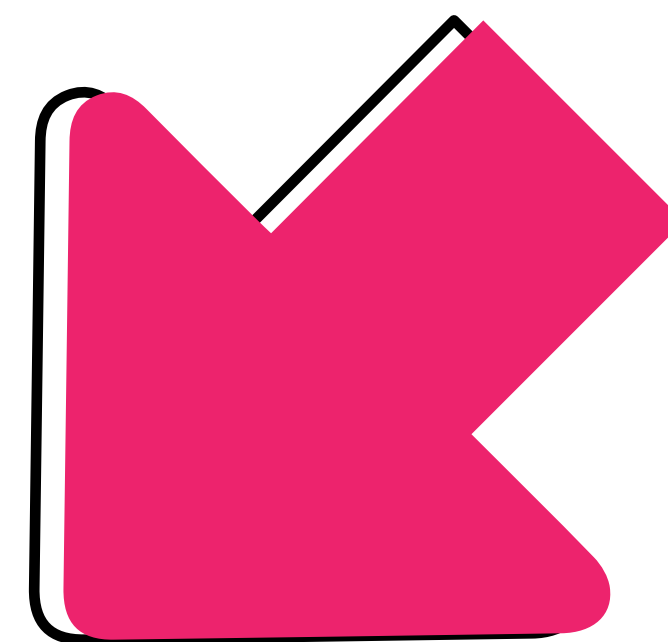
Проведение игры на
территории клиента

от 30 000 ₽



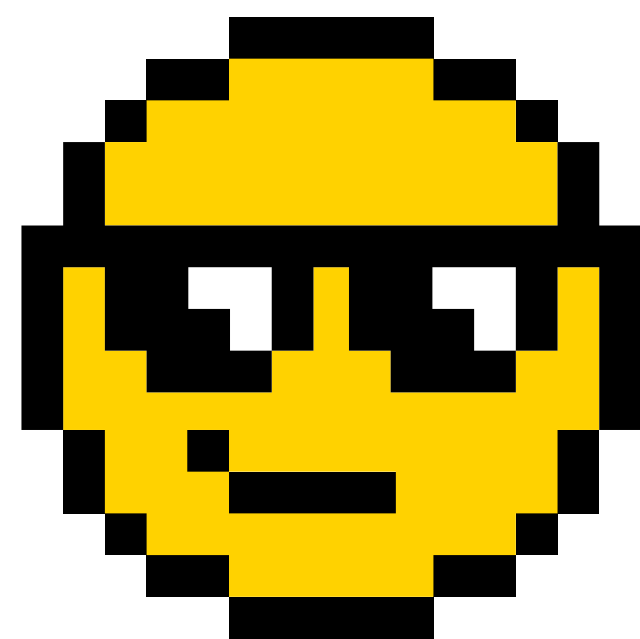
Адаптация игры
под клиента

от 20 000 ₽



Разработка регламента
о цифровой этике

от 50 000 ₽



БУДЕМ РАДЫ СОТРУДНИЧЕСТВУ!

**Школа этикета и сервиса
Юлиана Шевченко**



+79850956139

www.etiquette.su