

Разбивка профессий по компетенциям

Строительство:

Специалист по перестройке/усилению старых конструкций - обслуживание готовых систем, инженерно-технические

Специалист по модернизации строительных технологий — разработка/исследование, внедрение

Проектировщик инфраструктуры умного дома - разработка и исследование, инженерно-технические

Прораб-вотчер — аналитика, работа в коллективе

ВМ-менеджер-проектировщик - управление персоналом, аналитика

Проектировщик доступной среды — инженерно-технические, работа в коллективе

Экоаналитик в строительстве - разработка и исследование, аналитика

Проектировщик 3д печати в строительстве — дизайнер, инженерно-технические

Архитектор энерго-нулевых домов - разработка и исследование, дизайнер, инженерно-технические

Культура и искусство:

куратор коллективного творчества - управление персоналом, творческая деятельность, ораторские. Локации: творчество, образование, дипломатия и обсуждение.

тренер творческих состояний - консультант, творческая деятельность. Локации: творчество, образование.

личный тьютор по эстетическому развитию - консультант, аналитика. .

science-художник - исследователь, творческая деятельность.

арт-оценщик - творческая деятельность, аналитика.

дизайнер-эргономист носимых устройств для безопасности - творческая деятельность, технические компетенции.

Медиа и развлечения:

Редактор агрегаторов контента - обслуживание готовых систем, аналитика, инженерные.

Инфостилист: консультант, аналитика, инженерные.

Разработчик медиапрограмм - разработка, внедрение, инженерные.

Медиаполицейский - обслуживание готовых систем, аналитик.

Игропрактик - управление персоналом, творческая деятельность, ораторские.

Продюсер смыслового поля - аналитика, внедрение, творческая деятельность.

Дизайнер эмоций - творческая деятельность, внедрение, консультант.

Архитектор виртуальности - разработчик, консультант, инженерные, творческая деятельность.

Дизайнер виртуальных миров - разработчик, творческая деятельность, инженерные

навыки.

ТРАНСПОРТ (КА):

Оператор кросс-логистики - 6, 8 (+)

Проектировщик интермодальных транспортных узлов - 2, 6, 7

Техник интермодальных транспортных решений - 3

Проектировщик высокоскоростных ж/д - 6, 7

Проектировщик композитных конструкций для транспортных средств -3, 8

Строитель “умных” дорог - 3, 8 (+)

Оператор автоматизированных транспортных систем - 3

Инженер по безопасности транспортной сети - 3,7

Архитектор интеллектуальных систем управления - 6, 7

Портовый эколог - 7, 8 (+)

Системный инженер морской инфраструктуры - 8, 7

(Специалист по навигации в условиях Арктики - 7)

Биотех и с/х:

Системный биотехнолог - внедрение, технические.

Биофармаколог - разработка, внедрение.

Урбанист-эколог - разработка, внедрение/технические.

Парковый эколог - внедрение, творческая деятельность.

Архитектор живых систем - разработка, внедрение/технические .

Агрокибернетик - внедрение, технарские.

Сити-фермер - разработка, технические.

Оператор автоматизированной с/х-техники - технические, обслуживание готовых систем.

Агроном-экономист - управление персоналом, аналитика.

Сельхоз-эколог - разработка, технические.

ГМО-агроном - внедрение, аналитика .

Промышленность (Металлургия, робототехника, машиностроение):

Супервайзер оборудования – обслуживание готовых систем, анализ.

Эко-рециклер в металлургии – анализ, внедрение.

Конструктор новых металлов – разработка/исследование, инженер/технар, аналитика.

Проектировщик оборудования порошковой металлургии – разработка/исследование, инженерно-технические.

Проектировщик промышленной робототехники – разработка/исследование, инженерно-технические.

Оператор multifunctionальных робототехнических комплексов – обслуживание готовых

систем, анализ

Проектировщик-эргономист – разработка/исследование, аналитика, творческая деятельность

Инженер-композитчик – аналитика, инженерно-технические.

Проектировщик детской робототехники – разработка/исследование, инженерно-технические, личное сопровождение

Проектировщик нейроинтерфейсов по управлению роботами – разработка/исследование, анализ, инженерно-технические

Проектировщик медицинских роботов – разработка/исследование, анализ, инженерно-технические

Проектировщик домашних роботов – разработка/исследование, творческая деятельность, инженерно-технические

Туризм:

Режиссер индивидуальных туров - разработчик/исследователь/проектировщик , личное сопровождение.

Бренд-менеджер пространств - художественная, творческая деятельность, внедрение.

Разработчик интеллектуальных туристических систем - инженерные, технические компетенции, аналитика .

Разработчик тур-навигаторов - аналитика, внедрение.

