

# PANDEMITIA

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ВЫПОЛНИЛИ:

АНГЕЛИНА ПРОЖИГИНА  
ЮЛИЯ РОМАНОВА  
МАРИНА ПОЛОВИНКИНА  
ЛАДА ПЕТРОВА  
АНАСТАСИЯ ГЛАНЦ



# ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОЕКТА

002

Цель задания : разработать настольную игру для развития эмпатии у сотрудников ОАО РЖД-Медицина

Задачи:

1. Изучение теории по эмпатии
2. Изучение теории по созданию игр
3. Разработка концепции + правил игры
4. Организация встречи с экспертами (HR-менеджер ОАО РЖД-Медицина, эксперт в области разработки игр из компании Dragon-Fox.ru)
5. Доработка игры: правил, подготовка всех материалов
6. Организация визуального сопровождения



# ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ БАЗА

003

- Теория эмоционального интеллекта как способности, предложенная Д.Майером, П.Сэловеем и Д.Карузо
- классификация эмоций Р.Плутчика
- понимание «эмпатии» предложенное Эдвардом Титченером и Зигмундом Фрейдом
- методические материалы компании “Dragon Fox” по разработке игр в сфере HR.



# РАЗРАБОТКА КОНЦЕПЦИИ ИГРЫ

004

- Выбор типа игры
- Выбор сеттинга
- Поиск видов заданий для игры
- Разработка поля
- Разработка карточек с заданиями, персонажами, разработка игровых фишек
- Выбор игровой механики



# ВСТРЕЧИ С ЭКСПЕРТАМИ



- Презентация демо-варианта и концепции игры для РЖД-медицины
- Встреча с Романом Крыловым, разработчиком целевых игр для бизнеса, управляющим партнером в компании Dragon-Fox.ru



