

کارگاه بازی های عمومی ویژه کارشناسان و مدیران



فرودانگاره

پس از گذشت بیش از دو سال فعالیت مستمر فربود انگاره در حوزه طراحی و اجرای کارگاه-بازی های آموزش مهارت های نرم و مهارت های تخصصی، باتوجه به تکرار شدن برخی از نیازها در سازمان های مختلف، لیست پیشنهادی زیر به عنوان پیشنهادات اولیه با هدف آشنایی بیشتر شما و سازمان محترم تان با خدمات سازمانی فربود انگاره به عنوان ضمیمه فایل پروپوزال عمومی تقدیم حضور می شود.

کارگاه-بازی خلاقیت و حل مساله



اهداف کارگاه

- درک روند تفکر خلاقانه
- تمرین پرورش خلاقیت
- تمرین خلاقیت در حل یک مسئله تیمی

حضور: ۵ تا ۱۲ نفر

۱۸۰ دقیقه

۸ میلیون تومان

مفاهیم اصلی مورد بحث

در عصری زندگی می کنیم که دانش های متنوع در دسترس بیشتر افراد است! اما افرادی می درخشند و بازدهی را افزایش می دهند که در بکارگیری این دانش از خلاقیت بهره بگیرند. هر فردی می تواند در جایگاه خود خلاق باشد. درک مفهوم خلاقیت به افراد کمک می کند تا آگاهانه مهارت هایشان را تقویت کنند. در این کارگاه-بازی، تعریف خلاقیت و روند زایش ایده های خلاقانه مورد بحث قرار می گیرد. در ادامه از حاضرین خواسته می شود تا در چند فعالیت جمعی، خلاقیت را تمرین نمایند.

بازی ها

چگونه بدترین باشیم؟ - مدل خودت راباساز - روایت در شش کلمه

سوالات اساسی

- خلاقیت چیست و از چه مسیرهایی تغذیه می شود؟
- چگونه می توان خلاقیت را تقویت کرد؟
- سازوکار تعاملات افراد چگونه روی خلاقیت اثر می گذارد؟

نتیجه مورد انتظار

درک مفهومی روند تفکر خلاقانه و رسیدن به راهکارهایی شخصی و تیمی برای بهبود آن.

فعالیت پیش از رویداد

به نظر شما خلاقیت چیست؟ (فردی)

یک ایده، محصول، فرآیند، فکر یا هر چیز خلاقانه‌ای انتخاب کنید و بگویید چرا به نظر شما خلاقانه است. پاسخ می‌تواند به شکل متن، تصویر، صدا یا ترکیبی از آنها باشد.

روند رویداد

بخش اول: یخ‌شکن و زمینه‌سازی

بررسی تمرین پیش از کارگاه و رسیدن به تعاریف مختلف افراد از ماهیت خلاقیت (۱۵ دقیقه)

گفتگو درباره خلاقیت تیمی و مدل‌های پرورش آن (۱۵ دقیقه)

بخش دوم: تحلیل درون‌نگر تیم

در این بخش فعالیتی جمعی و نوشتاری در قالب طوفان فکری اجرا می‌شود. خروجی آن لیستی از مشکلات و چالش‌ها است. (۳۰ دقیقه)

ایده‌پردازی برای حل مسائل طرح شده، به اشتراک گذاری ایده‌ها (۱۰ دقیقه)

بخش سوم: طراحی برای حل مساله

در این بخش از ابزارهای مختلف برای فعال کردن خلاقیت طی حل مسئله استفاده می‌شود.

تقسیم به دو گروه و طراحی سیستمی برای بهبود مسئله در گروه‌ها به طور مجزا. (۲۰ دقیقه)

ارائه طرح دو گروه و بازخورد دادن (۵ دقیقه)

به‌کارگیری مجدد خلاقیت و رسیدن به راهکاری مشترک (نمونه اولیه) (۱۰ دقیقه)

به چالش کشیدن راهکار نهایی با در نظر گرفتن ملزومات اجرایی به طور آزمایشی (۱۰ دقیقه)

گفتگوی آزاد پایانی (۵ دقیقه)

فعالیت پس از رویداد

از شرکت‌کنندگان خواسته می‌شود، برداشت خود را از این کارگاه، در شش کلمه توصیف کنند.

گزارش رویداد

با فاصله یک هفته از اجرای کارگاه-بازی، گزارش توصیفی-تحلیلی از روند اجرا تقدیم حضور می‌شود.