Дизайнер дополненной реальности территорий - художественная творческая деятельность, инженерные технические компетенции.

Консьерж робототехники - обслуживание готовых систем, внедрение.

Архитектор территорий — внедрение, инженерные технические компетенции.

Социальная сфера:

Модератор платформ общения с гос. органами — управление персоналом; обслуживание готовых систем

Специалист по адаптации мигрантов — консультант; аналитика/ораторские компетенции

Медиатор социальных конфликтов — ораторские компетенции; внедрение

Социальный работник по адаптации людей с инвалидностью через интернет — консультант; внедрение

Модератор платформы персональных благотворительных программ — аналитика; обслуживание готовых систем

Специалист по организации государственно-частных партнёрств в соц.сфере — управление персоналом; обслуживание готовых систем

Специалист по краудсорсингу общественных проблем — обслуживание готовых систем; аналитика

Эковожатый — консультант, оратор

Образование; индустрия детских товаров и сервисов:

Образование:

Модератор - Управление персоналом, организация , оратор

Разработчик образовательных траекторий - личное сопровождение, Аналитика

Тьютор - личное сопровождение, Аналитика

Организатор проектного обучения - Управление персоналом, организация

Координатор образовательной онлайн-платформы - Обслуживание готовых систем ,
Внедрение

Ментор стартапов - Оратор, медиатор, Управление персоналом, организация

Игромастер — Аналитика, Разработка/исследование

Игропедагог - Оратор, медиатор, Разработка/исследование

Тренер по майнд-фитнесу — Разработка/исследование, Аналитика

Разработчик инструментов обучения состояниям сознания - Разработка/исследование,

Экопроповедник - оратор; внедрение.

Детские товары и сервисы:

Архитектор трансмедийных продуктов - Художественная, творческая деятельность,
Внедрение

Управленец детским R&D - Оратор, медиатор, Внедрение

Эксперт по «образу будущего» ребенка - Консультант (личное сопровождение, Аналитика

Специалист по детской психологической безопасности - Аналитика, инженерно-
технические.

Медицина:

ИТ-медик - инженер, аналитик;

архитектор медоборудования - инженер, внедрение;

сетевой врач - аналитика, обслуживание готовых систем;

генетический консультант - аналитика, обслуживание готовых систем;

клинический биоинформатик - аналитик, исследование/разработка;

медицинский маркетолог - управление персоналом, аналитика;

R&D менеджер здравоохранения - управление персоналом / оратор;

проектант жизни мед. учреждений - управл персоналом, внедрение, разработка/иссл;

консультант по здоровой старости - консультант;

молекулярный диетолог - аналитик, консультант;

разработчик киберпротезов и имплантов - разработчик, внедрение, инженер;

оператор мед. роботов - обл. готовых систем, инженер;
эксперт персонифицированной медицины - консультант, аналитик;
тканевый инженер - разработка, внедрение;
ИТ-генетик - обл. готовых сист., инженер;
биоэтик - консультант, аналитик;
проектировщик личной безопасности - аналитик, консультант.

Экономика

Финансы:

оценщик интеллектуальной собственности - Разработчик/исследователь/проектировщик,
Личное сопровождение
менеджер краудфандинговых и краудинвестиционных платформ - Управление персоналом
(менеджер/организатор), Разработчик/исследователь/проектировщик
разработчик персональных пенсионных планов - личное сопровождение,
Разработчик/исследователь/проектировщик

Менеджмент:

тайм-брокер - личное сопровождение, Управление персоналом (менеджер/организатор)
тайм-менеджер - Управление персоналом (менеджер/организатор), личное сопровождение
/ аналитика
трендвочер/форсайтер - Разработчик/исследователь/проектировщик, аналитика
виртуальный адвокат - личное сопровождение, аналитика/внедрение
модератор сообществ пользователей - Разработчик/исследователь/проектировщик,
Менеджер портфеля корпоративных венчурных фондов - Управление персоналом
(менеджер/организатор), Разработчик/исследователь/проектировщик
Менеджер по кросс-культурной коммуникации - Художественная, творческая
деятельность, аналитика
Персональный бренд-менеджер - личное сопровождение,
Разработчик/исследователь/проектировщик
Менеджер по управлению онлайн-продажами - аналитика,
Разработчик/исследователь/проектировщик
Проектировщик индивидуальной финансовой траектории: - личное сопровождение,
Разработчик/исследователь/проектировщик, Ораторские компетенции
(медиатор/проповедник)

Задания второго такта

Компетенции оцениваются по принципу:

- 1 — справляется не очень хорошо (с помощью)
- 2 — справляется стабильно, самостоятельно
- 3 — совершил что-то великолепное, чего никто не ожидал

Список Компетенций:

1. Увязать различные идеи в общий концепт, синтезировать идеи
2. Захватить и удержать лидерство
3. Найти и привлечь ресурсы и людей под задачу
4. Организовать людей, заставить действовать
5. Видеть систему как целое, живое
6. Пространственное мышление и воображение
7. Создать эффективные правила, инструкции, алгоритм
8. Работать с чертежами, проекциями, механизмами
9. Предложить рациональное решение технической задачи
10. Концентрация внимания, усидчивость
11. Подходить ответственно, минимизировать риски
12. Быть дисциплинированным, работать по чужому плану
13. Понять информацию, инструкции, действовать на их основании
14. Работать с механизмами
15. Эмпатия (слышать и понимать другого, его запрос)
16. Оказать помощь, обучить
17. Работать в разных знаковых системах, языках
18. Чуткость и внимание к людям, тактичность
19. Дать обратную связь, конструктивную критику и возражения
20. **Вести систематическое наблюдение, фиксировать результаты 31**
21. Работать с рассеянной информацией
22. **Грамотно, четко, понятно выражать мысли в устной речи**
23. Выдвинуть обоснованную непротиворечивую гипотезу
24. Работать с логическим выводом, причинно-следственными связями
25. **Генерировать идеи (мыслить вне шаблонов) 32**
26. Найти достоверные данные, обработка большого количества информации
27. Создать стандарт, систему правил, модель
28. Спланировать деятельность
29. Выбирать средства и методы исходя из целей

- 30. Создавать и развивать идеи в заданных внешних рамках
- 31. Вести систематическое наблюдение, фиксировать результаты 20**
- 32. Генерировать идеи (мыслить вне шаблонов) 25**
- 33. Понимать, раскрывать символический язык (образное мышление)
- 34. Управлять своим эмоциональным состоянием
- 35. Проявлять эстетический и художественный вкус
- 36. Транслировать ценности, правила, картину мира
- 37. Держать аудиторию, управлять ее вниманием и состоянием
- 38. Убедить, объяснить, привлечь на свою сторону
- 39. Использовать разные стили речи, управлять голосом
- 40. Свободно, аргументированно говорить, рассуждать, доказывать

1). Компетенции в управлении персоналом, организационной деятельности:

- Увязать различные идеи в общий концепт, синтезировать идеи
- Захватить и удержать лидерство
- Найти и привлечь ресурсы и людей под задачу
- Организовать людей, заставить действовать
- Видеть систему как целое, живое

2). Компетенции в разработке и исследовании:

- Работать с логическим выводом, причинно-следственными связями
- Выдвинуть гипотезу
- Создать стандарт, систему правил, модель
- Генерировать идеи
- Найти достоверные данные, обработка большого количества информации

3). Компетенции в обслуживании готовых систем:

- Концентрация внимания, усидчивость
- Подходить ответственно, минимизировать риски
- Быть дисциплинированным, работать по чужому плану
- Понять информацию, инструкции, действовать на их основании
- Работать с механизмами

4). Компетенции в личном сопровождении:

- Эмпатия (слышать и понимать другого, его запрос)
- Дать обратную связь, конструктивную критику и возражения
- Оказать помощь, обучить
- Работать в разных знаковых системах, языках
- Чуткость и внимание к людям, тактичность

5). Компетенции в художественной и творческой деятельности:

- Найти нетривиальные решения, мыслить вне шаблонов
- Понимать, раскрывать символический язык (образное мышление)
- Управлять своим эмоциональным состоянием
- Проявлять эстетический и художественный вкус
- Транслировать ценности, правила, картину мира

6). Аналитические компетенции:

- Работать с рассеянной информацией
- Дать обратную связь
- Грамотно, четко, понятно выражать мысли в устной речи
- Вести систематическое наблюдение, фиксировать результаты
- Выдвинуть обоснованную непротиворечивую гипотезу

7). Компетенции в области внедрения:

- Спланировать деятельность
- Выбирать средства и методы исходя из целей
- Вести систематическое наблюдение, фиксировать результаты
- Создать стандарт, систему правил, модель
- Создавать и развивать идеи в заданных внешних рамках, находить решения, отвечающие строгим требованиям

8). Инженерно-технические компетенции:

- Пространственное мышление и воображение
- Создать эффективные правила, инструкции, алгоритм
- Работать с чертежами, проекциями, механизмами

- Предложить рациональное решение технической задачи
- Концентрация внимания, усидчивость

9). Ораторские компетенции:

- Держать аудиторию, управлять ее вниманием и состоянием, (доносить смысл)
- Убедить, объяснить, привлечь на свою сторону
- Грамотно, четко, понятно выражать мысли в устной речи
- Использовать разные стили речи, управлять голосом
- Свободно, аргументированно говорить, рассуждать, доказывать

1. Локация второго уровня - Компетенции в управлении персоналом, организационной деятельности

Для локации было разработано два задания.

