

МОИ ВЕБИНАРЫ × ЖЕМАЛ ХАМИДУН

ТРАНСКРИПТ

LSP вебинар 1 (Lego Serious Play)

04.03.2024 · Вебинар

- 00:00:12** И вообще, куда же вы попали? Судя по этой теме, вы уже точно знаете, мы попали на курс Lego Serious Play для бизнеса, мы с вами будем рассматривать основы этого метода. Сегодня у нас с вами первый вебинар, я сейчас немножко раскрою вообще, что будет происходить у нас в целом на курсе и пару слов немного о себе. Тут много всего написано, но если очень кратко, то я долгое время занимался аффасилитацией и был в роли AGL коуча в Сбере, долгое время занимался развитием разных стартапов и технологических продуктов, и сейчас в роли директора по продуктам развиваю книжную индустрию в рамках издательства Alpina Digital, но вот занимаюсь конкретно цифровыми продуктами этого издательства. Вот, еще у меня есть свой проект.
- 00:01:09** Я сейчас нахожусь в Северо-Западной Африке, мы здесь развиваем такой внутренний классифайт по аналогу с Авито. Вот, поэтому контекст Lego Series Play я буду раскрывать с очень прикладной такой стороны. Действительно, как его можно использовать конкретно в работе с бизнесом или в работе с командами, как можно собирать какие-то бизнес-модели, в том числе, с помощью конструктора Lego. И я думаю, что вы на практике убедитесь, что это очень классный работающий метод. Вообще мне в целом очень нравится поэтому я много занимаюсь его популяризацией вот этот курс в центре дизайна мышления уже много лет веду как когда-то соприкоснулся с этой методикой.
- 00:01:48** Вот так и все, влюбился в нее. Вот теперь этим занимаюсь. Есть статьи там некоторые, методичку перевели. Такая 1 из немногих, 1 из немногих русскоязычных источников, которые вы можете найти в России. Это наша методичка по Lego Series Play.
- 00:02:02** Вот, всего в принципе 1 книга есть, переведенная на русский язык. Ну и вот, по сути, наша методичка, как выжимка из того опыта, который у нас был и выжимка из некоторых книг, которые мы брали из публичного пространства. Вот, но у нас с вами курс будет, поскольку Лего тема такая, у нас много будет необычных моментов, возможно, неожиданных для вас. Вот сейчас вы на экране видите такую картинку, вот тут много всего происходит. Мы с вами это косвенно имеет отношение к нашей теме.
- 00:02:34** Но пока что для затравки где-то здесь на картинке притаилась панда. Вот давайте с вами сейчас на нее посмотрим, активируем наше внимание, отключимся от всего, что, возможно, вас окружает или какие-то есть

незаконченные дела, может быть, где-то в мессенджерах. Вот и сфокусируем наше внимание на этой картинке. Она где-то здесь есть. Вот вы можете высказывать ваши версии любым удобным способом.

00:03:02

У нас мало, поэтому мы можем спокойно голосом общаться. Вот посмотрите, пожалуйста, давайте буквально пару минут на это потратим, а потом поясню еще, как это связано. Так если что можно версии выдвигать неправильных ответов нет но это прям панда да не изображение панды и не панда в багажнике нужно увидеть да да да она вот панда От версии толку мало как будто ее просто найти нет. Ну да вот тут как бы есть разные подходы какие можно разбить на квадранты и искать на своем. У всех свои системы кто-то сканирует значит вот так вот кто-то вот так, кто-то хаотично бегает по экрану.

00:03:53

Вообще-то тут целая жизнь на 1 картинке много всего происходит. Я точно верю, что вы справитесь. Вообще обожаю такие картинки, их много разных есть в интернете. Думаю, что вы какое-то отношение имеете к тренерству или фасилитации, но мы с вами еще чуть дальше познакомимся поподробнее. Вот.

00:04:26

Но, если что, берите на заметку. Можно в своих тренингах, воркшопах использовать. Это очень хорошо помогает сфокусировать внимание и всегда добавляет изюминку от эффекта неожиданности. Я Я вам буду под капотом раскрывать, что зарыто за всеми этими вещами. Так, ну что, нет?

00:04:48

Не находите? Могу подсказку дать. Да? Так, ну хорошо. Нашел, нашел, нашел.

00:04:55

Так, где? Давай говори. В колесе. Вот, да-да-да, вот она, в колесе красного автомобиля. Вот она, маленькая, но вполне панда.

00:05:06

То есть видно, что панда. Вот не так легко приглядеться, возможно, но тем не менее. Да, спасибо. Спасибо, Евгений, это здорово! Если бы был приз, я бы его дал, но его нет.

00:05:20

Вот, поэтому просто благодарю. Значит, косвенно это имеет отношение к нашей теме. Это просто Icebreaker. Вот, но если помимо того, что это Icebreaker, эта все-таки картинка, на мой взгляд, олицетворяет, что вот очень много всего вокруг происходит. И обычно с людьми, с которыми вы работаете, с командами, может быть, да.

00:05:40

И важно иногда их сфокусировать вот на какой-то детали. Вот Lego в целом вообще как метод он очень хорошо помогает сфокусировать внимание людей на том, что вам нужно как к фасилитатору на какой-то вот этой

маленькой панде. Это метафорическая панда имеется ввиду. Вот, да, и помогает вам собрать это внимание вокруг какой-то бизнес-задачи. Давайте с вами познакомимся немножко.

00:06:05

Важная часть нашего курса вот уже исторически так сложилось много потоков это еще и нетворкинг. Мы, как правило, всегда потом продолжаем в каком-то нашем внутреннем чате взаимодействовать. Иногда бывает обмен опытом по сессиям, иногда там друг друга можем совета спрашивать. В общем, у нас в целом какое-то комьюнити живет. Поэтому будет здорово, если мы сейчас все друг с другом познакомимся.

00:06:27

Вы поделитесь откуда вы, чем вы занимаетесь и, может быть, какие-то ваши, в принципе, почему вам интересен этот курс. Кто готов может начать, не буду сразу же как это передавать эстафету. Да, так. Вижу, вы на я учусь. Да, давайте я, ко мне можно на ты.

00:06:54

Я в Самаре территориально. Занимаюсь обучением, работая в банке. Вот некоторое время назад занималась региональным обучением, а сейчас фокус на центральные офисы, как раз тема дизайн мышления, все что с ней связано, очень близка стала. И поэтому это как раз был тот момент, когда пора. Вот и недавно была очень вдохновлена как раз примером, я не знаю, сюда ли это тоже с Lego, но это достаточно популярный известный как раз способ, когда Canvas модель при разные домены задач, и там как раз с помощью Lego как раз участники прочувствуют все эти эффекты, поэтому вот это было последней, наверное, отправной точкой, когда я решение приняла.

00:07:52

И естественно то, что у вас конкретную дату появилось это мероприятие. Рада знакомству. Очень взаимно, Нина, спасибо большое, спасибо за доверие. Так, Евгений. Я в Нижнем Новгороде, я работаю в Тинькофф, в компании, должность называется Delivery Manager.

00:08:16

Я очень много общаюсь с командами, с продакт-менеджерами, провожу все литации, ретроспективы и прочие штуки. Сюда пришел, потому что большинство всего проводится в онлайн, в мире, немножко начинает набирать плоские картинки. Стратсессии проводятся все в оффлайне и в переговорах или на выездах, и тоже там как бы нечем заняться. Там обычно какие-то бывают тимбилдинг в поисках новых форматах. Вот почему пришел.

00:08:52

Что-то утащить и попытаться прокачаться до уровня тоже проводящего фасилитации и тока. Класс, я буду очень рад поделиться. У меня есть сценарий ретроспективы с помощью Lego Series Play, вот, тоже вел когда-то в очном формате, сейчас вот только все в дистанционном больше, поэтому

тоже, может быть, будет полезно. А так вообще, да, можно сказать, что мы в прошлом коллеги, сейчас вот я больше в сторону продукта, но когда-то да. Хорошо, комфортно на ты, да, взаимодействовать?