# ЗАДАЧИ ИГРЫ:

006



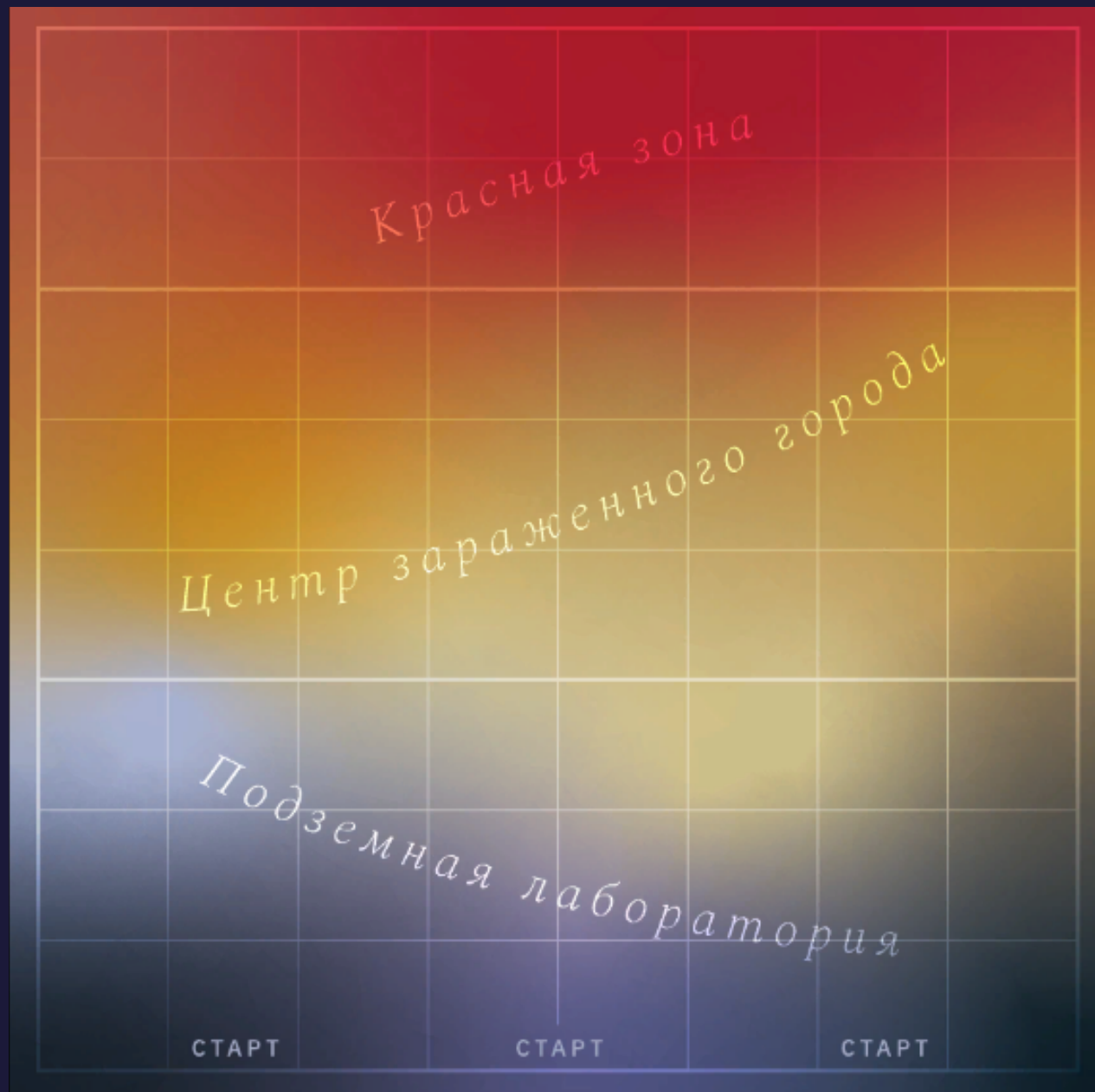
СПАСИ, ЕСЛИ СМОЖЕШЬ

- Расширение знаний участников игры об эмпатии.
- Повышение уровня эмпатии у участников игры.
- Задача игроков: Дойти до финиша и спасти как можно больше зараженных.



# ОСНОВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

007



Сеттинг игры: постапокалипсис

Легенда: мир поразило новое заболевание. Из игроков формируется группа спец назначения для борьбы с ним.

Игровое поле - это шахматное поле, разделенное на 3 зоны.

Механика: игроки нелинейно передвигаются по полю, выполняя задания в соответствии с уровнем сложности. На некоторых клетках есть зараженные. Как только все зараженные в одной зоне спасены - игроки перемещаются в следующую зону.



008

# Игровые персонажи



*Врач*



*Проводник*



*Шпион*



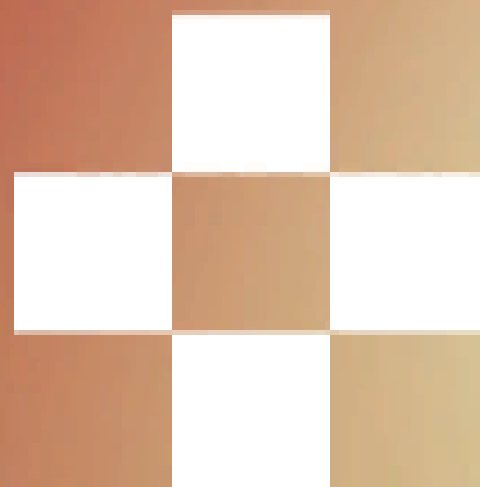
*Военный*



*Ученый*



*Психолог*



*Врач*

## *Врач*

Анна — врач общей практики. Во время своей работы ей приходилось иметь дело с абсолютно разными людьми и их проблемами. Последние несколько лет Анна работала в хосписе, оказывая поддержку тем, чье заболевание не лечится.