کارگاه-بازی طراحی برای شادی



اهداف کارگاه

- فهم تنوع حس‌ها و ایجاد همدلی
- تحلیل ارزش‌های تیمی
- طراحی یک سیستم با هدف شادی

حضور: ۵ تا ۱۲ نفر

۱۸۰ دقیقه

۸ میلیون تومان

مفاهیم اصلی مورد بحث

افراد در همه‌ی ابعاد زندگی درگیر تصمیمات طراحانه هستند: در زندگی شغلی خود به عنوان یک کارمند، معمار یا مدیر؛ زمانی که آشپزی می‌کنند، برای فرزند خود مدرسه انتخاب می‌کنند، میز خود را مرتب می‌کنند یا برای تعطیلات برنامه‌ریزی می‌کنند. این طراحی‌ها و ایجاد تغییرات، با هدف افزایش حس رضایت از زندگی یابه زبان ساده‌تر شاد بودن است.

شادی هدفی زیباست؛ اما شادی چیست و چگونه در انسان ایجاد می‌شود؟ آیا احساس شادی می‌کنیم؟ دیگران در مورد ما چه احساسی دارند؟ چطور می‌تونیم حس شادی را در عمل به دیگران انتقال دهیم؟ چطور می‌توانیم شادی را در کارهایی که انجام می‌دهیم به ظهور برسانیم؟ برای رسیدن به جواب این سوالات، باید در ابتدا بتوانیم احساسات خود و دیگران را به درستی درک کنیم. سپس آگاه شویم که فارغ از اینکه قصد داریم چه حسی را به دیگران انتقال دهیم، در عمل چه تصویری از خود در ذهن دیگران ایجاد می‌کنیم. با بحث پیرامون احساسات، ارزش‌ها و اهداف، به درک بهتری از مدل ذهنی اعضای تیم می‌رسیم.

بازی‌ها

ابزار برگزاری این کارگاه بازی، «طراحی با هدف شادی» است که در موسسه «طراحی مثبت دلف»، طراحی شده است.

سوالات اساسی

- هدف نهایی طراحی چیست؟
- احساسات انسان‌ها چقدر متنوع است؟

نتیجه مورد انتظار

تقویت شناخت افراد از خود و یکدیگر در تیم و رسیدن به ادبیاتی برای تعاملات نزدیک‌تر

فعالیت پیش از رویداد

یک بازی فردی-گروهی که همه با سوال یکسانی مواجه می‌شوند، اما با داده‌های متفاوتی باید آن را حل کنند. سوال یک هفته قبل ارسال شده و پاسخ آن در روز کارگاه بررسی می‌شود.

روند رویداد

بخش اول: یخ‌شکن و زمینه‌سازی

بررسی فعالیت پیش از رویداد و تحلیل شیوه نگاه به مساله (۱۵ دقیقه)

ایجاد فضایی برای بیان تجربه و احساسات شخصی با هدف تأکید بر تنوع برداشت افراد بر اساس زمان، مکان و تجربه زیسته (۳۰ دقیقه)

بخش دوم: آشنایی با ارزش‌ها و احساسات یکدیگر

هر فرد برای خود و دیگر اعضای تیم ارزش‌ها و اهدافی را انتخاب می‌کند. تا افراد درگیر به دریافتی دقیق‌تر از خصوصیات شخصی یکدیگر برسند (۳۰ دقیقه)

اعضای تیم طی بحثی به خصوصیات، اهداف و ارزش‌هایی که در تیم کم رنگ هستند اشاره می‌کنند. سپس تصمیم می‌گیرند چه فردی در تیم می‌تواند بیشتر این نقش را داشته باشد. (۳۰ دقیقه)

بخش سوم: طراحی برای شادی

تیم در کنار هم، به حس و تجربه‌ای که مجموع آنها در ماهیت تیم به دیگران انتقال می‌دهند، بحث و گفتگو می‌کنند. (۲۰ دقیقه)

در آخرین فعالیت، از افراد خواسته می‌شود تا در قالب دو یا سه تیم، برای بهبود تعاملات درون تیمی و بیرون تیمی، سیستم و قوانینی را طراحی کرده. سپس آن را با دیگر گروه‌ها به اشتراک بگذارند و نتیجه‌ای پایانی برسند. (۳۰+ دقیقه)

فعالیت پس از رویداد

از شرکت‌کنندگان خواسته می‌شود، قانون مشترک نهایی را به عنوان قانون تیم دانسته و یک هفته به آن عمل کنند. سپس حسی که از تجربه عمل به آن را داشتند در شش کلمه توصیف نمایند.