00:09:27

Да, супер, хорошо, спасибо. Так, Инна, Мария, кто готов подхватить? Меня зовут Инна Герасимова, я работаю в банке Уралси, руководитель направления по инновациям. Вообще все, что касается такого управления изменениями я этим занимаюсь где-то 2006 года и сейчас в банке отвечаю за работу с идеями сотрудников. Но у нас 1 из направлений это инструменты выработки решений.

00:10:03

Мы делаем проекты по дизайн-мышлению, по Линше, Сигма. Я уже, ну и там еще есть тренинги такие попроще. Я уже немножко знакома с Lego Series Play, потому что я несколько лет назад училась в Training and Development компании и они меня даже звали разводик сессию проводить для Хайнекина. Но так как я потом долго-долго не использовала, то я метод подзабыла. Но я помню, что он клёвый.

00:10:30

У меня есть какое-то о нем представление, но мне кажется оно еще не полное. Да и на самом деле я решила, что хорошо бы освежить знания и мне кажется, что у меня почему-то такое ощущение, что вы дадите чуть-чуть под другим углом этот метод и это позволит мне сделать более полную картину. Хорошо спасибо если как это искали волшебную палочку чтобы начать то да на этом курсе Я надеюсь вы как раз сможете это сделать комфортно на ты тоже Да отлично так Мария Всем добрый вечер. Меня зовут Мария, я в Волгограде. В обучении больших и маленьких взрослых и людей, и детей с 2000.

00:11:19

2000. Подзависли с 2000. Практически 2005 2006 года. Сказала последние наверное так лет 5 и она фон идет, то есть нет такого, чтобы я постоянно именно флитационными вещами занималась. Только там формате бизнес-тренингов, конечно же, там вставляешь какие-то нюансы.

00:11:43

Вот соответственно про метод знаю с 2016 года. Искала обучалки, начиная с 2020 года. Почему-то ничего не попадало в силу, наверное, происходящих обстоятельств. И вот здесь вот случайность какая-то случайная выплыла на меня, я на неё, вот и всё сложилось в этот раз, всё как я хотела, чтобы это был не просто электронный курс, чтобы это было живое общение. Спасибо!

00:12:21

Спасибо большое! Для нас это был большой вызов вообще в какой-то момент упаковать этот курс в онлайн, потому что, казалось бы, Лего, а как вообще Лего можно в онлайн проводить? Вот мы, когда еще пандемия, всегда раньше было в оффлайне, естественно, вот, но мы ограничивались,

соответственно, Москвой. В некоторых случаях, когда люди приезжали, кто вот прямо очень хотел. Но когда мы в онлайн, мы как раз смогли доносить эту возможность до людей, там, в разных регионах.

00:12:50 Вот. Поэтому тоже, да, такой был для нас вызов в какой-то момент. Спасибо вам. Спасибо, что поделились. Мы постараемся такую очень дружелюбную открытую атмосферу на этом курсе поддерживать.

00:13:05 Если возникают какие-то любые вопросы, всегда можете их задавать. В целом можно останавливать. У нас такой вот, поскольку камерный формат, можно быть просто в диалоге. Вот, я буду рад поделиться каким-то опытом исходя из количества сессий, которые я проводил, исходя из каких-то тренингов. Вот, наш курс в целом он обзорный.

00:13:27 Тут важно это подсветить. То есть, мы, в целом, пробегаемся по методу, смотрим, как какие-то инструменты можно применить к кубикам Лего, а дальше вы, конечно же, в своей работе должны будете уже попробовать его руками, потому что, ну, вот самый лучший способ это попробовать. И, конечно, у нас здесь будет такой баланс в сторону практики смещенный. То есть, мы будем с вами на этом курсе много практиковать. То есть, мы реально будем собирать модели.

00:13:52 Если у вас есть кубики под руками это прекрасно, это вам полезно будет. Если кубиков вдруг нет, то можно использовать любые подручные средства, там, какие-то, не знаю, фломастеры, стикеры, что-то еще, в общем, то, из чего вы сможете что-то визуализировать. Вот. Если посмотреть на обзор курса, то нас с вами ждет 3 вебинара и 2 практических домашних задания. Сегодня мы по сути познакомимся с основами, посмотрим вообще в целом как бы истоки метода и где он может быть применим.

00:14:22 На втором вебинаре мы будем смотреть с вами на проектирование решений продуктов ассистент с помощью Lego Service Play и там у нас будет 1 из задач. Соответственно, мы будем с вами работать со сборкой моделей. И третий вебинар это фасилитация сессий. Мы будем с вами подробно разбирать, как можно использовать фасилитационные техники конкретно применительно к Legacy ResPlay, но в целом саму фасилитацию как дисциплину конечно же полностью здесь раскрывать не будем. Предполагаю, что это большая тематика и ее либо нужно как-то отдельно будет до посмотреть либо вы уже обладаете этим навыком вот и практика у нас будет Да 2 домашних задания мы будем строить карту стекхолдеров и Link Canvas с помощью Lego.

- 00:15:12** Сегодня мы с вами подробно коснемся основ методологии, области применения Lego Series Play, примеры построения моделей, разберем некоторые и у нас будет практика построения индивидуальных моделей с помощью Lego Series Play. А сейчас на экране что-то изображено. Наверное, у вас уже сразу есть ответ. Но вот все-таки вопрос к вам: как вы считаете, что на экране сейчас можно прямо голосом? Что вы видите?
- 00:15:44** Модель лего гигантская. Возможно, плавучая. Да, возможно, плавучая. Действительно, да. Это модель корабля.
- 00:15:51** Значит, длина его составляла 12 метров, ширина 17 метра. Вот не помню точно, мог ли он плавать, но, по-моему, да, если я правильно помню. По крайней мере, как-то он балансировал на воде. Есть еще несколько интересных кейсов. Значит, это 1 из ведущих передач Top Gear.
- 00:16:16** Он строил такой был челлендж, который он собрал вместе с большой командой единомышленников. И они собирали из Lego дом. Высота этого дома составила 47 метра, длина 94 метра, ширина 58 метра. Ну, в общем, вполне нормальный дом, если для теплого климата тоннель и жители. Есть такое регулярное, по крайней мере, раньше точно было.
- 00:16:38** Каждый год разные столицы мира соревновались за то, кто самую высокую башню построит из LEGO. Вот последний рекорд принадлежал Тель-Авиву 35 метров 95 сантиметров высота девятиэтажного дома. Модель Тауэрского моста 13-метровая была на 1 из презентаций Land Rover Discovery, тогда еще новой модели. Вот, использовалось, конечно, больше, наверное, такой как пиар, некий продвижение бренда. Я вам эти картинки показал в первую очередь для того, чтобы немножко, как бы, вот этот стереотип, что Lego это игрушки, Lego это такое вот совсем вот игрушечное что-то, во что дети, там, играют, собирают модельки.
- 00:17:24** Этот стереотип присутствует, особенно, когда вы будете сталкиваться с фасилитацией непосредственно с людьми, то есть, все равно есть какой-то налет такой, что вот это, ну, как бы, игра. Мы всегда позиционируем это как серьезную игру и понимаем, в первую очередь, сами, что на самом деле это инструмент для макетирования много чего. То есть, в принципе, можно собирать корабли, мосты, башни и огромное количество разных других вещей. И, в принципе, мы можем собирать и бизнес, в том числе, используя кубики Lego. Вообще, история, истоки этого метода, значит, стояли за таким, скажем, научным изысканием.
- 00:18:04** То есть, профессора Джон Росс и Барт Виктор профессора швейцарского института менеджмента искали способ проведения эффективных

стратегических сессий, где люди будут максимально вовлечены в предмет, над которым они работают. И они обнаружили, что в целом кубики Lego помогают эту задачу решить. В какой-то момент они обратились к SEO и владельцу тогда компании Lego Кирку Кристенсену и предложили ему потренироваться в его компании. Да, на его менеджерах выделили пилотную группу, и они тренировались с тем, чтобы проводить эффективные совещания, стратегические сессии. Сначала они просто раскидывали кубики на столе, потом постепенно, постепенно у них выработалась система, состоящая из нескольких этапов, которые мы с вами подробно разберем.

