

Глоссарий инновационных форм работы

- **Воркшоп** (англ.) — своеобразная рабочая мастерская, где теоретические знания закрепляются на практике.

Воркшоп — новая форма обучения специалистов различных областей. Особенностью таких занятий становится возможность попрактиковаться под чутким руководством мастера. Процесс обучения позволяет раскрыть творческие и коммуникативные навыки, а упор на практику гарантирует полное усвоение материала.

В отличие от тренингов подобные занятия изучают комплекс техник, необходимых в работе, а не оттачивают конкретную схему, т. е. проблема изучается «от и до» со всеми возможными расхождениями и условиями, отсюда и творческое самовыражение.

Разновидность воркшопа - **Брейнштурм** используется только тогда, когда требуется найти выход из затруднительного положения. И для этого используются скрытые ресурсы и потенциалы человека, когда исследовательские разработки и кабинетная практика уже не работают. Мозговой штурм получил распространение в среде финансов, управления и технологий. В большинстве случаев используется для попытки интерпретации неразрешимых задач и нахождения нужных решений, стимулирующих потребителей или других групп.

- **Диджитал** — это использование цифровых ресурсов/каналов для достижения целей компании. С диджитал связывают всё, что касается информационных технологий: контекстная реклама, медийная реклама, создание сайтов, SEO, веб-дизайн, SMM.

Цель: продвижение бренда, повышение продаж, формирование лояльности аудитории, привлечение сотрудников и т.д.

• **Ивент** (от [англ. event](#) — событие, мероприятие, церемония) — развлекательное или рекламное представление, осуществляемое на театральной сцене, киноили телеэкране, на спортивной или цирковой арене с использованием разного рода сюжетных ходов, изобразительных приёмов, световой техники, компьютерной графики и т. п.

Сегодняшние event'ы сконцентрированы на общении между участниками, чтобы они могли делиться своими знаниями друг с другом, взаимодействовать в более неформальной обстановке. Как следствие, появились и новые форматы мероприятий. **Техники «аквариумов», «неконференций», технология опенспейса и Pecha Kucha** — лишь маленькие образцы event'ов будущего, возвращающих нас к корням, когда мы собирались вокруг костра, чтобы поговорить, потанцевать и создать что-то впечатляющее. И сегодня это по-прежнему отличное средство для обучения и вдохновения.

- Мероприятие в стиле **«Ллофт»** - использование большого свободного помещения, сочетание традиционных и инновационных форм и технологий мероприятия.

Зонирование помещения осуществляется при помощи мебели, отделочных материалов, цвета, стеклянных перегородок. Основные требования к оснащению: функционал, простота, удобство.

- **Митап**, от английского (meet up/meetup) — встреча единомышленников для обсуждения тех или иных вопросов в неформальной обстановке.

Основная идея митапа — наличие общих интересов и возможность обмениваться мыслями, идеями и другой информацией по теме митапа.

В отличие от других форматов, митап всегда

спонтанный, гибкий и достаточно непредсказуемый, т. к. в нем могут принять участие не только специально приглашенные люди, но и все желающие, которым стало известно о событии.

4 правила митапа — делай, учись, делись, меняй:

- Делай, потому что без активных действий твои мечты останутся просто воздушными замками.
- Учись у тех, кто знает ответы на твои вопросы и умеет превращать фантазии в реальность.
- Делись тем, что знаешь и умеешь сам.
- Меняй себя и вместе с тобой изменится мир вокруг.

В качестве места проведения митапа выбираются открытые общественные места, коворкинги, офисные помещения, бары или кафе — все зависит от возможностей организаторов и желания создать определенную атмосферу встречи. Главное, чтобы присутствующие могли свободно передвигаться от собеседника к собеседнику.

Для организаций митапы — способ выведения сетевой аудитории в офлайн. Мы их проводим, исходя из двух задач: распространения знания и создания офлайн-сообщества, что вполне удается.

- **«Совместное потребление» или «sharing economy»** — новый мировой тренд, в результате которого возникли, например, Uber, Airbnb и Ebay. Это экосистема, которая выстраивается вокруг взаимодействия услуг и ресурсов.
- **Фасеточная сессия** (фасетка – восьмиугольная сотовая ячейка) - комплекс мероприятий, когда в рамках одной темы обсуждения проводятся на разных площадках и затрагивают различные аспекты общей темы.

- **Фасилитация** - (от англ. facilitate – помогать, направлять, облегчать) – одновременно процесс, группа навыков и набор инструментов, позволяющих эффективно организовать групповое обсуждение.

Цель фасилитации: нахождение решений, которые позволят группе работать созидательно и результативно. Иными словами, это специальные действия, направленные на организацию групповой работы.

Обсуждение рабочих вопросов обычно происходит в одной или нескольких группах. Групповая фасилитация – процесс, в рамках которого лидер группы занимает нейтральную позицию и не берет на себя принятие решения, а лишь помогает участникам идентифицировать проблемы и принять решение с помощью конструктивного обсуждения. Этим лидером и будет фасилитатор.

- **Фиджитал** – объединение физической и виртуальной реальности. Проведение мероприятия с использованием элементов виртуальной реальности.

- **Хакатон** ([англ. hackathon](#), от hack (см. [хакер](#)) и marathon — [марафон](#)) — [форум разработчиков](#), во время которого специалисты из разных областей разработки [программного обеспечения](#) (программисты, дизайнеры, менеджеры) сообща решают какую-либо проблему на время.

Некоторые хакатоны предназначены для образовательных или социальных целей, но чаще задачей хакатона является создание полноценного программного обеспечения. Каждый хакатон сфокусирован на определённой области, например, языке программирования, операционной системе, приложении, программном интерфейсе (API).