گزارش رویداد

با فاصله یک هفته از اجرای کارگاه-بازی، گزارش توصیفی-تحلیلی از روند اجرا تقدیم حضور می‌شود.

کارگاه-بازی همدلی و تعامل هماهنگ



اهداف کارگاه

- روش‌های ارتباطی غیرکلامی و کلامی
- تمرین همدلی و تفکر هماهنگ
- انجام پروژه در قالب تیم

حضوری: ۵ تا ۱۲ نفر

۱۸۰ دقیقه

۸ میلیون تومان

مفاهیم اصلی مورد بحث

در روند انجام پروژه، اعضای تیم باید بتوانند وظایف خود را به طور مستقل اما هم زمان با دیگران انجام دهند تا پروژه طبق برنامه‌ریزی اولیه پیش برود. این همدلی و تعامل هماهنگ مانند دیگر مهارت‌های نرم برای تقویت نیاز به تمرین دارد.

در طول کارگاه-بازی، افراد درگیر بازی‌های همکاری (بُرد و باخت جمعی) و ارتباط محدود می‌شوند. این بازی‌ها افراد باید بتوانند فعالیت‌های جمعی را با وجود محدود شدن ارتباط، با موفقیت به پایان برسانند.

بازی‌ها

ذهن - هزارتو جادویی - پیکچرز

سوالات اساسی

- چه راه‌هایی برای برقراری ارتباط وجود دارد؟
- چگونه می‌توان جریان تعامل بهتری ایجاد کرد؟

نتیجه مورد انتظار

تحلیل شیوه تعاملات فردی و تاثیر توانایی‌های هر فرد در موفقیت یا شکست کار تیمی.

فعالیت پیش از رویداد

چه باید بکنیم، اگر بخواهیم **بدترین** شیوه تعامل را در رفتارهای روزمره خود داشته باشیم؟

روند رویداد

بخش اول: یخ شکن و زمینه سازی

بررسی فعالیت پیش از رویداد و بحث در مورد طوفان فکری منفی (۱۵ دقیقه)

انجام بازی «ذهن» و تلاش برای کشف سیستم حاکم بر بازی (۳۰ دقیقه)

بخش دوم: آشنایی با روش های گوناگون ارتباطی

انجام بازی هزارتوی جادویی (۳۰ دقیقه)

بحث در مورد انواع روش های ارتباطی و بازسازی صحنه (۳۰ دقیقه)

بخش سوم: تعامل سازنده و اختصاصی

انجام بازی پیکچرز (۳۰ دقیقه)

بحث و جمع بندی (۱۵+ دقیقه)

فعالیت پس از رویداد

از افراد خواسته می شود، دو قانون پیشنهادی خود را برای ارتباط موثرتر در گروه ارائه نمایند.

گزارش رویداد

با فاصله یک هفته از اجرای کارگاه-بازی، گزارش توصیفی-تحلیلی از روند اجرا تقدیم حضور می شود.

کارگاه-بازی تحلیل مدل ذهنی دیگری



اهداف کارگاه

- آشنایی با مفهوم مدل ذهنی
- تعامل با هدف به اشتراک‌گذاری مدل ذهنی
- شناسایی مدل ذهنی دیگری در ارتباط محدود

حضور: ۵ تا ۱۲ نفر

۱۸۰ دقیقه

۸ میلیون تومان

مفاهیم اصلی مورد بحث

ارتباط ما با جهان بیرون از پس فیلتر مدل ذهنی فردی و گروهی شکل می‌گیرد. آگاهی به تفاوت مدل ذهنی افراد با تجربیات گوناگون، به فرد کمک می‌کند تا در هر تعاملی، شرایط را از دید طرف مقابل تجزیه و تحلیل کند. با انجام این کار این کار، تعامل فرد با دیگران وارد سطح بالاتری می‌شود. درک مدل ذهنی، به افراد در فهم علت تصمیماتشان کمک می‌کند. با فهم علت‌های تصمیم‌گیری، می‌توان به تاثیر خطاهای شناختی و تحلیلی خود آگاه شد و از گرفتن تصمیمات غلط بعدی جلوگیری کرد.