00:18:54

По сути, как бы вот в соавторстве вот этих профессоров и всего владельца компании Lego вот этот метод родился. У него была такая долгая сложная история, он в 1 момент был на грани завершения, то есть коммерчески неэффективный. И только после того, как его перевели в open source модель с открытым исходным кодом, вот только после этого, по сути, методика обрела новую жизнь и активно начала распространяться по сообществу. Стали появляться разные фасилитаторы. Раньше для того, чтобы именоваться фасилитатором Lego Series play, нужно было пройти авторизованный тренинг от компании Lego, который, естественно, не во всех странах был доступен и иметь специальный набор очень дорогостоящий.

00:19:42

В общем, там был ряд ограничений, поэтому это очень сильно сдерживало развитие методологии. А сейчас, в целом, вот любой человек, который даже вот просто, не знаю, там книжку прочитал, статьи посмотрел, кубик купил и пошел поселитировать. Вот уже фасилитатор. Конечно же, все не так просто, есть определенные детали, но в плане какие-то нюансы. Но, в общем и целом, метод относительно прост в освоении, а дальше уже практика.

00:20:08

То есть, нужно просто руку набивать для того, чтобы были эффективные сессии, которые вы проводите. Мы в целом в Центре дизайна мышления в лаборатории Wonderful 2013 года с этим методом работаем, поэтому есть ряд накопленных кейсов, которыми мы тоже поделимся на этом курсе. Некоторые факты, некоторые из них забавные. 2 8-контактных кубика можно объединить 24 различными способами, 3 кубика 1060, а из 6 кубиков Lego 2x4 можно собрать 915 1000000 различных комбинаций. Просто чтобы вы понимали масштаб, то есть всего лишь 6 кубиков могут дать огромное количество комбинаций.

00:20:46

Это очень пластичный инструмент, который при этом очень удобно разбирать, собирать и по сути строить из него все, что вам приходит в голову. Вот, ну и некоторые еще факты, которые у вас будут в презентации. Можно будет отдельно посмотреть. Компании применяют, в том числе и в России, большое количество компаний применяют эту методологию в том

или ином виде. Мы вот тоже занимаемся популяризацией довольно давно, поэтому в некоторых компаниях с нашей подачи тоже появился этот метод.

00:21:16

Вот, в основном, в тренинговых отделах или в отделах, которые занимаются развитием персонала. Вот в основном, конечно, там применяют, но в некоторых случаях в продуктовых командах его используют. В целом кирпичики и фигурки Lego это отличный инструмент для того, чтобы показывать, как работает бизнес, строить цепочки, различные модели, по сути, визуализировать что находится в головах у людей. У этого инструмента есть возможности для того, чтобы демонстрировать проблемы и, собственно, перестраивать их, искать какой-то ключ к их решениям. Конечно, в первую очередь люди у них в головах, поэтому наша ключевая задача на этих сессиях вытащить то, что у людей в головах, чтобы они это упаковали и смогли поделиться друг с другом, опираясь на какой-то визуализированный формат своей идеи.

00:22:05

Вот здесь на экране сейчас процесс обычного совещания. Вот можно поделиться по мысли буквально. Как вы думаете, что в этом совещании? Ну что не так в первую очередь, на ваш взгляд? Вот что здесь, как вообще вы видите это совещание?

00:22:26

Они, в принципе, отклонились друг от друга. Я думаю, что им наверное я думаю что тот кто сейчас делает презентацию маленько огребет, да то есть у них такое такая поза и они явно недовольны, они закрытые, у них по моему руки на груди сложены, ноги 1 на другую, то есть не завидую я этому парню. Так, еще может быть какие-то мысли, что хотел бы добавить? Есть раздаточный материал или printout, на который никто не смотрит. Да, да.

00:23:05

И, вероятно, все зависит от презентаций, презентационных скиллов человека. Это сейчас не особо модно на совещаниях. Да, презентовать что-то с презой. Да, ну и самое главное, конечно, это уровень вовлечения. Он здесь заметен, что люди слушают, они воспринимают как-то информацию, насколько сильно они хорошо воспринимают большой вопрос.

00:23:28

И по сути, 1 участник этого совещания создает, грубо говоря, какой-то полезный контент, но остальные в той или иной форме этот контент потребляют. Ну и, конечно, видно, что интерес такой, не очень активный со стороны людей. Вот так выглядит обычно процесс сессии Legacy ReusPlay. То есть люди вовлечены, они очень активно всегда участвуют. В принципе, в этом процессе очень сложно какую-то не вовлеченность, да, показать.

00:24:03

То есть это надо совсем дистанцироваться, уйти куда-то от команды, где-то отдельно сесть, вот, и не участвовать в процессе. Обычно такого

практически никогда не бывает. Ну, только если на сессию пришли люди, они оказались чем-то очень сильно заняты, и тогда они просто выходят и садятся с ноутбуком и что-то там по работе делают. Такие кейсы конечно бывают, но в основном чаще всего люди вот так вовлечены. Мы используем чаще всего разные подручные материалы, не только Lego, то есть мы стараемся дать максимальный спектр, чтобы люди могли что-то собрать, закрепить какие-то коннекторы, стикеры, пластилин тоже здесь заметен.

00:24:43

Поэтому самое главное, что, наверное, хотелось подсветить на контрасте, это что в целом на сессиях Lego Series Play почти всегда люди работают вот так, очень вовлеченно. Компании применяют Lego Series Play для некоторых областей. Это в том числе развитие лидерства, то есть мы можем строить модель лидера, каким-то образом достраивать модель компетенции сотрудника и в общем в целом работать вот с этими вещами. Оптимизация логистики цепочки поставок, то есть мы можем прорабатывать какой-то логистический процесс и смотреть, где у него есть проблемы, как-то его изменять, улучшать что-то достраивать в нем, разрабатывать новые продукты и сервисы. Вот мы как раз в рамках курса на вот эту часть посмотрим, то есть как строить по сути бизнес-модель с помощью Lego, что по сути в последующем рождает разработку нового продукта.

00:25:36

Продажи и маркетинг. Здесь мы можем придумывать различные акции и много чего еще. Самое главное, что мы объединяем команду креативных людей вокруг того, чтобы они создали какую-то креативную модель, как ответ на вопрос, который мы как фиксаторы им задаем. Служба сервиса для клиентов, то есть мы можем опять же работать с сервисными подразделениями, в принципе, с любыми подразделениями, которые имеют какие-то процессы, которые мы можем линейно разложить и что-то в них изменить, адаптировать, как бы, какие-то кубики убрать, какие-то кубики добавить. Вот и все, что связано с развитием персонала, в целом, можно применять даже на собеседованиях иногда.

00:26:17

Это вот тоже очень интересный такой как стресс-тест, когда мы даем задачу человеку что-то собрать из кубика, буквально несколько кубиков, и смотрим, как человек вообще в принципе на это реагирует, насколько он открыт к новому. Из этого тоже можно сделать много выводов интересных. Вот, ну и построение форсайта, прогнозирование будущего. Здесь мы можем работать с трендами, когда мы особенно строим модель компании или системную модель, то мы можем, по сути, строить окружающий ландшафт и пробовать построить взаимосвязи между нашей моделью и тем, что ее окружает. И исходя из этого попытаться спрогнозировать, как может развиваться ситуация в будущем.

00:26:55

Мы с вами некоторые из этих моментов разберем, вот, и чуть подробнее на это посмотрим. Так, ну, наверное, перейдем вот к этой части. Какие вообще в принципе можно конкретные области применения здесь еще использовать? Это построение индивидуальных моделей и историй. То есть мы можем строить индивидуальные модели и рассказывать про них истории.

