

CO-CREATION™

MANGO!

ПРОГРАММА СОЗДАНИЯ
КОМАНДЫ И ВОПЛОЩЕНИЯ
БИЗНЕС ИДЕИ
ЗА 180 ДНЕЙ



НА ДО Е Л О!

- **Обучение**, которое «уходит в песок» уже через день, не оказывая хоть какого-нибудь влияния на бизнес деятельность
- **Разговоры** о «Лидерстве», «Эффективности», «Изменениях», «Вызовах» и «Смыслах», ничем не подкрепленных и никак не мотивирующих
- **Разовые тренинги** по расписанию, истинная отдача от которых безразлична организации
- **Теории и практики** из прошлого века, тогда как мир давно и сильно изменился
- **Разделение** на «Мы» и «Они» в контексте Провайдер – Клиент, Внутренний клиент – Внутренний исполнитель
- **Попытки изменить** все и сразу, без осознания психологии и обеспечения долгосрочной мотивации

ДАЙТЕ УЖЕ ЧТО-НИБУДЬ СВЕЖЕЕ И ТОЛКОВОЕ!!!





**МИХАИЛ
ДАВЫДОВ**

разработчик, тренер и
руководитель проекта

«Есть такой термин ХАКАТОН (HACKATHON). Это форум или собрание IT разработчиков, во время которого специалисты из разных областей здесь и сейчас сообща работают над решением какой-либо проблемы или создают какой-либо продукт.

Мы подумали, почему не использовать это принцип в корпоративном обучении? Ведь такой подход доказывает реальную пользу для бизнеса и позволяет немедленно использовать знания для решения конкретных задач!

В 2019 году мы впервые внедрили трехмодульную программу CO-CREATION, во время которой участники сформировали 6 рабочих команд и за полгода выпустили 6 продуктов (приложений, программ и процессов), которые были внедрены и показали финансовый эффект.

Программа стала успешной благодаря сочетанию 4 принципов:

**CO-
CRE
ATI
ON**

1. Обучению «мягким навыкам» работы в команде, построению отношений доверия и уважения и эффективному взаимодействию разных людей в разных ситуациях;
2. Отработке «жестких навыков» проектного управления в философии Agile и дизайн мышления;
3. Привлечению экспертов, как изнутри компании, так и вне ее, для обогащения опытом;
4. Грамотное планирование работы над задачами проекта не только между модулями, но и во время очного обучения.

Мы заранее продумали, как отбирать и мотивировать сотрудников, сопровождать команды между модулями. Мы сформировали группу кураторов и определили конкретные цели промежуточных этапов.

И итог оказался настолько сильным и впечатляющим, что мы решили предложить свой опыт другим компаниям».

CO-CREATION

СОВМЕСТНОЕ СОЗДАНИЕ

БЛАГ, ЦЕННОСТЕЙ ИЛИ ПРОДУКТОВ УСИЛИЯМИ СОТРУДНИКОВ И ЗАИНТЕРЕСОВАННЫХ СТОРОН

- **Д**ает 4-6 измеримых и значимых для бизнеса результата через 6 месяцев
- **М**ожет быть реализована в абсолютно любой организации
- **Н**е требует больших финансовых инвестиций в мотивацию при грамотном подходе к отбору
- **Н**е требует жестких ограничений по экспертизе и занятости от сотрудников
- **С**тирает границы и улучшает понимание между внутренними клиентами и исполнителями
- **Ф**ормирует культуру непрерывных инноваций с «человеческим лицом», т.е. осязаемым результатом, без надрыва и неискренних деклараций
- **Я**вляется совместным креативным проектом MANGO! и организации
- **Р**езультат гарантирован экспертизой и опытом MANGO!



ВРЕМЕННОЙ ПЛАН	ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
4-6 недель	<ul style="list-style-type: none">• Определить 4-6 реалистичных бизнес проектов;• Оценить и отобрать команду участников (20-40 человек);• Сформировать команду кураторов;• Разработать систему маркетинговой коммуникации, слоган, логотип;• Составить и согласовать план и расписание проекта
6 месяцев	<ul style="list-style-type: none">• Провести обучение:<ul style="list-style-type: none">• 3 модуля по 3 дня;• 4-6 рабочих групп одновременно (20-36 человек);• Межмодульная работа над проектами;• Online поддержка и milestones webinars;• Рассылка OPTG (полезной инфографики по теме с комментариями)
2 дня	<ul style="list-style-type: none">• Согласовать план дальнейших действий по внедрению и/или поддержке инициатив (проектов)