سوالات

- مدل ذهنی چگونه بر فهم ما از جهان پیرامون تاثیر می‌گذارد؟
- مدل ذهنی چگونه باعث تخصص و مهارت می‌شود؟
- مدل ذهنی چگونه روی ارتباط ما با افراد تاثیر می‌گذارد؟

بازی‌ها

بازی شکلک - استیلا - رمزشکن

نتیجه مورد انتظار

شرکت‌کنندگان مفهوم مدل ذهنی را درک کرده و تاثیرش بر ادراکات شخصی و گروهی خود را تجزیه و تحلیل می‌کنند.

فعالیت پیش از رویداد

فعالیت فردی: یک اپلیکیشن از بین گزینه‌های «۱»، «۲» و «۳» را توصیف کنید.

روند رویداد

بخش اول: یخ‌شکن و زمینه‌سازی

بررسی فعالیت پیش از رویداد و بحث در مورد تنوع نگاه و مدل ذهنی (۱۰ دقیقه)

انجام بازی شکلک و بحث در مورد نتایج متفاوت آن (۱۰ دقیقه)

بخش دوم: نقش‌گیری و مدل ذهنی

انجام بازی «استلا» و تحلیل نتایج و نظرات (۴۵ دقیقه)

بخش سوم: فهم دیگری و تخصص‌گرایی

انجام بازی «رمزشکن» و بحث پیرامون شیوه حل مساله در آن (۴۰ دقیقه)

توصیف مدل ذهنی از زبان هر فرد (۲۰+ دقیقه)

فعالیت پس از رویداد

از افراد خواسته می‌شود، تاثیر مدل ذهنی خود را در غذایی که می‌خورند در چند جمله شرح دهند.

گزارش رویداد

با فاصله یک هفته از اجرای کارگاه-بازی، گزارش توصیفی-تحلیلی از روند اجرا تقدیم حضور می‌شود.

کارگاه-بازی تفکر و کار سیستمی



اهداف کارگاه

- درک تفکر سیستمی از دید رشد
- درک تفکر سیستمی از دید تعاملات
- درک ضرورت کار تیمی از دید منطق

حضور: ۵ تا ۱۲ نفر

۱۸۰ دقیقه

۸ میلیون تومان

مفاهیم اصلی مورد بحث

کار گروهی ارزشی فردی و تیمی است که برای عملی شدن، نیاز به فرهنگ‌سازی دارد. هر فرد باید از نظر منطقی به این باور رسیده باشد که این مهارت لازمه پیشرفت هر فرد در جامعه است. در این کارگاه-بازی، افراد در قالب گروه‌های چهار نفره درگیر یک بازی با مکانیزم ساخت سیستمی کارآمد برای تولید منبع می‌شوند. در خلال این بازی، موانع مختلف منطقی که در رشد هر سیستم تاثیرگذار هستند، طبق شرایط هر لحظه از بازی بررسی می‌شوند. در بخش نهایی افراد در گروه‌های سه تا پنج نفره، جریان یکی از فرآیندهای تیم را به تصویر می‌کشند. سپس آن را با دیگر گروه‌ها به اشتراک گذاشته و اقدام به بهبود آن می‌نمایند.

بازی‌ها

قضیه چیه؟ - کوره

سوالات اساسی

- شناخت یا عدم شناخت کلیت یک سیستم چه تاثیری بر عملکرد و شیوه تصمیم‌گیری دارد؟
- چگونه می‌توان یک سیستم را بهبود داد؟

نتیجه مورد انتظار

تحلیل فرآیندهای تعاملی درون تیمی و فهم علت معضلات احتمالی و روش تقویت نقاط قوت سیستم.

فعالیت پیش از رویداد

ارسال یک ویدیو کوتاه مستند در مورد اختراع کیسه‌های پلاستیکی و هدف آن، که از مخاطبان خواسته می‌شود تحلیل خود را از کل سیستم مورد بحث در چند جمله، یک ویدیو یا وویس، یا یک فلوچارت بیان نمایند.