00:27:19

Можем строить командные модели и точно также продумывать какую-то историю этой модели. Можем создавать бизнес-ландшафт, то есть у нас есть модель и есть ее окружающее пространство, какое-то конкуренты, какие-то stackwalдеры внешние внутренние и так далее можем прорисовывать связи мы иногда используем коннекторы которые есть вот в специальных наборах, а иногда используем просто нитки. Вот мы это подробно с вами тоже обсудим, как и вообще наборы можно использовать, с чего можно стартовать. Но самое главное, что мы можем простраивать связи между чем-то и чем-то, между отделами, между моделями и так далее. Строить системы, проигрывать негативные сценарии решения и выявлять какие-то основы вообще, что лежит в основе тех или иных процессов или тех или иных проблем.

00:28:08

Завершая, наверное, этот блок, Legacy ResPlay ещё используют также, чтобы раскрепостить воображение, потому что это инструмент, который позволяет нам, по сути, визуализировать любые вещи, которые у нас есть в голове. Причем мы делаем это, как правило, с помощью метафор, то есть не как там корабль, был корабль и мы визуализировали ровно так, как он и должен выглядеть. Вот мы можем работать с помощью метафор, поэтому на самом деле воображение максимально в этом процессе задействуется. Для того, чтобы поискать какие-то решения, подумать в целом, через вот эту моторику рук, когда мы что-то делаем руками и одновременно идет мыслительный процесс. И вот уже сегодня вы тоже попробуете, когда будете собирать модели.

00:28:51

Я думаю, что вы этот момент тоже для себя заметите. И для того, чтобы, по сути, в таком совместном игровом формате порешать какие-то вполне серьезные задачи бизнесовые. То есть, это одновременно и некий такой формат тимбилдинга, как бы это не звучало. Иногда бывает даже заказывают сессии Lego для того, чтобы просто людей как бы вместе вокруг какого-то интересного дела собрать. То есть это не всегда обязательно решение какой-то стратегической сессии или стратегической задачи.

00:29:24

В итоге мы получаем большое количество простых и адекватных решений, высокий уровень вовлечения в общую полезную работу и некую уверенность в том, что мы делаем. Как выглядит процесс Lego Sirius Play? По сути, вот эти 4 шага это наверное ключевое где-то здесь можно было бы сказать на этом

можно завершать Да потому что вот оно как бы все здесь и скрыто но конечно под капотом есть некоторые детали по сути мы двигаемся всегда некими такими небольшими спринтами, назовем это так, внутри сессии. То есть, мы какой-то большой вопрос сессионный всегда разбиваем на вот эти вот отрезки спринты. В каждом спринте в таком есть 4 шага.

00:30:04

Первое это постановка вопроса, то есть когда мы как фасилитаторы задаем какой-то конкретный вопрос. Человеку внутри сессии может быть и не очевидно, как этот вопрос связан с задачей сессии в целом, но мы поскольку весь сценарий сами проектируем мы понимаем что мы разбиваем как бы весь этот сценарий на такие отрезочки и за счет этого по сути приходим к нужной нам цели то есть мы ставим какой-то вопрос ответом на этот вопрос является построенная модель то есть участники строят модель потом на третьем шаге происходит всегда обязательно презентация и обсуждение моделей то есть участники совместно делятся Да тем что у них получилось и дальше происходит некое осмысление, рефлексия того, что же все-таки получилось. И мы заходим на новый спринт и, по сути, вот так и двигаемся от начала до конца сессии, как правило, начиная с индивидуальных моделей и заканчивая там коллективными моделями систем чуть подробнее мы тоже с вами естественно разберем внутри процесса Lego внутри вот этих четырех шагов мы работаем с метафорами метафора по сути это когда мы даем какую-то задачу мы естественно участникам подсвечиваем что не обязательно строить буквально да вот то что мы их просим сделать Да если это магазин будущего не обязательно что-то у чего должно быть стены там вот обязательно да то есть в этом смысле метафора может как-то по-другому помогать метафора конечно помогает увидеть ситуацию какой-то новой стороны это помогает сгенерировать новые смыслы вот модель получается у нас состоит из метафор и ландшафта в котором разворачивается какое-то бизнес действие а результатом этого процесса всегда у нас является по сути построение модели и такой сторителлинг про эту модель Мы делимся и рассказываем, что же мы в итоге построили, как мы это видим.

00:31:58

Без истории эта штука тоже не очень хорошо работает, потому что, глядя на модель, непонятно, что там имелось ввиду. И не все детали могут быть ясны, поскольку, опять же, там внутри заложено много метафор. Некоторые примеры метафоры, например, дверь на замке, может быть метафора и отсутствие сотрудничества между департаментами. То есть, мы можем как-то показывать это. Не всегда метафоры могут быть очевидны.

00:32:23

Иногда к человеку приходит осознание, когда он уже построил модель, к нему приходит осознание, что же там все-таки имелось в виду. И здесь тоже иногда нужно быть аккуратными, особенно если это модели, которые

непосредственно направлены на человека. То есть, он может строить модель, рассказывать о себе, что, в общем, можно тоже в каком-то смысле использовать, да, но очень аккуратно. Вот, собственно, суть, ключевая суть LSP процесса, она заключается в итерациях. То есть мы строим модели, рассказываем истории о них, и в процессе происходит постоянная перестройка моделей, доработка.

00:33:02 Убираем какие-то детали, добавляем какие-то детали и через вот эти итерации приходим к цели команды. Вот хорошая такая тоже метафора, как выглядит процесс Legacy Reus Play. У нас есть по сути вот эти 4 шага. Есть уверенность, интерес людей и какой-то инсайт. И мы соответственно получаем тот самый процесс максимальной вовлеченности людей внутри сессии, который нам нужен.

00:33:28 Вот несколько примеров того, как могут выглядеть сами модели. То есть у нас есть какие-то связи между ними. Мы пытаемся, например, построить модель какого-то отдела взаимодействия того, как люди между собой связаны. Вот модель проектного офиса. У нас есть топ-менеджер, есть СТО, есть менеджер проекта.

00:33:52 Мы используем здесь разные формы коннекторов. То есть, если у вас нет профессионального какого-то набора, вы можете использовать подручные средства и не стесняться этого. Это нормально. Мы используем скотч, стаканчики, трубочки, в общем, все, что угодно, лишь бы был креативный процесс, и мы пришли в итоге к нужной нам цели. Вот еще тоже несколько примеров того, как может выглядеть модель.

00:34:16 Самое главное это в итоге прийти к этой задаче. Давайте с вами попрактикуемся. Я то уже много говорю. Вот чувствую, что как это лимит уже исчерпан на говорение с моей стороны. Давайте попрактикуемся.

00:34:31 У нас с вами сейчас будет такая мы будем с вами собирать модель, и ключевой вопрос, который мы перед собой ставим, это ожидание от онлайн-курса Lego Sirius Play. Но первое задание к нему, вот к этому ключевому вопросу сейчас будет, может быть, не совсем связанное с ним, но впоследствии поймете, как это между собой коннектится. У нас первое задание будет построить модель несуществующего животного. Есть ряд ограничений, их всего 2: использовать не более 20 деталей и ограничения по времени не более 5 минут, соответственно, можно чуть быстрее. Если у вас есть какие-то вопросы, то можете их задать.

00:35:17 Если нет, то я сейчас включу таймер, звуковое сопровождение, чтобы было интересно, и мы с вами начнем. Готовы? Верните если кубиков нету то можно

бегать искать что-нибудь из чего построить можно да вот тот самый как раз случай да когда я показывал сейчас разные картинки там все что угодно можно использовать рядом там какие-то фломастеры, в общем что-то, что у вас есть, проявить креативность и использовать это для того, чтобы показать. Потом можно сделать фото, и это фото отправить в наш чат. Вот потом мы с вами немножко поговорим о том что у вас получилось вот нетривиальная задача просто все материалы для прототипирования на работе я так удачно от них избавилась дома, радовалась.