МОДУЛЬ 1: КОМАНДА

ДЕНЬ 1 ФОРМИРОВАНИЕ СИЛЬНЫХ КОМАНД

ВРЕМЯ	БЛОК	СОДЕРЖАНИЕ
09:00 – 09.50	ВВЕДЕНИЕ	ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ. Приветственное слово, напутствие, цели, ожидание от программы и участников. Модерируемая панельная дискуссия о программе и тенденциях в бизнесе.
09:50– 10:25	ЗНАКОМСТВО ОБЗОР	ТРЕНЕР. Цели и план программы и модуля, интерактивное знакомство «Креативная Конференция», формирование атмосферы доверия.
10:25 – 10:40	КОФЕ	
10:40 – 11:15	РАБОТА В КОМАНДЕ	ТРЕНЕР. Открывающее командное упражнение «Воздушный Замок».
11:15 – 12:00	ХАРАКТЕРИСТИКИ ЭФФЕКТИВНОЙ КОМАНДЫ	ТРЕНЕР. Обсуждение процесса и результатов упражнения. Групповое обсуждение характеристик эффективной команды. Представление модели PERFORM.
12:00 – 13:00	ОБЕД	
13:00 – 14:20	ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ В КОМАНДЕ	ТРЕНЕР. Командная бизнес-игра «Хьюстон, у нас проблема!».
14:20 – 14:35	ПРАВИЛА ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ	ТРЕНЕР. Обсуждение в группах результатов игры. Оценка работы команды по 5 компетенциям. Выработка правил взаимодействия в команде.
14:35 – 14:50	КОФЕ	
14:50 – 15:00	ПРОЕКТЫ	ТРЕНЕР, КУРАТОР. Представление запланированных бизнес проектов для реализации. силами команд.
15:00 – 15:20	КОМАНДЫ	ТРЕНЕР. Распределение проектов по командам. Экспертное знакомство в рабочих командах.
15:20 – 17:00	ДИЗАЙН МЫШЛЕНИЕ, ФОРМИРОВАНИЕ ПУЛА ВОПРОСОВ	ТРЕНЕР. Представление модели дизайн мышления. Формирование ментальной карты клиента. Участники в рабочих командах формируют первоначальный список вопросов для Заказчиков.

МОДУЛЬ 1: КОМАНДА

ДЕНЬ 2 ПРИОБРЕТЕНИЕ ОПЫТА СОВМЕСТНОЙ РАБОТЫ

ВРЕМЯ	БЛОК	СОДЕРЖАНИЕ
09:00 – 09:40	ИНТЕРВЬЮ С ЗАКАЗЧИКАМИ	УЧАСТНИКИ. Первый контакт с Заказчиками проектов, выявление потребностей, определение цели, ресурсов, ограничений и не желаемых последствий. Корректировка метальной карты клиента.
09:40 - 10:20	ФОРМИРОВАНИЕ ПЕРВОНАЧАЛЬНОГО ПРЕДЛОЖЕНИЯ О ПРОЕКТЕ	ТРЕНЕР. Участники формируют первоначальное предложение по проекту (IPP), включающее первоначальную идею проекта, цели, контекст, score in/out, риски, план по ключевым задачам, роли.
10:20 – 10:35	КОФЕ	
10:35 – 12:00	ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПЕРВОНАЧАЛЬНОЙ ИДЕИ	ТРЕНЕР. Участники представляют документ в группах. Другие группы задают уточняющие вопросы и дают идеи.
12:00 – 13:00	ОБЕД	
13:00 – 13:45	ПРОЦЕСС В КОМАНДЕ	ТРЕНЕР. Упражнение «Traffic Jam». Рабочие команды должны решить на время игровую задачу и представить универсальный алгоритм ее решения.
13:45– 14:30	ДОГОВОРЕННОСТИ В КОМАНДЕ	ТРЕНЕР. Теория по модели «доверия и предательства Рейна». Формирование Названий команд, Правил работы и Девиза команд. Представление другим командам.
14:30 – 14:45	КОФЕ	
14:45 – 16:15	СПРИНТ 1	ТРЕНЕР. Участники начинают командную работу над проектами.
16:15 – 17:00	ИТОГИ	ТРЕНЕР. Краткие итоги дня.