روند رویداد

بخش اول: یخ‌شکن و زمینه‌سازی

بررسی فعالیت پیش از رویداد و تحلیل چرخه‌ی کیسه‌های پلاستیکی (۱۵ دقیقه)
انجام بازی «قضیه چیه؟» و تلاش برای درک علت اتفاقات و احساسات ایجاد شده (۳۰ دقیقه)

بخش دوم: آشنایی با مبانی فرآیندهای سیستمی

انجام بازی کوره و تحلیل شرایط در خلال بازی (۴۵ دقیقه)
مرور موانع رشد یک سیستم (۱۵ دقیقه)

بخش سوم: تحلیل و بهبود چرخه‌های روزمره

انتخاب فرآیندها، تیم‌کشی و توسعه ایده‌ها در تیم‌ها (۳۰ دقیقه)
ارائه ایده در جمع و بحث کوتاه (۱۰ دقیقه)
بازنگری در طرح‌ها (۵ دقیقه)
بحث و جمع‌بندی (۱۵+ دقیقه)

فعالیت پس از رویداد

اجرای بهبودهایی که در هفته پس از جلسه، قابل اجرا و ارزیابی باشند و تحلیل نتایج در پایان هفته.

گزارش رویداد

با فاصله یک هفته از اجرای کارگاه-بازی، گزارش توصیفی-تحلیلی از روند اجرا تقدیم حضور می‌شود.

کارگاه آشنایی با (بازیوارسازی) گیمیفیکیشن



اهداف کارگاه

- آشنایی با بازیوارسازی
- نمونه‌های موفق و ناموفق بازیوارسازی
- استفاده عملیاتی از بازیوارسازی در منابع انسانی

حضور: ۵ تا ۱۲ نفر

۴۸۰ دقیقه

۲۰ میلیون تومان

مفاهیم اصلی مورد بحث:

امروزه همه شرکت‌ها و خدمات تلاش می‌کنند تا در مقایسه با رقبای خود جذاب‌ترین باشند. جذابیت همیشه با سرگرم‌کنندگی قابل قیاس است. لذا بازی به عنوان نماد فعالیت سرگرم‌کننده جای خود را در عرصه‌های مختلف باز کرده است. درک این پارادایم جدید در طراحی می‌تواند به هر فرد در سطوح مختلف مدیریتی کمک کند تا سیستمی جذاب برای اعضا و کارکنان طراحی کرده و بازدهی کار درون تیمی و نتایج سازمانی آن را بهبود دهد. نگاهی به محصولات موفق دنیای امروز، این نکته را نشان می‌دهد که بهره‌گیری از عناصر بازی و گیمیفیکیشن فرآیند، در تمام محصولات اعم از آموزشی، رشد فردی، منابع انسانی و مالی کاربردی روزافزون دارد.

در این کارگاه، مفاهیم اصلی گیمیفیکیشن از طریق نمونه‌های مختلف پوشش داده می‌شود تا شرکت‌کنندگان به درستی فرآیند گیمیفیکیشن و مکانیزم‌های عمومی آن را درک کنند و در ادامه بتوانند از آنها در لحظه‌ی مناسب در حوزه تخصصی خود استفاده کنند.

بازی‌ها

لازم به ذکر است، فعالیت‌های تعاملی این کارگاه به دلیل اهمیت و گستردگی محتوای تئوری، عموماً کوتاه و بحث محور هستند. مثلاً می‌توان «به لیوان خودت را بساز» و «قبیله ات چیست؟» اشاره کرد.

سوالات اساسی

- گیمیفیکیشن (بازیوارسازی) چیست؟
- چطور بازیوار طراحی کنیم؟

نتیجه مورد انتظار

شرکت‌کنندگان می‌توانند عموم سیستم‌های گیمیفای شده رایج را درک و تجزیه و تحلیل کنند.

فعالیت پیش از رویداد

اگر «یکی بخر دو تا ببر»، «امتیاز جمع کن تخفیف بگیر»، «امسال صدو بیست ساعت و چهل و دو دقیقه از سرویس ما استفاده کردی»، «دوستت رو دعوت کن، رایگان استفاده کن» و «ارزیابی عملکرد شش ماهه‌ی سرمایه‌های انسانی» نمونه‌ای از گیمیفیکیشن یا بازیوارسازی باشند، یک نمونه که توجه شما را جلب کرده با تحلیل اینکه چرا برای شما جذاب بوده را زیر یک دقیقه در مقدمه کارگاه شرح دهید.

روند رویداد

کارگاه اول، که بیش از نیم روز زمان نیاز دارد و به مباحث مفهومی می‌پردازد.