00:36:12

Лего там я в прошлый раз собирала у коллег, все там лежит в ящике, так хорошо дом не захламляет. Ну в общем что-то можно использовать у нас всего 5 минут поэтому сильно не переживайте да так что найду да хорошо так все тогда сейчас я проверю как у нас со звуком дела будут Пошел ли сейчас звук? Так, и буквально последние 10 секундочек и заезжаем. Так, ну что, я весь в нетерпении. Кто готов был бы показать и рассказать вашу модель?

00:41:42

Если у вас она под руками, и вам удобно ее показывать, вы можете прямо ее показать в руках, если она у вас не заблудиться. Вот, либо мы можем открыть чатик сейчас. Ага, вот у Нины вижу ее видно. Да, отлично. Нина, если готова, то можешь стартовать.

00:42:01

Расскажи, что у тебя получилось. Я с названием этого животного пока не определился. Что-то сложновато, но здесь вот. А давай, знаешь, как сделаем? Сейчас я, секундочку, я остановлю демонстрацию и закреплю тебя, чтобы было видно весь экран, и можно было вот так.

00:42:25

Ну да, вот здесь вот есть глаза, и я его делала достаточно таким товарищем-основательным. Наверное, это то как раз что мне сейчас и нужно это основа новые знания и этими штучками я мозг как-то попыталась такой креативный продемонстрировать Ну и хочется за рамки немножко выйти поэтому вот эти вот штучки они как-то туда туда направляют если бы было больше времени и других деталей, я бы больше бы сделал. Вот, наверное, так. Широта. Очень классно.

00:43:14

А скажи, какая его суперспособность? Его суперспособность это легко все дается. Все легко дается и подбираются легко нужные инструменты. Здорово, хорошо. Спасибо большое, спасибо, что поделилась.

00:43:36

Так, я потом еще расскажу немножко под капотом, что под капотом этого задания. Ну вот сейчас пока мы расскажем. Так, кому передашь эстафету? Нина, кому? Маша-Мария.

- 00:43:51 Маша, не слышно, микрофон. Я сейчас перезакреплю тебя тоже. Картинку кинула в чат наш Telegram. Так, хорошо. Героя, вот попробуй еще показать его.
- 00:44:06 Ага, вот отлично, так тоже хорошо. Умеет летать, у него тут вот эта штука крутится, и уметает огонь, причем тыльной стороной, не лицевой, не так как драконы на морде, а сзади у него все. Ну и, собственно говоря, такая сидячая поза с лапами. Так, хорошо. Также такой же вопрос задам, в чем его суперспособность?
- 00:44:34 Супер способность то, что зверь, который умеет летать без крыльев с пропеллером, но при этом не метает огонь назад, а не вперед. Класс, понял, хорошо, спасибо. Так, кому передашь эстафету? Евгению. Евгения, так.
- 00:44:54 Еще попробуем показать. Сейчас я блюр выключу. В общем, это распределенная система сверхчеловека, которые растут из грядки, и они разной степени зрелости. Белые они незрелые, а те, что пожелтели, они более зрелые. Это метафора КММ, и вот этого всего, чем у меня последнее время душат на работе.
- 00:45:25 Но это нечто пограничное между человеком и растением. Пуп-пуппа суперспособность, не знаю, ну, наверное, у них общая нервная система и ещё какая-нибудь система, и они всё переживают как команда, наверное, но при этом много глаз. Здорово, спасибо. Мы надеемся, интересная модель. Это как часть команды, часть корабля, да?
- 00:45:55 Уже прирос и всё. Так, хорошо. Кому передашь? Ине. Спасибо.
- 00:46:02 Мой жёлтенький. Давай я тогда сейчас открою из чата наверное тогда да наверное продемонстрировать неудобно так секундочку на держу на держу на держу на держу на неё он последний самый да вот он да так еще вот ого, это так быстро успела, сейчас я открою как его зовут? Ой зовут, надо было обозвать не обязательно, нет, просто интересно, мне кажется у него должно быть имя Я вообще думаю кто он. Да, хорошо, тогда расскажи кто он. Мне кажется, что сейчас в процессе оно и придумается.
- 00:46:44 Может быть. Мне кажется, кто-то непонятный, потому что у него есть крылышки, зубки, ножки, но при этом он очень миленький и думает о природе, потому что вот эта штука зеленая это Think Green у него на планете. Ага, понял, хорошо. Мне кажется, он из тех, кто вымерли, но чудом не вымер. Понятно, он как это последнее представитель своего вида.
- 00:47:10 Ну там еще неизвестно последнее ли. Хорошо, а какая у него суперсила? Вот он может защищать природу. Ага, понял. А еще он очень теплый, то есть с

ним клёво.

00:47:26 Здорово, спасибо большое. Так, и тогда у нас так кто у нас еще не высказывался? С нами вот еще Екатерина, Мария, по-моему да, тоже Мария еще не высказывалась, так нет? Со всеми поздороваюсь, не успела изначально это сделать, присоединилась к вам попозже и, к сожалению, я сейчас через 10 минут должна переключиться на встречу. Я сразу извиняюсь перед вами.

00:48:01 В общем, у меня кто получился? В общем, вот так! Вот такой вот, вот так, наверное, лучше видно? Я его назвала слаймозавр. Детские вещи нам в помощь.

00:48:24 На самом деле он, мне кажется, дарит радость. Вот это самое основное, что он делает. Вот и ввиду того, что он липкий, вот он очень всех к себе прилепляет. А самая основная его суть это дарить вот как раз радость, чтобы он такой веселенький, рыженький, зелененький, рожки! Спасибо большое, спасибо, это очень интересно, как это быстро можно из подручных средств что-то собрать, это очень здорово.

00:49:03 Так, спасибо вам за то, что с готовностью пошли в эту активность, да, может быть, такую на первый взгляд, да, какое-то сказочное животное, может быть, это не очень комфортно. Вот, но на самом деле это первое задание. Что у него под капотом? Это такой icebreaker. Это, по сути, способ людей мягко ввести в инструмент, то есть, дать им возможность познакомиться с инструментом Lego Series Play, при этом, не нагружая какой-то сложной, специфической бизнесовой задачей.

00:49:35 Чаще всего мы собираем или какую-нибудь зверушку, или, там, башню. Ну, в общем, что-то очень простое, оторванное максимально от какого-то вот такого сложного бизнесового контекста. Иногда мы можем это метчить, ну, так, опосредованно, да, аккуратно встраивая вот этот айсбрейкер в то, что будет дальше развиваться, да. Вот. Но чаще всего это что-то очень простое, что человек дает ему полный простор такой свободы, полета мысли, да.

00:50:03 И если вы что-то как бы индивидуальное просите людей построить, то здесь нужно еще быть готовыми к тому, что иногда люди могут что-то строить, на самом деле, рассказывая что-то про себя. Вот поэтому, если у вас не стоит задача заниматься, не знаю, коучингом, психотерапией или чем-то еще подобным, да, то дальше можно сильно не копать. Ну, то есть, вообще-то, мы обычно много вопросов задаем про модели: почему там такого цвета детали или почему они на таком расстоянии друг от друга, еще какие-то интересные нам, как фасилитаторам, вопросы можем задавать. Но когда речь идет про

индивидуальную модель мы обычно вот как бы особенно если она такая до формата айстбрекера мы глубоко не копаем как правило значит что еще здесь под капотом было 2 ограничения важное нюанс мы использовали не более 20 деталей. То есть нам важно все равно какое-то количество деталей на задание всегда давать.

00:51:03

Может быть, люди не всегда будут их считать, но по крайней мере они будут думать, что они ограничены каким-то количеством деталей, тогда им будет проще начать, проще, как бы, в итоге, в каком-то лимите действовать. И второй ограничитель это ограничитель по времени. Он тоже очень сильно дисциплинирует, как правило, то есть иначе люди начинают какие-то очень большие сложно составные модели строить, могут в этом процессе уйти и ну как бы динамика в итоге пострадает То есть когда мы постоянно движемся итерациями с понятными ограничителями вы так гораздо проще иногда могут быть другие ограничители вы сегодня тоже чуть подальше увидите Вот, но это вот такие важные моменты, которые были под капотом. Что еще? Еще была музыка.