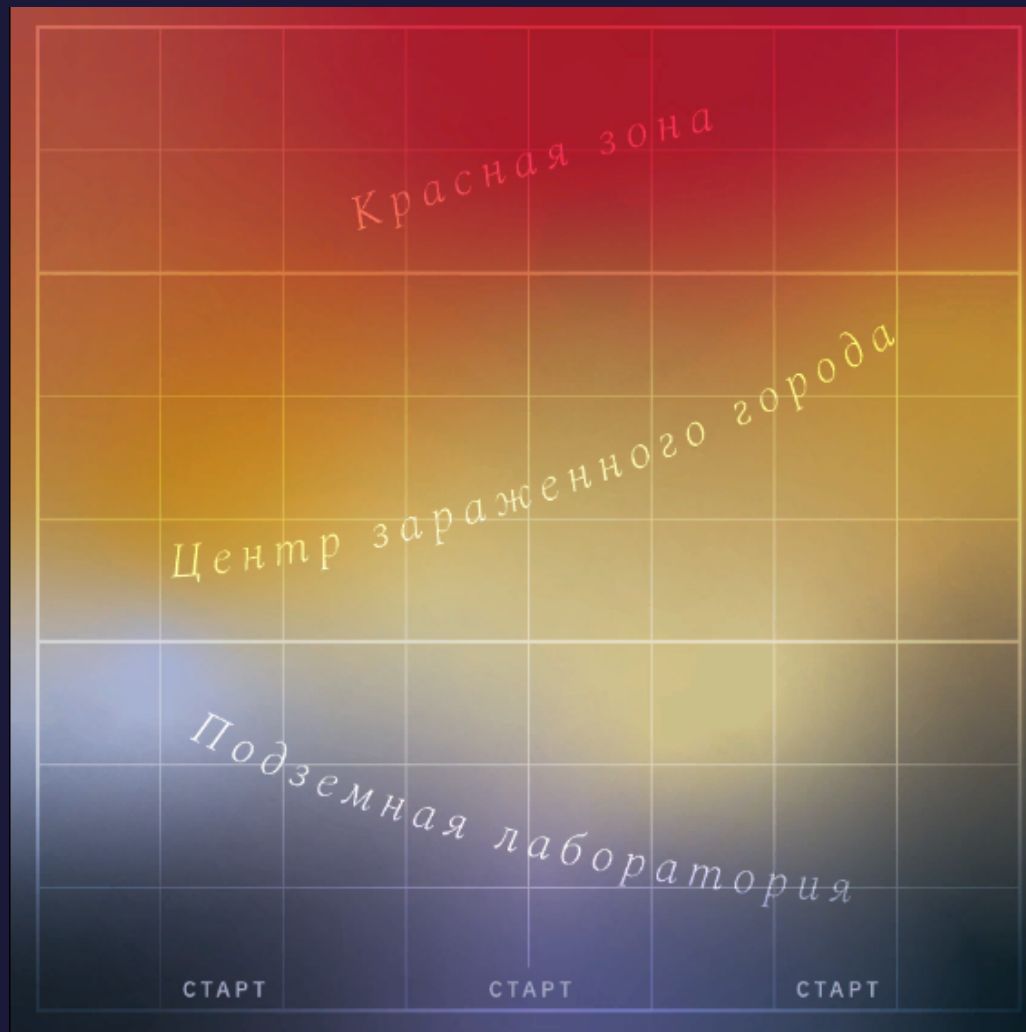
## *Способность*

Один раз за игру может поменять карточку с заданием себе, а два может поменять карточку с заданием у других игроков.



1. Составление полного ТЗ с описанием самой игры, всеми заданиями, правилами и ключом.
2. Разработка более 100 игровых карточек с заданиями, разработка игрового поля, игровых фишек
3. Внесение корректив в демо-версию карточек

Моровов-Шейнер Митя Вадимович  
дизайнер



Вид задания указывается на каждой карточке отдельно.