بخش اول: مقدمات گیمیفیکیشن (از ساعت ۹ - ۱۳)

بحث در مورد مفهوم گیمیفیکیشن از دید حاضران (۳۰ دقیقه)

فلسفه گیمیفیکیشن، تاریخچه و حوزه‌هایی که شامل می‌شود (۱۵ دقیقه)

معرفی مدل هشت ضلعی یوکایچو به طور مفهومی (۳۰ دقیقه)

بررسی موردی هر ضلع، با جزییات و فعالیت‌های عملی (۱۲۰ دقیقه)

بخش دوم: گیمیفیکیشن در عمل با نگاه ویژه به منابع انسانی (از ساعت ۱۴-۱۶)

نمونه‌های عمومی موفق گیمیفیکیشن (۴۵ دقیقه)

آشنایی با کاربردهای گیمیفیکیشن در منابع انسانی (۴۵ دقیقه)

مرور مطالب کارگاه و توضیح کار عملی برای جلسه بعد (۳۰ دقیقه)

از افراد خواسته می‌شود سیستمی بازیوار که قابل آزمایش یک هفته‌ای باشد، طراحی کنند.

کارگاه دوم، که در آن به بررسی طرح‌های عملیاتی پرداخته می‌شود. (۲ ساعت با فاصله حدود یک هفته)

بخش اول: ارائه اولیه

ارائه افراد و تیم‌ها نیاز و راهکار بازیوار. (۶۰ دقیقه)

بخش دوم: جمع‌بندی و رسیدن به برنامه اجرایی

جمع‌بندی ارائه‌ها و نهایی کردن راهکاری برای اجرای آزمایشی ظرف یک هفته. (۶۰ دقیقه)

گزارش رویداد

با فاصله یک هفته از اجرای کارگاه-بازی، گزارش توصیفی-تحلیلی از روند اجرا تقدیم حضور می‌شود.

کارگاه-بازی تئوری بازی و همدلی



اهداف کارگاه

- روش‌های ارتباطی غیرکلامی و کلامی
- تمرین همدلی و تفکر هماهنگ
- انجام پروژه در قالب تیم

حضوری: ۵ تا ۱۲ نفر

۲۰۰ دقیقه

۱۰ میلیون تومان

مفاهیم اصلی مورد بحث

شاید به سختی بتوان در طبیعت (خارج از جامعه انسانی) رفتاری برد-برد یافت. جوامع اولیه، با وضع قوانین سعی داشتند تا در کنار یکدیگر به هم‌افزایی برسند. هر جامعه‌ای برای بهبود، نیاز به قوانین مدنی درست و کارآمد دارد. طراحی این سازوکار در سازمان‌ها نیز باید اصول‌مند و فکر شده انجام بگیرد. برای وضع قوانین کارآمد، قانون‌گذار باید به اصولی که طبق آنها افراد جامعه احساس آرامش و شادی می‌کنند آگاه باشد.

در طول کارگاه-بازی، ابتدا مفاهیم «تئوری بازی نش» طی بازی شرح داده می‌شود. در ادامه تاثیر قانون در بهره‌وری، طی بازی «ذهن» تجربه می‌شود. سپس از افراد خواسته می‌شود در قالب تیم، سیستمی برد-برد برای یکی از فرآیندهای سازمان طراحی نمایند. کارگاه با یک بازی همکاری مشترک و تحلیل آن پایان می‌یابد.

بازی‌ها

جامعه - ذهن - کهنه سرباز

سوالات اساسی

- چه راه‌هایی برای برقراری ارتباط وجود دارد؟
- چگونه می‌توان جریان تعامل بهتری ایجاد کرد؟

نتیجه مورد انتظار

تحلیل شیوه تعاملات فردی و گروهی بر اساس تئوری بازی و توان طراحی یکی فرآیند برد-برد.

فعالیت پیش از رویداد

مثالی از تعامل برد-برد در طبیعت بزنید.

دیدن فیلم [Cloudy Atlas](#) پیش یا پس از رویداد پیشنهاد می‌شود.