00:51:48

Это опциональная история. То есть, вы можете использовать, можете не использовать. Как правило, музыка хорошо тоже добавляет динамики. Здесь лучше уделять внимание каким-то проходным трекам или таким нейтральным для того, чтобы просто, ну, по сути, поддерживать динамику, но не сильно уводить внимание в музыкальной композиции. Ну и естественно, если вдруг люди там просят, им что-то мешает, то конечно мы это выключаем всегда.

00:52:14

Так, заглядываю в чатик. Да, Екатерина, спасибо большое, будем с вами на связи. Еще увидимся в следующий раз. Так, хорошо. Пока пока.

00:52:29

Второе задание. Давайте с вами движемся дальше. Смотрите, теперь у нас есть с вами модель сказочного животного, которую мы с вами собрали. Нам ее нужно с вами перестроить. Перестроить модель несуществующего животного, превратив ее в участника курса Lego Sirius Play.

00:52:46

То есть вы можете убрать любое количество деталей, но есть ограничитель на добавление деталей. Вы можете добавить не более 5 деталей. Ограничение по времени то же самое 5 минут. Если готовы, то поехали. Так, а я добавлю нам немножко звука.

00:56:03

Половину времени. Потратим оставшуюся половину. Остается буквально последняя минутка, даже уже чуть поменьше, можем завершать. Давайте завершаем, ну что же большая часть закончила. Вижу, что у Инны

нетривиальная задача, тогда чуть-чуть сначала все расскажем, оставим напоследок.

00:58:22 Ага, я понял, так, хорошо. Так, кто готов начать был бы? Я готов. Так, Евгений, отлично, сейчас я уберу демонстрацию и сделаю закрепление. Сейчас секундочку, что-то оно.

00:58:43 Отлично. У меня все просто. Я, во-первых, придумал название, это командозавр называется существо. У него все было, не было рук, а руки крепятся к чему-то. В Lego нетривиальная задача руки закрепить, пришлось все головы выстроить в башню, приделать тело и руки, чтобы человек мог руками собирать.

00:59:07 Отлично. Платить за курс должен платить за курс Я понял, хорошо Хорошо, спасибо Кому передаешь слово? Инне этот получился он трансформировался в человека и у него еще потерялась динозаврская голова пока я жила в другую комнату это бородатые участники курса Service Plat. Вы, мужчины, меня навели на эту мысль, я решила, что это будет кто-то бородатый и такой счастливый. Видите, как он клёвый улыбается.

00:59:44 Еще реснички клёвые. Ага, хорошо. Может быть что-то еще хотелось бы про него добавить как он еще изменился мне кажется он остался все такой же добрый хороший но как-то все остальное очень кардинально изменилось тут руки развились да то есть моторика появилась ножки он уже не сидит, он уже ими ходит, то есть активности стало больше. Я думаю, что в этой голове мозга явно больше, чем в предыдущих. Отлично, хорошо!

01:00:15 То есть, это такая эволюция, но даже революция стремительная. Понял, спасибо. Так, кому передаешь слово? Пусть будет Нина. Так, Нина, сейчас закрепляем.

01:00:29 Нормально, подхватываю. У меня появились детальки, это типа компьютера что-то. Вот потому что животное животному оно у меня и так было какое-то адекватное Судя по всему что я готовилась вот и у него добавились детали связанные с компом. Это мышка, ручки, кнопки. Серенькая вот эта деталька тоже кнопка, розовенькая такая.

01:00:59 Поэтому он готов учиться, у него все есть. Digital возможности есть. И где-то у меня тут что-то типа Wi-Fi. А, 1 из этого как раз. Все, готово.

01:01:14 Понял, хорошо. Спасибо. Кому передаёшь? Передаю слово Марии. У меня герой трансформировался, у него появились красные огни, с помощью которых он от врагов может, Господи, защищаться, подавать желтые сигналы для коммуникации с другими существами на этой планете.

01:01:42 Ну и собственно говоря, на всякий случай теперь летательного аппарата нету и чтобы его друзья могли и вообще соратники спасти у него появился специальный механизм для закрепления с помощью которого можно его из ямы завала откуда-то достать. Хорошо надеюсь у нас в рамках курса Lego Сюрприз не будет как это потребности спастись от спасения. Хорошо спасибо так давайте я верну нам слайды Значит, что было под капотом этого задания? Мы вот часто именно так и двигаемся, когда работаем внутри процесса сессии. То есть мы модель постоянно дорабатываем, трансформируем, по сути, к ней как бы либо что-то добавляя, либо что-то из нее убирая.

01:02:36 И вот такой примерно интерактивный процесс у нас внутри происходит. То есть, что мы сейчас с вами попробовали? У нас был первый раунд. Я поставил такую задачу, вопрос, на который мы ответили с помощью моделей. Про эти модели рассказали.

01:02:50 Мы немножко не так глубоко раскрывали вот этот блок рефлексией связанный. Я пояснил, да, с чем это тоже связано, когда особенно речь об индивидуальных моделях, таких айсбрейкерах, то там, как правило, глубоко не рефлекслируем. Сейчас мы с вами во втором раунде продолжили этот процесс, взяли то, что у нас было исходно, переработали это, по сути, добавив новые смыслы в модель. Глобальная модель, может быть, и не изменилась, но смыслы, которые вы туда привнесли, какие-то метафоры новые, да, как-то она была немножко переработана и что-то к ней добавили, да. Вот произошел процесс трансформации этой модели.

01:03:32 Здесь точно так же было 2 ограничения: мы можем ставить ограничение на количество изменяемых деталей или на количество убираемых деталей или на количество добавляемых деталей. Но какой-то ограничитель все равно рекомендую использовать, потому что это очень помогает сфокусировать человека на какой-то конкретной задаче и не как бы помогает ему не расплываться скажем тогда вот слишком сильных фантазиях значит по вопросам тоже я не так много вопросов задавал да здесь практически не задавал потому что в целом, как бы, да, про модель рассказ довольно исчерпывающим был. Дальше, когда мы особенно работаем с командой и моделями, там, чем больше вопросов зададите, таких действительно, по сути, да, важных, может помогать команде увидеть под новым углом модель. Вот, но в индивидуальных моделях это не всегда требуется и можно опускать некоторые моменты. Сейчас мы с вами третье задание выполним.

01:04:31 Нужно дополнить модель участника курса Lego Series Play, показав его окружение и ожидания от курса. То есть, у нас с вами есть модель участника, но этого участника что-то во вне еще окружает. У него какое-то

есть окружающее пространство, окружающий мир, что-то вот, не знаю, там, какой-то контекст, может быть, рабочие, там, задачи, что-то еще. Может быть, что-то мешает двигаться, да, внутри курса, какие-то есть факторы, рабочие задачи или еще что-то. Вот, поэтому, ну и конечно, как-то можно отразить ожидания, как некий внешний фактор.

01:05:08

То есть, мы сейчас вокруг модели, по сути, будем в некотором смысле выстраивать какой-то ландшафт. Можно добавить не более 5 деталей, можно модифицировать саму модель, можно убрать из нее любое количество деталей, которое сочтете нужным. Но вот главные ограничители это на добавление деталей. И 3 минуты точно так же, да, по времени. Можно даже, наверное, сейчас я посмотрю, как мы в тайминге.

01:05:32

Можно даже 5 минут в целом, мы двигаемся нормально. Давайте я сейчас открою, оставлю задание открытым и включу нам сопровождение. Прошло уже больше половины времени. Можно подумать, на что мы потратим оставшиеся 3 минутки. Ставим и красивый, непомощный.

01:10:15

Так, ну что, давайте перейдем к моделям, все самое интересное там. Так, давайте, наверное, кто готов? Нина, готова? Да, я готова. Я там фотку отправила, чтобы подчистить это существо.