МОДУЛЬ 1: КОМАНДА

ДЕНЬ 3 РАЗВИТИЕ СИЛЫ КОМАНД

ВРЕМЯ	БЛОК	СОДЕРЖАНИЕ
09:00 – 09:30	ИНТЕРВЬЮ С ЗАКАЗЧИКАМИ	ТРЕНЕР. Участники уточняют у Заказчиков детали проекта по заготовленному списку вопросов.
09:30 – 10:30	КОММУНИКАЦИЯ	ТРЕНЕР. Теория по коммуникации в удаленных командах. Основные правила. Практика коммуникации.
11:30 – 11:45	КОФЕ	
11:45 – 12:30	СПРИНТ 2	ТРЕНЕР. Рабочие команды работают над проектами. Сопровождение и обратная связь от тренера.
12:30 – 13:30	ОБЕД	
13:30 – 14:30	ПРЕДСТАВЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТА	ТРЕНЕР. Рабочие команды представляют промежуточные результаты в виде карт процесса и получают обратную связь от других участников.
14:30 – 15:15	РОЛИ В КОМАНДЕ	ТРЕНЕР. Командное упражнение «Лабиринт».
15:15 – 15:30	КОФЕ	
15:30 – 16:00	РОЛИ В КОМАНДЕ	ТРЕНЕР. Представление теории о 7 ролях в команде. Анализ работы в упражнении на основании теории. Сильные стороны и возможные недостатки каждой роли.
16:00 – 16:15	РОЛИ В КОМАНДЕ	ТРЕНЕР. Определение лидеров проектов на первый этап межмодульной работы, согласование ролей и задач в рабочих командах для эффективной межмодульной работы.
16:15 – 17:00	ПЛАН СОВМЕСТНОЙ РАБОТЫ	ТРЕНЕР, ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТ. Представление командами выводов, планов действий и обязательств. Обратная связь и напутственное слово.

МОДУЛЬ 2: ЭКСПЕРТИЗА

ДЕНЬ 4 НАВЫКИ РАБОТЫ В СРЕДЕ AGILE

ВРЕМЯ	БЛОК	СОДЕРЖАНИЕ
09:00 – 09:10	ВВЕДЕНИЕ	ТРЕНЕР. Приветствие, цели и план второго модуля.
09:10 – 10:30	ОТЧЕТЫ ПО ПРОЕКТАМ	ТРЕНЕР, ВНУТРЕННИЕ ЗАКАЗЧИКИ. Представление участниками промежуточных результатов своей работы. Анализ и комментарии представителей Заказчиков и других команд.
10:30 – 10:45	КОФЕ	
10:45 – 11:00	AGILE. ОБЗОР ИНСТРУМЕНТОВ	ТРЕНЕР. История появления концепции. Основные инструменты фреймворка Agile. SCRUM, как эффективный способ повышения качества и скорости в разработке продуктов и процессов. Основные элементы и правила работы SCRUM команд.
11:00 – 12:00	ОПЫТ РАБОТЫ SCRUM КОМАНД	ВНЕШНИЙ ЭКСПЕРТ. Причины и выгоды внедрения фреймворка Agile в крупном бизнесе. Специфика использования модели SCRUM. Опыт успешного внедрения SCRUM. Ошибки и уроки. Ответы на вопросы.
12:00 – 13:00	ОБЕД	
13:00 – 14:30	БИЗНЕС СИМУЛЯЦИЯ «NEW MAIL»	ТРЕНЕР. Симуляция создания продукта в модели SCRUM.
14:30 – 14:45	КОФЕ	
14:45 – 16:00	ВНУТРЕННИЙ ОПЫТ	ВНУТРЕННИЙ ЭКСПЕРТ. Опыт лидерства и командного взаимодействия в бизнесе.
16:00 – 17:00	ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭКСПЕРТИЗЫ	ТРЕНЕР. Команды обсуждают, решают, в каком виде и объеме они будут использовать полученный опыт и знания и представляют это друг другу.

МОДУЛЬ 2: ЭКСПЕРТИЗА

ДЕНЬ 5 РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ ГИБКОЙ КОММУНИКАЦИИ

ВРЕМЯ	БЛОК	СОДЕРЖАНИЕ
09.00 – 09.40	ВВЕДЕНИЕ	ТРЕНЕР. Обзор предыдущего дня в формате Think Link.
09:40 – 10:30	МОДЕЛЬ ВЛИЯНИЯ	ТРЕНЕР. Заполнение упрощенной версии опросников. Введение в концепцию DISC.
10:30 – 10:45	КОФЕ	
10:45 – 11:15	МОДЕЛЬ DISC	ТРЕНЕР. Продолжение интерактивной теории по модели DISC.
11:15 – 12:00	УПРАЖНЕНИЕ ИМИДЖ	ТРЕНЕР. Упражнение на закрепление материала.
12:00 – 13:00	ОБЕД	
13:00 – 13:35	АНАЛИЗ	ТРЕНЕР. Анализ видео-отрывков.
13:35 – 14:10	ВЛИЯНИЕ	ТРЕНЕР. Групповая работа на выработку стратегий влияния.
14:10 – 14:30	ОЦЕНКА 180 MANGO DISCOVERY TOOL	ТРЕНЕР. Участники заполняют опросники по DISC на своих коллег по командам и дают им обратную связь.
14:30 – 14:45	КОФЕ	
14:45 – 15:15	МАТРИЦА СОВМЕЩЕНИЯ	ТРЕНЕР. Анализ индивидуальных профилей. Матрица совместимости.
15:15 – 17:00	АНАЛИЗ СТЕЙКХОЛДЕРОВ	ТРЕНЕР. Тренер представляет матрицу стейкхолдеров и план коммуникации. Рабочие команды анализируют стейкхолдеров своих проектов и заполняют план коммуникации.