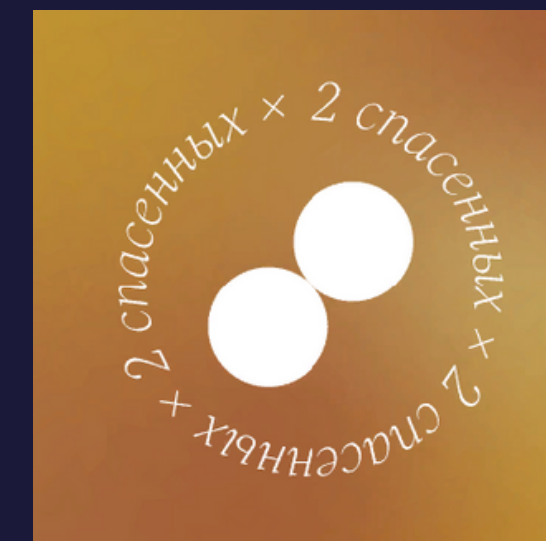
- Индивидуальные задания- задания, которые выполняются игроком, который вытянул карточку.
- Задания на взаимодействия — задания, которые выполняются всеми игроками. В них игроку, вытянувшему карточку, предстоит что-то продемонстрировать, а остальным — понять, что он имеет в виду.

Все задания выполняются за время, указанное на карточке. Ведущий следит за временем.

Сюрприз

Неприятный сюрприз

На тебя напал зараженный! Ты помещаешься на карантин. Пропусти ход.



# ПРИМЕРЫ КАРТОЧЕК И ЗАДАНИЙ

012

Задание  
на время



Определите эмоцию на фрагменте  
картины.



Ответ

001

Задание на  
взаимодействие



Объясните эмоцию с помощью  
мимики и жестов. Пусть остальные  
игроки ее отгадают.

Восторг

Задание на  
взаимодействие



Объясните эмоцию с помощью  
речи, но без использования  
однокоренных слов. Пусть  
остальные игроки ее отгадают.

Восторг

Задание  
на время



Вставьте пропущенное слово в отрывок из стихотворения.

*Плывите, плывите в высь!  
Лейте с радуги крик вороний!  
Скоро белое дерево сронит  
Головы моей \_\_\_\_\_ лист.*

- |            |           |
|------------|-----------|
| 1. Красный | 3. Жёлтый |
| 2. Зелёный | 4. Рыжий  |

Ответ

033

Задание на  
взаимодействие



Прочитайте с указанной эмоцией — и пусть остальные игроки отгадают эмоцию.

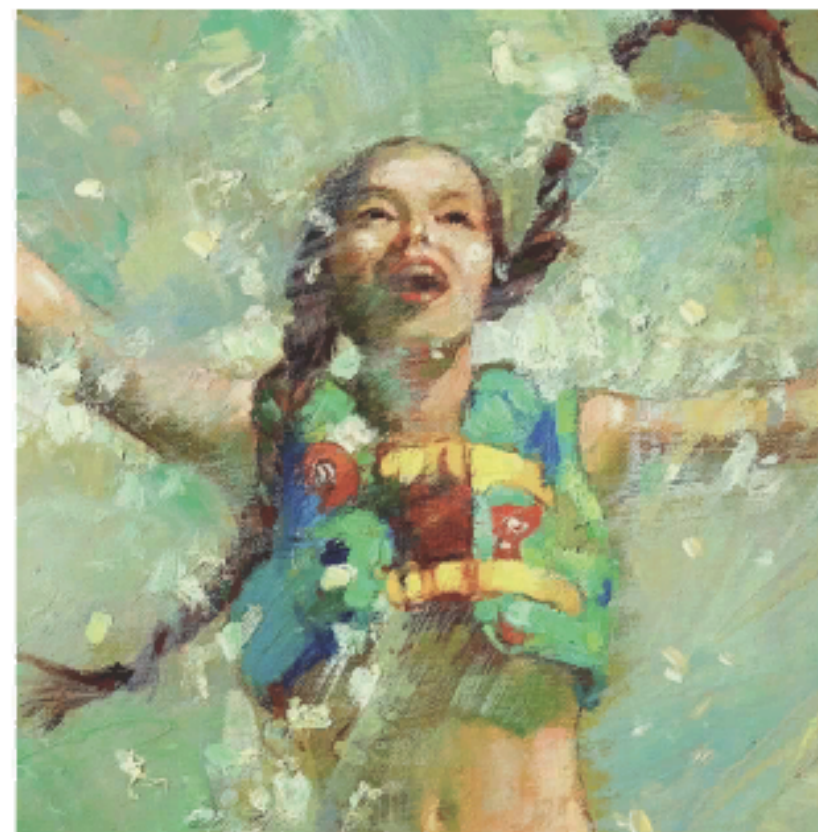
*Это не народ?  
Это хуже народа. Это  
лучшие люди города.*