01:10:36

Я жалею, что выбрала полоски формат, но деваться некуда, движемся дальше. Кстати, его можно перестраивать, если что, на будущее. Я уже знаешь, что он мне нравится. Понял, хорошо. У меня здесь появились детали от моего окружения, у меня тут муж подслушивает тихонечко, сын, который обеспечивал меня Лего, хотя он уже взрослый, ему 12 лет, но целая коробка Лего я сохранила, не зря, кстати, не зря.

01:11:09

А еще самое интересное, что я сняла им вот эти шапочки, это уже видимо процесс пошел, говорю: слушайте, я ж на громкой и шапки им сняла. Дальше вот здесь я добавила зеленого цвета, здесь что-то похожее на факел. Я вообще как-то люблю нести интересные знания в компанию, но и самой как-то получать удовольствие от того, что они применимы и несут пользу. Поэтому это зеленое для меня развитие, рост. Передаю Марии слово.

01:11:54

Мария, спасибо. У меня тоже герой в чате. Основной герой никак не трансформировал, или появилось у него появилось окружение дополнительное и общая платформа черная. Окружение, которое хочет развить в себе новые навыки, и платформа это, так называемая, единая общая цель для них, для всех, которая их связывает. Класс, понял.

- 01:12:25** Может быть, что-то еще в окружении, что хотелось бы подсветить. Я вот там смотрю много всего на платформе, не все увидел на детальке, если покажешь в камеру. Ну, по большому счету, вот их 2 героя, наверное, вот так вот, и единая платформа, а сам герой предыдущий никак не изменился. А, я понял, хорошо. Спасибо.
- 01:12:50** Кому дальше? Инна я картиночки в чат кинула так попроще будет у меня появилось окружение из еще четырех фигурок и они у них взаимодействие они что-то вместе строят У них у всех там, я нарисовала кому-то кубики лего в лапы, а кому-то дала, ну вот это вот как лего, да, разноцветные штуки, построили и еще достраивают. Класс. А кто это вот вот эти вот такая башенка построенная? Это окружение?
- 01:13:25** Да это вот эти фигурки вокруг, а это то, что они построили, это их уже какой-то результат. А, я понял. Так, хорошо. А ожидания где-то здесь тоже отражены, то Расскажи. В 2 словах поподробнее про ожидания.
- 01:13:46** Да, там задание звучало как дополнить модель участника курса Lego CRS Play, показав его окружение и ожидания в курсах. Но если нет, то они не будут они все вместе складывают пазл в пазл, но он еще доконал, там еще у всех детальки в руках есть. Понял, окей, хорошо, спасибо. Евгений я тоже кинул чат в который я добавился или ты покажешь? Давай дальше в общем головы ушли, потому что символично можно изобразить 2 головы у командозавра появилась, в середине это некая зона ответственности моя, а слева вот тут наброс на всякий хлам непонятные вещи, задания, команды, процессы и все такое прочее.
- 01:14:46** И все, проходя метафорически через эту линзу, она становится приятного цвета, прозрачным и красиво уложенным. Класс. Собственно, мое окружение это непонятные вещи всякие, это идеализированная модель, где они становятся понятными, но и самое главное, что они не мне становятся понятными, а другим командам каким-то, мондозавру. Супер Спасибо классная модель так обратно возвращаю нам презентацию Вот, собственно, мы с вами через 3 итерации пришли к изначальному вопросу. Вопрос звучал в начале как ваши ожидания от онлайн-курса Lego Series Play.
- 01:15:33** Мы через несколько итераций, не совсем очевидных, особенно в начале, пришли в итоге к цели. Это некий пример того, как это может быть. То есть вы можете точно также разбивать, у вас есть какая-то цель сессии, к которой вы хотите прийти, и вы, по сути, как бы, размещаете ее на такие реперные точки, где каждая реперная точка это какой-то вопрос-задание для команды, которое надо построить. Сначала мы это делаем через индивидуальные задания, потом в какой-то момент, когда мы понимаем, что мы готовы

перейти к групповым моделям, мы можем схлопнуть индивидуальные модели совместно через то, что, например, мы можем дать задание выбрать 1 или 2 самых важных детали из вашей индивидуальной модели и привнести ее в коллективную. Там способов объединения мы с ним про это чуть отдельно попозже поговорим.

01:16:23 Вот, но в общем и целом главное, да, что мы в какой-то момент понимаем, что мы переходим из индивидуальной модели в сборку коллективную. Вот сегодня мы больше работали с индивидуальными моделями. Надеюсь, вам этот процесс тоже был интересен. Поделитесь, пожалуйста, вашими впечатлениями. Очень хочется узнать, вот вы сейчас, как непосредственно люди, которые руками это пособирали.

01:16:45 Вот, какие у вас впечатления, какие, может быть, инсайты какие-то у вас были в процессе. Если поделитесь, будет полезно. Да, Жень? Я хочу поделиться. Я просто давно не был в Zoom, поэтому решил поднять руку от радости.

01:17:00 Да, отлично. Первое задание показалось самым, на самом деле, сложным, потому что оно условно никак не привязано к работе, к ежедневным всяким делам, умностям, фреймворкам и т. П. И т. П.

01:17:12 И т. П. И т. П. И т.

01:17:14 П. И т. П. И т. П.

01:17:15 И т. П. И т. П. И т.

01:17:15 П. И т. П. И т. П.

01:17:15 И т. Д. И собирать, на третьей минуте где-то у тебя как будто пути назад нет, на самом деле. Несуществующие животные утрируешь, уродуешь и так далее. Перестроить тяжело в первом раунде, а вот остальные как будто идут проще намного.

01:17:29 Когда какая-то применимость начинает с курсом, к ожиданиям, тогда уже легче развивать метафору. Но да, нетривиально, если достаточно тяжело собрать несуществующее животное. Мне было. Спасибо, спасибо, что подсветил. На самом деле, не только в несуществующем животном дело, а дело в том, что сам инструмент, грубо говоря, это новый инструмент.

01:17:49 И вот как раз задача дать как-то войти в него. Если сразу же бизнесовая задача, то, как правило, вход чуть сложнее. Ну, по крайней мере, из опыта

так. Поэтому обычно через какие-то очень простые вещи, там вот утку собрать, собрать собаку из 5 деталей. Утка, кстати, всегда у всех разные.

01:18:09

Это уже несуществующее животное, там больше полет фантазии. Но даже у утка, казалось бы, даже там тоже всегда у всех все по-разному. Поэтому да, вот, наверное, после как раз первого задания, когда уже стало понятно, как с инструментом работать, уже стало поспокойнее, да, прошел, собрал модель уже рассказал про нее и уже дальше просто полегче было Спасибо Спасибо интересно так может быть кто-то еще хотел бы Если нет инсайтов, тоже, ну, как, в смысле, если не хочется делиться, тоже ок. Я не знаю, наверное, сложно сказать, что это инсайты, потому что ты еще рассказываешь про то, зачем, почему и что дальше. Но, наверное, я могу сказать пока просто про тактильные какие-то свои ощущения, что когда ты у тебя в руках лего, либо другие какие-то детали у моих коллег, ты как-то невольно переключаешься с помощью вот этих вот осязаний каких-то вообще забытых действий совсем.

01:19:18

Я забыла о том, что такое отколупывать, скреплять лего. Вот, поэтому концентрация внимания, наверное. Да, это правда. Я знаю, есть вот в России не встречала, в Европе есть даже такие места, где можно прийти, там очень много разных наборов лего и можно просто прийти, вот как такое медитативное занятие вечером провести время, сесть и собрать какую-то модель, там ну вот за они платят, это как антикафе примерно, там они за проведенное время платят, но вот так можно проводить время. Это, на самом деле, да, такой способ, как бы, разгрузить голову и что-то руками поделывать иногда, выложить что-то, что там есть, овеществить.

01:20:04

Мы еще это называем визуализацией ментальных моделей. То есть, все, что у нас есть в голове, мы, по сути, выкладываем в реальный мир. Хорошо, может быть, если кто-то еще хотел поделиться, можно поделиться или мы двинемся дальше? Мне интересно, как ты построил от животного до наших ожиданий, построил вот эту дорожку, и мне как раз вот интересно, как же она протраивается. Я понимаю, что это классно уже получилось, но как бы я еще не до конца поняла как.