МОДУЛЬ 2: ЭКСПЕРТИЗА

ДЕНЬ 6 РАБОТА НАД ПРОЕКТАМИ

ВРЕМЯ	БЛОК	СОДЕРЖАНИЕ
09:00 – 10:30	СПРИНТ 3	ТРЕНЕР. Рабочие команды работают над проектами. Сопровождение и обратная связь от тренера.
10:30 – 10:45	КОФЕ	
10:45 – 11:00	АНАЛИЗ РИСКОВ	ТРЕНЕР. Типы рисков. Подходы к выявлению и работе с рисками.
11:00 – 12:00	АНАЛИЗ РИСКОВ	ТРЕНЕР. Практика. Упражнение Переезд офиса.
12:00 – 13:00	ОБЕД	
13:00 – 14:30	РИСКИ В ПРОЕКТЕ	ТРЕНЕР. Анализ рисков в рабочих проектах. Заполнение формы и представление рисков в своих проектах. Дискуссия и обратная связи от тренера, команд и кураторов (если возможно).
15:30 – 15:45	КОФЕ	
15:45 – 16:30	ВНЕДРЕНИЕ ИЗМЕНЕНИЙ	ТРЕНЕР. Команды анализируют полученные технологии ведения проектов и определяют план межмодульной работы.
16:00 – 17:00	ВНЕШНЯЯ ЭКСПЕРТИЗА	ВНЕШНИЙ ЭКСПЕРТ. Исследования и тенденции бизнеса. Презентация глобальных трендов в области управления, построения команд и лидерства.

МОДУЛЬ 3: РЕЗУЛЬТАТ

ДЕНЬ 7 ВДОХНОВЛЯЮЩЕЕ ДОНЕСЕНИЕ ИДЕЙ

ВРЕМЯ	БЛОК	СОДЕРЖАНИЕ
09:00 – 10:00	АНАЛИЗ РЕЗУЛЬТАТОВ	ТРЕНЕР. Приветствие, цели и план второго модуля. Представление модели Tribal Leadership, обсуждение текущего уровня команд и необходимых действий для роста.
10:00 – 12:30	ПРЕЗЕНТАЦИИ ПРОЕКТОВ (ДРАФТ)	УЧАСТНИКИ. Участники представляют драфт версии итоговых презентаций по результатам проектов. ТРЕНЕР. Организация дискуссии с участниками в формате обратной связи по презентациям – от участников и тренера.
12:30 – 13:30	ОБЕД	
13:30 – 15:00	НАВЫКИ ПРЕЗЕНТАЦИИ	ТРЕНЕР. Теория и практика создания и донесения эффективных бизнес презентаций по трем параметрам: <ul style="list-style-type: none">• Визуализация (использование слайдов)• Логика (сценарий)• Донесение (поведение презентующего)
15:00 – 15:15	КОФЕ	
15:15 – 15:45	НАВЫКИ ПРЕЗЕНТАЦИИ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)	ТРЕНЕР. Теория и практика создания и донесения эффективных бизнес презентаций по трем параметрам: <ul style="list-style-type: none">• Визуализация (использование слайдов)• Логика (сценарий)• Донесение (поведение презентующего)
15:45 – 17:00	ИЗМЕНЕНИЕ ПРЕЗЕНТАЦИЙ	УЧАСТНИКИ. Изменение в визуализации и подаче. Тестовые прогоны с обратной связью по заготовленной методологии (каждая пара команд друг другу).