Гнев

Задание на  
взаимодействие



Определите эмоцию на фрагменте картины.



Ответ

061

Задание на  
взаимодействие



Определите эмоцию на фрагменте картины.



Ответ

077

Задание  
на время



Вставьте пропущенное слово в отрывок из стихотворения.

*Я огражу тебя оградой —  
Кольцом живым, кольцом из рук.  
И нам, как дым, струиться надо  
Седым туманом — в \_\_\_\_\_ круг.*

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. Красный | 3. Алый  |
| 2. Черный  | 4. Серый |

Ответ

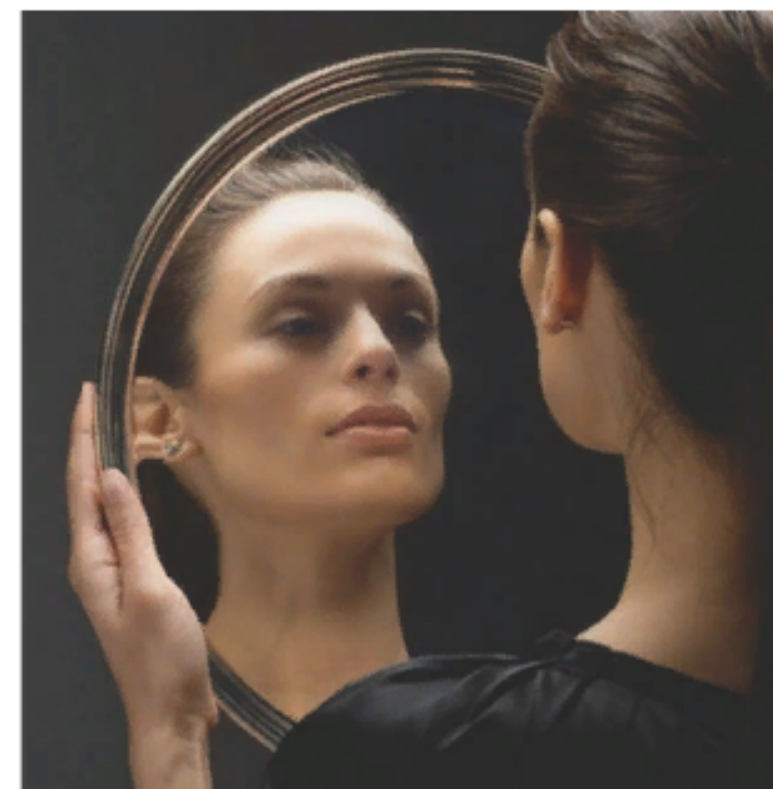
109

Задание на  
взаимодействие



Проявите эмпатию. Вставьте пропущенное слово, отражающее эмоциональное состояние героя картинки, во фразу:

*Я понимаю, что ты...*



Ответ

139

# КОЛИЧЕСТВЕННЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

015

- 1 игровое поле
- 8 типов заданий, 2 вида: индивидуальные, на взаимодействие
- 6 игровых персонажей
- Более 100 карт с основными заданиями
- Более 50 карт с заданиями-сюрпризами
- 2 вида фишек (Фишки спасенных и фишки "Сюрприз")



# КАЧЕСТВЕННЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

016

- Навыки в области эмпатии и эмоционального интеллекта
- Навыки в области разработки игр для бизнеса (настольные игры)
- Улучшение навыков командной работы
- Навыки работы в фоторедакторах



Спасибо за внимание!