01:20:36

Ну то есть я поняла, что сначала животное, потом участника, и потом по сути все равно мы к себе пришли так или иначе. Да, да. Это на самом деле такой креативный процесс всегда, то есть какого-то такой прям волшебной пилюли наверное ее нет то есть мы берем условно берем задачу сессии которая перед нами стоит понимая тайминг который у нас есть количество участников которые у нас есть просто разбиваем ее на итерации. Ну, стараемся какой-то креатив туда привнести. Условно, если нам нужно модель лидера собрать, мы точно также можем, например, за 5 итераций, начиная от какого-то сказочного животного прийти к модели лидера.

- 01:21:16** Попутно дорабатывая, как-то ее улучшая, например. Мы еще подробнее про это поговорим, когда будем блок фасилитации разбирать. Там разберем разные сценарии. Ну, в общем, да, пока такое, чтобы не спойлерить сильно, пока такой ответ. Так, может быть, Мария тоже чем-то, если есть, можно поделиться или двинемся дальше?
- 01:21:44** Я в позиции вообще ребенка поэтому же мало тебе спасибо огромное я к икай к я отпустила вообще сегодняшний сложный день Это здорово! Я заняла позицию обучающего, выключила взрослого человека, и вот я ничего не знаю, я учусь! Это отлично! Это отлично! Так, хорошо, давайте тогда с вами двинемся дальше.
- 01:22:09** У нас не так много времени осталось. Я вам как раз расскажу про наше домашнее задание, что мы будем делать дома и попробуем применить вот уже тот опыт, который есть взаимодействия с инструментом, применить его уже к конкретному такому, по сути, бизнесовому инструменту. Это карта стейкхолдеров. Кто-то наверняка там с ней так или иначе сталкивался. Есть разные формы и визуализации этой карты, но, по сути, это такая карта людей и сообществ, которые напрямую или косвенно соприкасаются с этим продуктом или сервисом какой-то, который вы создаете.
- 01:22:42** Здесь может быть в центре в принципе все что угодно. Не знаю, там может быть сервис такси, может быть какой-то банковский продукт, может быть ваш тренинг, может быть что-то еще. То есть в принципе вы рамках домашнего задания ничем не будете ограничены. Вы можете выбрать что-то, что вам интересно, но если вам вдруг нужна будет какая-то помощь в плане дать вам какой-то продукт обязательно, то это тоже без проблем можно сделать. Но в общем и целом было бы, наверное, полезно, если бы вы, ну, и вам более интересно было бы, если бы вы что-то свое сюда поместили в центр.
- 01:23:14** Вокруг вашего продукта выстраивается, по сути, такое кольцо пользователей, да, тех, кто непосредственно является потребителем вашего продукта и готов, может быть, даже платить вам за это. А может быть и не платить деньгами напрямую, но под своим вниманием, временем, чем-то еще. Прямые стейкхолдеры это те, кто имеет интерес к вашему продукту. То есть, они прямо заинтересованы, но, наверное, не с точки зрения того, как этот заинтересован в этом пользователь, а с точки зрения своего влияния. То есть, они могут влиять на ваш продукт напрямую.
- 01:23:53** И есть косвенные стейкхолдеры это те, кто оказывают некое косвенное влияние на ваш продукт. Чаще всего здесь может быть какие-то законодательные, может быть, службы, кто-то еще. То есть, те, кто оказывает

какое-то косвенное влияние, они напрямую не заинтересованы, никакого, может быть, интереса в вашем продукте не имеют, но, по сути, они, как бы какое-то влияние тем не менее могут оказывать. Да вот вообще карта стейкхолдеров она отвечает на вопрос интересы каких сторон продукте или сервисе мы должны учесть можем ли мы повлиять на интересы пользователей или стейкхолдеров и удовлетворяем ли мы интересы прямых стейкхолдеров продуктам. Несколько примеров. Ну вот наверное я даже сейчас вот тильду пропущу.

01:24:39

Допустим вот на примере доставки еды. Здесь пользователи могут быть люди. Это был еще тогда такой период, когда все на изоляции были. Вот здесь доставка готовой еды, были вот люди на изоляции, офисные работники, больницы. Потом стейкхолдерами были рестораны, курьеры, агрегаторы доставки и косвенные стейкхолдеры, консьержи в домах, правительство города.

01:25:03

На самом деле, вы можете дополнять и дополнять эту карту в зависимости от того, насколько глубоко вы будете прорабатывать. Она вам даст то или иное количество инсайтов. Как это может выглядеть? Да вот там несколько примеров, как это можно собирать из Lego. У вас есть какой-то центр, есть первый круг, второй круг.

01:25:21

В принципе визуализация на ваше усмотрение. У нас есть несколько примеров, там на доске мира будут лежать, на которые вы можете опереться. Как будет само задание выполняться и вообще в принципе зачем оно нужно? Для того, чтобы вы попробовали переложить ваш опыт взаимодействия с инструментом Lego уже на конкретный такой прикладной бизнесовый инструмент для того чтобы в принципе ощутить на своем опыте и заодно получить инсайты возможно потому что чаще всего когда вы что-то строите применительно к своему продукту, вы находите для себя новые какие-то идеи, инсайты. Может быть, новые пользователи у вас появятся, о которых вы раньше не думали, или вы увидите тех, кто может на ваш продукт влиять.

01:26:05

Вот. Ну, и, конечно же, понять, что инструмент вот этот Lego это, по сути, способ овеществления визуализации практически любых бизнесовых инструментов. Можно собрать CJM, можно собрать Link Canvas или бизнес-модель Эстервальдера, можно собрать какие-то другие вещи, которые вы посчитаете нужными. Собственно, само домашнее задание звучит следующим образом: составить модель карты стейкхолдеров своего продукта или интересного вам продукта из кубиков Lego, заполнить карту стейкхолдеров мира и приготовиться к тому, чтобы презентовать модель на следующем вебинаре. Для чего карта стейкхолдеров в мир заполняется?

- 01:26:47** Чтобы можно было опереться на те стикеры, которые вы заполните. Потому что, как бы, глядя на фотку модели, сложно будет прокомментировать ее без какого-то вашего сопровождения. А так, соответственно, я смогу тоже на нее посмотреть и, возможно, до начала следующего вебинара дать вам какой-то фидбэк прокомментировать вашу домашку. Вот такое задание. Есть ли по нему какие-то вопросы?
- 01:27:15** Если есть, давайте подробно обсудим, если вопросов нет, то кажется, что да. В Lego все же метафоричность немножко мы избавляем, когда делаем модель карт и стейкхолдеров, и холдеров? Можем делать ее метафорично, то есть не обязательно, чтобы это был круг или квадрат, в этом смысле мы не зафреймлены как-то. Главное, наверное, чтобы в ней были отражены несколько вот этих сущностей, то есть сам продукт, пользователь, прямые стейкхолдеры и косвенные стейкхолдеры. Между ними могут быть какие-то взаимосвязи, вы тоже можете здесь немножко покреативить, но сама форма, пожалуйста, на ваше усмотрение.
- 01:28:02** Супер, хорошо. Ну, смотрите, тогда на сегодняшний день, по сути, у нас основной материал закончился. На следующем вебинаре мы с вами подробно поговорим про сборку конкретно таких уже бизнесовых моделей. Если у вас есть какие-то вопросы по сегодняшнему дню, то Welcome в студию или мы тогда на сегодня уже завершим как раз вовремя. А ссылка на Мира, она надо на GetCourse как-то попасть, да, и там будет презентация и ссылка?
- 01:28:37** Да, мы еще в чатик продублируем тоже, чтобы в чатике была ссылочка на доску. Запись сегодняшнего вебинара будет в GetCourse. Хорошо, спасибо вам большое. Спасибо за активное участие, за готовность строить модель несуществующих животных. Увидимся с вами через день и подробно посмотрим, что получилось.
- 01:29:03** Всем хорошего вечера!