1). На компетенции:

- Увязать различные идеи в общий концепт, синтезировать идеи
- Захватить и удержать лидерство
- Видеть систему как целое, живое

Вчетвером держась за 1 карандаш, нарисовать пейзаж\натюрморт. Предварительно каждый задумывает и записывает для себя, что он хочет, чтобы обязательно на этой картине было.

Оценивается воплощенность идеи каждого участника, способность организовать процесс совместной деятельности

2). На компетенции:

- Захватить и удержать лидерство
- Найти и привлечь ресурсы и людей под задачу

У тебя есть 5 минут, чтобы рассказать играющим о своей великой цели и убедить их участвовать в ее реализации.

Оценивается способность «зажечь» своей идеей, грамотно объяснить спектр деятельности, выделить конкретные сферы деятельности

2. Локация второго уровня - Компетенции в разработке и исследовании:

Для локации было разработано два задания:

1). На компетенции:

- Создать стандарт, систему правил, модель
- Генерировать идеи
- Найти достоверные данные, обработка большого количества информации

Задание “система потребностей”

Заказчик – парализованный человек, для которого нужно построить жилье, полностью обеспечивающее его потребности. Задачей разработчиков является выяснить, какие потребности есть у заказчика, систематизировать их, предложить способ их удовлетворения (идею технического решения), связать различные элементы удовлетворения потребностей в единую систему, выработав принцип связи между ними, единые принципы управления получившимся продуктом. В итоге ведущий спрашивает у заказчика, удовлетворяет ли его запросу получившаяся модель.

Компетенция «Найти достоверные данные, обработка большого количества информации» здесь только имитируется. Нужно тихонько попросить заказчика рассказывать как можно больше, предоставлять избыточную информацию. На эту роль следует выбирать кого-нибудь общительного, комфортно чувствующего себя в центре внимания.

2). На компетенции:

- Работать с логическим выводом, причинно-следственными связями
- Выдвинуть гипотезу
- Генерировать идеи

Задание “данетки”

Данетки – разновидность игры в загадки. О сути игры говорит само название: при угадывании можно задавать вопросы, но ответом на них могут быть только слова «да» и «нет» (а также «не имеет значения» или «не корректно»). Ведущий предлагает игрокам для отгадывания какую-то ситуацию, рассказывая лишь часть обстоятельств (т.е. условия неполны) Задача игроков – выяснить, что же на самом деле произошло, угадав отсутствующие условия. При этом игроки должны найти способ объяснить ситуацию непротиворечивым относительно имеющихся условий способом, т.е. выдвинуть свою версию произошедшего, которая объясняла бы все имеющиеся факты.

3. Локация второго уровня - Компетенции в обслуживании готовых систем.

Для локации было разработано два задания.

1). На компетенции:

- Подходить ответственно, минимизировать риски
- Работать с механизмами

Группа участников (или один участник, как получилось в конце) получает некий незнакомый механический прибор, подставку и нитку. Задача: понять, как это работает, сделать предположение, для чего это можно использовать, в идеале - запустить прибор правильным образом. Прибор - механический гироскоп. Оценивается способность к проведению эксперимента: выдвинуть гипотезу и проверить ее, ответственность за результат (прибор надо еще и не сломать в процессе!), умение разобраться в механизме.

2). На компетенции:

- Концентрация внимания, усидчивость
- Быть дисциплинированным, работать по чужому плану
- Понять информацию, инструкции, действовать на их основании

Задание-игра проходит только группой участников. Сначала в группе выделяется самый инициативный, он будет "инструктором". Остальные - "исполнители". Каждому участнику выдается лист бумаги и четыре спички. "Инструктор" садится чуть поодаль от всех, чтобы его было слышно, но при этом, чтобы его листка никто не видел. "Инструктор" бросает свои спички на лист, они ложатся случайным образом. Далее - его задача за пять минут дать "исполнителям" настолько точные инструкции, что делать со спичками, чтобы они выложили их на своих листах максимально точно повторяя картинку "инструктора". Оценивается точность и быстрота дачи указаний у "инструктора", точность выполнения, дисциплинированность и адекватность уточняющих вопросов у "исполнителей".

4. Локация второго уровня — Компетенции в личном сопровождении:

Для локации было разработано два задания.