روند رویداد

بخش اول: یخ‌شکن و زمینه‌سازی

بررسی فعالیت پیش از رویداد (۱۰ دقیقه)

انجام بازی جامعه (۲۰ دقیقه)

بخش دوم: آشنایی با مفهوم سیستم زاینده

انجام بازی «ذهن» و تلاش برای فهم سیستم حاکم بر بازی (۳۰ دقیقه)

تعیین قوانین برد - برد در فرآیند کار (۴۵ دقیقه)

بخش سوم: تاثیر تعامل در بازدی تیمی

انجام بازی «کهنه سرباز» (۴۵ دقیقه)

بحث و جمع‌بندی (۱۵+ دقیقه)

فعالیت پس از رویداد

از مخاطبان خواسته می‌شود یکی از راهکارهای ارائه شده را برای یک هفته به صورت آزمایش اجرا کنند.

گزارش رویداد

با فاصله یک هفته از اجرای کارگاه-بازی، گزارش توصیفی-تحلیلی از روند اجرا تقدیم حضور می‌شود.

بازی های رومیزی پیشنهادی

بازی های رومیزی روز به روز جای خود را بیشتر در جمع خانواده ها باز می کند. هر بازی فارغ از تاثیر شانس، بخشی از مهارت های شناختی افراد را به چالش می کشد. از بین بیش از پانصد بازی رومیزی موجود در بازار ایران، می توان موارد گوناگونی را با هدف استفاده های آموزشی و پرورش مهارت های نرم استفاده کرد. برای مثال، صرف آشنایی آن مجموعه محترم نمونه ای از مهارت ها به همراه بازی های متناسب با آن ها به صورت پیشنهادی صرفا جهت استحضار در ذیل آمده است. این لیست به عنوان مرجعی در جلسات حضوری بازی یا در لیست هدایای سازمان قابل بهره گیری است.

بازی پیشنهادی - تعداد نفرات			هدف آموزشی
دیوان - ۲ تا ۶	محلہ چینی ها - ۵ تا ۳	دیسپشن - ۱۴ تا ۵	مذاکره
تورتوگا - ۴ تا ۸	خرابکار - ۴ تا ۱۰	رازهیتلر - ۵ تا ۱۲	دیپلماسی
اسکیپ باکس - ۶ تا ۱	باشگاه کارآگاهان - ۵ تا ۸	اگزیت - ۱ تا ۷	نوآوری
آرتیست قلبی - ۳ تا ۸	ذهن - ۲ تا ۵	کریپتید - ۲ تا ۵	تفکر جانبی
هزارتوی جادویی - ۲ تا ۴	کهنه سرباز - ۲ تا ۴	خدمه - ۲ تا ۵	مدیریت نخبگان
رکب - ۲ تا ۶	کدنیمز - ۴ تا ۸	لوت - ۳ تا ۸	رفع تعارض
مانچکین - ۲ تا ۵	کارتومیم - ۳ تا ۸	استوژیت - ۳ تا ۷	الهام بخشی
معدن الماس - ۲ تا ۴	ددان - ۳ تا ۸	دوخان - ۶ تا ۱۰	هوش هیجانی
ساگرادا - ۲ تا ۴	شرلوک هولمز - ۱ تا ۷	آزول - ۲ تا ۴	تفکر واگرا
شیش قلو - ۲ تا ۱۰	رسام - ۱۰ تا ۱۰	شی کوکو - ۳ تا ۸	تصمیم گیری
سرجوجه - ۲ تا ۴	زمین در برابر دریا - ۲ تا ۴	کوره - ۲ تا ۴	تفکر سیستمی
کلاغ پر - ۲ تا ۴	حمله ارواح - ۲ تا ۴	پنیک لب - ۲ تا ۸	توجه پایدار
بگیربند - ۱ تا ۴	شاه دزد وزیر - ۲ تا ۷	توئین ایت - ۲ تا ۸	حافظه کاری
ساتراپان - ۲ تا ۴	کهربا - ۲ تا ۴	ژاندارمری - ۲ تا ۷	برنامه ریزی
پایاپای - ۳ تا ۸	اسپای فال - ۴ تا ۸	اسم کارتیل - ۲ تا ۱۰	یخ شکن

سخن آخر

این نمونه ها، نتیجه ی درک تیم فریود انگاره از نیازهای عمومی سازمان ها طی تجربیات اجرایی و مشاوره ای است. لازم به ذکر است، فریود انگاره به عنوان مجموعه ای دانش بنیان در حوزه طراحی و تولید بازی، می تواند طبق نیازهای آن مجموعه محترم نیز بازی طراحی کند.

پیشاپیش از حسن اعتماد شما سپاسگزاریم.