МОДУЛЬ 3: РЕЗУЛЬТАТ

ДЕНЬ 8 РАЗВИТИЕ ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ТАЛАНТОВ

ВРЕМЯ	БЛОК	СОДЕРЖАНИЕ
09:00 – 10:30	ПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОГРЕССА УЧАСТНИКОВ	УЧАСТНИКИ. Краткий отчет-презентация (1 минута) от каждого участника на тему «Что ценного я вынес из программы». Распределение индивидуальных карточек по 6 областям: «Новые убеждения», «Личное развитие», «Работа в команде», «Проектная деятельность», «Взаимодействие с клиентом», «Технические навыки».
10:30 – 10:45	КОФЕ	
10:45 – 11:20	СИЛЬНЫЕ СТОРОНЫ МОДЕЛЬ STRENGTHS FINDER 2.0	ТРЕНЕР. Представление теории Сильных Сторон (Strengths Finder 2.0, Gallup).
11:20 – 12:00	АНАЛИЗ СИЛЬНЫХ СТОРОН	УЧАСТНИКИ. Тестирование Сильных Сторон: участники анализируют сильные стороны друг друга и дают обратную связь (каждый для двух человек). ТРЕНЕР. Правила предоставления обратной связи, основанной на фактах. Модель SBI. Практика.
12:00 – 13:00	ОБЕД	
13:00 – 13:30	ПЛАН РАЗВИТИЯ СИЛЬНЫХ СТОРОН	УЧАСТНИКИ. Формирование планов развития: «Как сильные стороны помогут мне развить свои навыки взаимодействия».
13:30 – 14:30	ЭФФЕКТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ	ТРЕНЕР. Деловая игра «Офис». Обсуждение. Представление модели Томаса Киллманна. УЧАСТНИКИ. Тестирование тенденций занимать ту или иную позицию в коммуникациях. Дискуссия. Практика, в каких ситуациях использовать каждый из 5 способов взаимодействия в компании и как Таланты помогут развить нужное поведение.
14:30 – 14:45	КОФЕ	
14:45 – 17:00	ДОРАБОТКА ПРЕЗЕНТАЦИЙ	УЧАСТНИКИ. Участники, на основании полученного знаний, опыта и обратной связи дорабатывают свои презентации проектов. Тренер помогает сделать материалы и протестировать сценарий и выступление.

МОДУЛЬ 3: РЕЗУЛЬТАТ

ДЕНЬ 9 ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ВЫДАЮЩИХСЯ РЕЗУЛЬТАТОВ

ВРЕМЯ	БЛОК	СОДЕРЖАНИЕ
10:00 – 11:30	ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПРОЕКТОВ	УЧАСТНИКИ, ЗАКАЗЧИКИ, КУРАТОРЫ. Участники делают финальные презентации проектов и отвечают на вопросы. ТРЕНЕР. Модерация дискуссии с клиентами, управление выступлениями.
11:30 – 11:45	КОФЕ	
11:45 – 13:00	ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПРОЕКТОВ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)	УЧАСТНИКИ, ЗАКАЗЧИКИ, КУРАТОРЫ. Участники делают финальные презентации проектов и отвечают на вопросы. ТРЕНЕР. Модерация дискуссии с клиентами, управление выступлениями.
13:00 – 14:00	ОБЕД	
14:00 – 15:00	ОРГАНИЗАЦИЯ БУДУЩЕГО	УЧАСТНИКИ. Рабочие команды представляют образ будущего для для компании. Визуализация с помощью карточек будущего.
15:00 – 16:00	БАРЬЕРЫ И ОГРАНИЧЕНИЯ	ТРЕНЕР. Представление инструмента «Картирование проблем». Обсуждение основных сложностей при внедрении проектов. Составление и представление планов действий.
16:00 – 16:15	КОФЕ	
15:45 – 17:00	ЗАВЕРШЕНИЕ	ТРЕНЕР, УЧАСТНИКИ. Завершающая игра. Заключительное слово.

ПОЧЕМУ ЭТОТ ПРОЕКТ БЫЛ УСПЕШЕН?

- Поддерживал обновленную модель **8 HR функций** Дэйва Ульриха (2016) и принцип 70/20/10, что отражает последние тенденции в области корпоративного обучения;
- Был внедрен в 2019 в крупном бизнесе (68000 сотрудников), показав **выдающиеся результаты** и вскрыв все возможные «подводные камни»;
- Основан на принципах работы **самоорганизующихся команд** с организованной поддержкой и мотивацией;
- Дал участникам **самые современные** практики управления проектами, командного взаимодействия и личного развития;
- Проводился **экспертом** с опытом внедрения крупных обучающих проектов в западном и российском крупных бизнесах в течение 15 лет;
- Разработан на основе 6-летних **исследований** и практики MANGO! в области **learning transfer**.



СДЕЛАЕМ ЭТО
ВМЕСТЕ!!!