1). На компетенции:

- Эмпатия (слышать и понимать другого, его запрос)
- Дать обратную связь, конструктивную критику и возражения
- Оказать помощь, обучить
- Чуткость и внимание к людям, тактичность

Игроки делятся на пары. Напоминается название локации: консультант (личное сопровождение). Одному из пары завязывают глаза. Второй должен провести его по

этажу, придерживая за руку, при этом оба участника не должны говорить. Задача: сопровождать игрока с закрытыми глазами, создавая для него безопасные условия, в которых он сможет исследовать окружающее пространство. Далее участники дают обратную связь: тот, кто был с завязанными глазами, рассказывает, как ему было, доверяли ли он партнёру, говорит о том, как ему хотелось ходить, и давал ли партнёр ему пространство для этого, чувствовал ли партнёр ведомого. В свою очередь ведущий говорит о том, как он вёл, «слышал» ли он желания того, кого сопровождал. Потом игроки меняются ролями. А потом происходит разбор вопроса, как слышать другого.

2). На компетенции:

- Эмпатия (слышать и понимать другого, его запрос)
- Работать в разных знаковых системах, языках

Задание типа крокодила. Работа может быть и в парах и тройках. Есть карточки с сюжетными картинками. Первый берёт рассматривает картинку, понимает, что за ситуация на ней изображена, а потом должен описать это другому пантомимой. Второй может отгадать ситуацию, а если участников больше, то передать третьему в форме рассказа, если двое, то так же в форме рассказа просто описать. Если группа людей, то они разбиваются по парам, запускается несколько аналогичных цепочек с разными описываемыми сюжетами.

5. Локация второго уровня - Компетенции в художественной и творческой деятельности

Для локации было разработано четыре задания:

1) На компетенции:

- Найти нетривиальные решения, мыслить вне шаблонов
- Управлять своим эмоциональным состоянием

Игрокам предлагаются сложные ситуации, связанные с их будущей работой, в которых необходимо принять нестандартное решение группой. Например:

- 1). Вы приходите на работу, навстречу вам выбегает руководитель вашего отдела, направляет на вас водяной пистолет и кричит: "Не двигаться, это ограбление!" Что вы будете делать?
- 2). Что вы ответите зеленокожим и шестипалым заказчикам, которые предлагают вам включиться в проект по выведению разумной слизи?

Ведущие слушают кто из участников какие идеи высказывает, оценивает их яркость, оригинальность, раскрепощенность и групповую работу.

2). На компетенции:

- Понимать, раскрывать символический язык (образное мышление)

Игрокам предлагается раскрыть метафоры:

- индустриальный ангел;
- расплескать малокровный огонь;
- по ту сторону человечества...

Оценивается способность выделить образ, работать с языком символов.

3) На компетенции:

- Понимать, раскрывать символический язык (образное мышление)
- Транслировать ценности, правила, картину мира

Игрокам предлагается составить короткий текст - описание своего представления о Вселенной (устройстве мира) красивым метафорическим языком. Задание дополнительное, для тех, кто хочет наработать компетенцию "транслировать".

4). На компетенции:

- Проявлять эстетический и художественный вкус
- Найти нетривиальные решения, мыслить вне шаблонов

Игрокам предлагается:

- нарисовать необычное здание, гармонично сочетая не менее 4х цветов (в отделке здания);
- нарисовать элегантный костюм для шестирукого марсианина;
- придумать (и нарисовать) дизайн трёхэтажного торта.

Ведущий оценивает рисунок по своим эстетическим критериям и оригинальности дизайна.

6. Локация второго уровня — Аналитические компетенции:

Для локации было разработано два задания:

1). На компетенции:

- Работать с рассеянной информацией
- Вести систематическое наблюдение, фиксировать результаты
- Выдвинуть обоснованную непротиворечивую гипотезу

Работа с таблицами Шульте. Квадрат 5x5 клеток, в случайном порядке числа от 1 до 25.

Задача: обнаружить и описать любые закономерности распределения чисел.

Задача: написать алгоритм, перемещения по клеткам в порядке возрастания чисел.

2). На компетенции:

- Дать обратную связь
- Грамотно, четко, понятно выражать мысли в устной речи
- Вести систематическое наблюдение, фиксировать результаты

Игроку дается текст. В нем необходимо подсчитать количество окончаний и количество типов окончаний. По результатам составить суждение о тексте.

7. Локация второго уровня - Компетенции в области внедрения

Для локации было разработано два задания:

1). На компетенции:

- Выбирать средства и методы исходя из целей
- Создавать и развивать идеи в заданных внешних рамках, находить решения, отвечающие строгим требованиям

Игрокам предлагают по-очереди обращаться друг к другу с помощью узнаваемых жестов. Тот, кого не поняли — выходит из круга. Задача продержаться как можно дольше.

2). На компетенции:

- Спланировать деятельность
- Вести систематическое наблюдение, фиксировать результаты
- Создать стандарт, систему правил, модель

Игрокам предлагают придумать и написать сложную логическую последовательность чисел. Объяснить ход мысли.

8. Локация второго уровня - Инженерно-технические компетенции

Для локации было разработано три задания:

1). На компетенции:

- Пространственное мышление и воображение
- Концентрация внимания, усидчивость

Игра "Муха". Несколько игроков садятся в кружок. Представляют себе квадрат 3 на 3 клетки. В середине квадрата сидит "муха". Каждый игрок по очереди передвигает муху в одну сторону (вперед, назад, влево, вправо). Задача - не выйти за пределы квадрата. (при этом нельзя двигать муху в обратную сторону, т.е. если игрок А только что подвинул муху вперед, то игрок Б не может подвинуть ее назад.) Затем игра усложняется переводом игры в трехмерное пространство, добавлением второй мухи и т.п.

Оценивается способность представлять себе положение предмета в пространстве, удерживать и представлять в голове перемещения мухи во время ходов других игроков.

2). На компетенции:

- Создать эффективные правила, инструкции, алгоритм
- Концентрация внимания, усидчивость

Задание-игра проходит только парой игроков. Сначала один из пары становится "инструктором". Второй - "исполнитель". Каждому игроку выдается лист бумаги и четыре спички. "Инструктор" садится чуть поодаль от партнера, чтобы его было слышно, но при этом, чтобы его листка никто не видел. "Инструктор" бросает свои спички на лист, они ложатся случайным образом. Далее - его задача за пять минут дать "исполнителю" настолько точные инструкции, что делать со спичками, чтобы он выложил их на своем листе максимально точно повторяя картинку "инструктора". Затем игроки меняются ролями

Оценивается точность и быстрота дачи указаний у "инструктора", точность выполнения, дисциплинированность и адекватность уточняющих вопросов у "исполнителя".

3). На компетенции:

- Работать с чертежами, проекциями, механизмами
- Предложить рациональное решение технической задачи

Индивидуальное задание, в котором каждому игроку выдается листок с нарисованными заранее берегами (участками суши, между ними - вода. Задача участников схематично нарисовать конструкцию моста, который действительно мог бы существовать.

Оценивается нестандартность решения, подход к решению, точность и понятность изображенной схемы, потенциальная возможность существования такой конструкции.

9. Локация второго уровня — Ораторские компетенции

Для локации было разработано одно задание.

1). На компетенции:

- Держать аудиторию, управлять ее вниманием и состоянием, (доносить смысл)
- Убедить, объяснить, привлечь на свою сторону
- Грамотно, четко, понятно выражать мысли в устной речи
- Использовать разные стили речи, управлять голосом
- Свободно, аргументированно говорить, рассуждать, доказывать

Игроки получают сложные научные, либо художественные тексты (монолог Гамлета) либо отзывы из интернета о фильме. Их задача перевести это в другой язык-литературное в рассказ на молодежном портале, научное в духе телеканала "культура", и т.п.

Задания в третьем такте

Корпорация «Индустрия сознания»

Задания:

IT:

- линзы дополненной реальности (информация про объекты)
- тренажер памяти (для телефона)
- линейка карманных тренажеров с играми, развивающими абстрактное мышление
- линейка творческих игр «Программа + человек - соавторы навек»
- виртуальные экскурсии по городу в виде игры, которые приводят в наш обучающий центр

Транспорт:

- разработать транспортную сеть между обучающими центрами в городе, так, чтобы туда можно было попасть из любой его части удобно (логист+оператор автоматизированных транспортных систем)
- строитель умных дорог - проект и постройка дорог между центрами, безопасность рядом для людей в измененном состоянии сознания

Авиация:

- дирижабль для медитаций над городом

Строительство:

- строительство 3 центров (и проектировка)
- центр осознанного развития
- майнд-фитнесс клуб
- оздоровительный центр “Интеллектуальный отдых”
+ дизайн центра

Пиар:

- виртуальные экскурсии по городу в виде игры, которые приводят в наш центр

Финансы и менеджмент:

- Создать образ проекта для презентации его на краудфандинговых платформах (дипломатия)
- Создать образ проекта для презентации его на иностранных площадках (например,

в Африке)

Биомед:

- система БОС (биол. обр. связь)
- Урбанист-эколог + Сити-фермер - проект “экологичного центра” для предложения его в “нулевой квартал”
- архитектор живых систем - разработка огорода в центре (на крыше, стенах, как придумает)

Туризм:

- бренд-менеджер пространств- проект мультикультурной среды в центре (уголки разных культур)
- разработчик интеллектуальных туристических систем (ай-ти) - интеллектуальный отдых. купить путевку сможет только то, кто будет думать
- интеллектуальный отдых - программа на каникулы или отпуск, развивающая мышление (наши центры+экскурсии)

Творчество:

- тренер творческих состояний - в соавторстве с образованием разработка образовательного курса для центра осознанного развития
- личный тьютор по эстетическому развитию - разработка примера индивидуальной программы для потребителя
- игропрактик - разработка игры по изучению практик Гурджиева

Корпорация «Энергонулевой квартал»

Задания:

Строительство, энергетика

- Разработать систему теплоизоляции
- Разработать приточно-вытяжную систему вентиляции с рекуперацией тепла
- Соотнести разработки разных систем умного дома с работой строителей
- Создать полный архитектурный образ квартала
- Разработать систему подъема для людей с ограниченными возможностями
- Выбрать идеальный для строительства умного дома строительный материал по параметрам его экологичности, легкости и прочности
- Разработать систему оптимизации энергопотребления
- Разработать систему дистанционного управления умными домашними приборами

- Разработать локальную систему климат-контроля и очистки (вода, дезинфекция, воздух)
- Разработать эффективную систему автономного энергоснабжения для дома в условиях широт с темными зимами
- Разработать эффективный энергоаккумулятор для дома в условиях низкого количества солнечной энергии зимой
- Разработать инфраструктуру электрозаправочной станции в квартале
- Разработать автоматизированную систему обеспечения и доставки ресурсов для умного дома
- Разработать систему автоматического ухода за “зелеными” крышами и вертикальным озеленением
- Разработать квадрокоптеры для беспроводного мониторинга и управления за вертикальным озеленением

Транспорт:

- Разработать оптимальную систему доставки ресурсов
- Разработать систему дистанционного управления доставкой ресурсов
- Разработать “умную” систему дорог в квартале
- (и биоэко) Разработать технологию мониторинга экологического состояния акватории, прилегающей к кварталу

Металлургия:

- Протестить локальную систему климат-контроля
- Придумать систему утилизации неорганических отходов

IT

41. Создать удобный интерфейс для управления умными бытовыми приборами
42. Разработать нейроинтерфейс для управления домашними роботами

Пиар:

- Разработать систему обращения к общественности, пиар экологичного жилья

Финансы и менеджмент:

- Создать образ проекта для презентации его на краудфандинговых платформах
- Сформировать “образ будущего” на основе образа проекта по тренду эко
- Создать образ проекта для презентации его на иностранных площадках (например, в Азии)

Социалка и туризм:

- Договориться с госорганами (ЖКХ) о функционировании квартала
- Создать удобную социальную среду для мигрантов
- Создать образ местности, придумать истории, связанные с ней для потребителя

Корпорация «Техногородок»

Задания:

автоматизация :

- завод роботов
- программное обеспечение автоматизированных систем
- система безопасности
- логистика поставок и продуктов
- энергообеспечение (энергия от бактерий)

дизайн модифицирующейся жилой среды:

- IT-обеспечение умного дома
- адаптивный дизайн,
- модульное строительство
- автоматизированная поставка пищи
- этика адаптивного резонанса (независимость)

виртуальная реальность: (VR)

- программное обеспечение VR
- система БОС (биол. обр. связь)
- коммуникационное пространство VR
- адаптивный дизайн VR
- система инженерного моделирования

изменение живого:

- принципы генетической модификации
- 3D-медицина (печать органов) - НИИ и конструкторы
- популяризация
- дизайн новых живых существ

центр опережающих исследований:

- принципы форсайтной науки
- лабораторный комплекс
- бюро нерешенных проблем науки
- логистика непрерывных конференций

Задания на деятельностных локациях третьего такта

Деятельность оценивалась по 3-балльной системе. Интегрально по набору «прокачанных» компетенций, необходимых для ее реализации и реальных результатов действий игрока.

Примеры заданий для деятельностной локации «Научно-исследовательская деятельность»

1). Задание «заявка для гранта»

У вас есть прекрасная идея для исследования, но вот незадача – не хватает денег. Чтобы решить эту проблему нужно получить грант. Для этого необходимо в соответствии с прописанными требованиями правильно заполнить заявку. Для задания нужно обеспечить возможность доступа в интернет для создания аннотации, привести пример хорошо заполненной заявки на тему, не совпадающую с темой игрока.

2). PH-калибровка

Нужно методично калибровать концентрации лимонной кислоты и соды в 5 пробирках, пока не добьешься заданных концентраций. Уровень PH должен совпасть с требуемым, что можно проверить с помощью специальных тест-полосок.

3). ТРИЗ

Игроку предоставляются задачки, использующие теорию разработки исследовательских задач. Чаще всего требуется обойти какие-то неразрешимые противоречия.

Также я много придумывал заданий на ходу, под ту проблему, с которой приходил ко мне игрок. Просил набросать план выявления неполадок в какой-то системе, разработать принципы и этапы воплощения в жизнь какого-то исследования.

Примеры заданий для деятельностной локации «Творческая деятельность»

1. Составить композицию из разных предметов, которая передает какой-то смысл, идею (компетенции: генерировать идеи, создавать и развивать идеи в заданных внешних рамках, понимать, раскрывать символический язык, проявлять эстетический и художественный вкус)

2. Сделать multifunctional коробочку из предложенных материалов (ценится дизайн, вместимость, функциональность), включает эргономику (компетенции: генерировать идеи, найти нетривиальные решения, мыслить вне шаблонов, создавать и развивать идеи в заданных внешних рамках, находить решения, отвечающие строгим требованиям, проявлять эстетический и художественный вкус, пространственное мышление и воображение)

3. Сделать рекламный постер проекта, в который вписался. Это задание на игре не выполнялось из-за нехватки времени. (компетенции: генерировать идеи, найти нетривиальные решения, мыслить вне шаблонов, проявлять эстетический и художественный вкус)

4. Игра в шпиона: играющему говорят, что он - шпион и добрался до сейфа, в котором лежат 3 предмета, необходимых для задания и инструкция; предметы он нашел (они должны быть очень плохо связываемые между собой), а вот инструкции нет, и игрок должен придумать как эти вещи могут быть использованы вместе (компетенции: генерировать идеи, найти нетривиальные решения, мыслить вне шаблонов, гибкость)

5. Придумать 10 новых способов использования какого-либо предлагаемого предмета (компетенции: генерировать идеи, найти нетривиальные решения, мыслить вне шаблонов, гибкость)

6. Описать несуществующий город (компетенции: образное мышление, донести идеи через образный ряд, транслировать ценности, правила, картину мира)

Все вместе задания связаны с компетенциями самостоятельность, ответственность, уверенность в себе, самодисциплина и самоорганизация

Возможно было как индивидуальное, так и коллективное выполнение заданий

Примеры заданий для деятельностной локации «Техноконструкторская деятельность»

На локации в изобилии были представлены различные материалы: картон, пеноплекс, пенопласт, пластик, бумага, клеевые пистолеты, скотч, гвозди, скобы, проволока, шканты и т.п.

Игроки приходили на данную локацию с задачей уточнить и реализовать свой проект. Для этого они, общаясь с мастером локации, подбирали необходимый материал и самостоятельно резали, крепили, создавали реальные конструкции.

Для некоторых направлений была предусмотрена отдельная механика. Например, игрокам, занятым в области робототехники приходилось создавать проект своего механизма исходя из ограниченного виртуального ресурса - "очков проекта". Эти очки необходимы для того чтобы задать механизму, роботу определенные характеристики, как-то: легкость, маневренность, телеметрия, влаго и пылезащищенность и другие. Каждой из характеристик возможно задать значение от 0 до 3, потратив на это очки проекта, которые при этом ограничены мастером. Таким образом игрокам приходится искать баланс, уточнять свой проект, расставлять приоритеты. Разумеется, игроки должны обосновывать каким образом они могут достигнуть таких характеристик, какие материалы и технологические решения используют.

Примеры заданий для деятельностной локации «Логистическая деятельность»

1). Составить карту игрового пространства с обозначением объектов Футурополиса

2). Найти по составленной карте ресурс и доставить его в назначенную точку

- 3). Проложить зеленую магистраль, которая соединяет НИИ и Проектное бюро
- 4). Участник должен, направляя словами правые руки двоих других участников, завязать свои шнурки (задание на точность инструкции и управление)
- 5). Трое участников, держа один общий карандаш, с закрытыми глазами должны нарисовать названные фигуры (работа в команде, следование инструкции)

Примеры заданий для деятельностной локации «Образовательная деятельность»

- 1). На локацию приходили игроки с заданием, они должны были разработать план или маршрут того, как они это будут делать, какие ресурсы для этого нужны и где их взять, где потом сделанное ими пригодится, как повлияет появление этой технологии или игры на систему, корпорацию и т.п.

Примеры заданий для деятельностной локации «Социальная деятельность»

- 1). У игроков есть тема, актуальная для обсуждения в полисе и они с ней приходят. Если игрок один, то его проблематизирует мастер локации, если несколько, то мастер включает их в совместное обсуждение. Задача — прийти к собственному мнению по вопросу и получить поддержку других участников

Примеры заданий для деятельностной локации «IT деятельность»

- 1). Междисциплинарная база данных для города. Обсуждали с игроком ее строение, необходимые поля в каждой записи.
- 2). Система превентивного правоохранения. Обсуждали сколько надо ставить камер и где. вышли на парадокс безопасности (с одной стороны, чем больше камер, тем меньше частной жизни, но больше безопасности. Но, с другой стороны, при взломе больше ущерб и меньше безопасности).
- 3). Игрок с задачей про программную начинку умного дома. Обсуждали, какие функции существуют и что там вообще можно автоматизировать.