



**Методические материалы  
практического игрового занятия на  
тему "Мой первый грант РФ"**

Практическое игровое занятие на тему «Мой первый грант РФФ» заключается в следующем. Участникам предлагается подготовить заявку на грант Российского научного фонда, при этом во время подготовки участники знакомятся с базовыми принципами философии agile. Подготовка заявки проходит в виде карточной игры, которая основана на идее Scrum Card Game, разработанной практикующим agile-консультантом Тимофеем Евграшиным (<http://scrumcardgame.com/>).

**Цель практического игрового занятия** – освоение принципов организации проектной философии agile, знакомство с основными этапами написания заявки на грант Российского научного фонда.

### Описание игрового занятия

В начале игры участники должны разделиться на несколько команд, в команде может быть от 2 до 6 человек. Важно, чтобы в командах было приблизительно одинаковое число игроков. После того, как участники разбились на группы, каждая команда получает набор необходимых материалов для участия в игре. Набор материалов включает в себя следующее:

- набор действий – этапы написания заявки на грант (в Приложении 1);
- набор событий – случайные события, которые влияют на наши действия в игре (в Приложении 2);
- таблица для подсчета очков (в Приложении 3);
- лист “ТО DO”, где нужно отображать, какие действия на этой неделе команда планирует сделать (to do), какие действия команда выполняет на этой неделе (in progress), какие действия уже сделаны (done) (в Приложении 4);

**Набор действий** складывается из этапов написания заявки. В игре задача написания заявки состоит из 18 этапов, начиная с 1 этапа «Придумать идею для гранта РФФ», заканчивая 18 этапом «Подать заявку в бумажном виде». Команда получает набор действий, перемешанных в произвольном порядке, за исключением первого и последнего этапов, которые должны остаться на своих местах в наборе действий. *Таким образом, во время игры команда будет получать действия в случайном порядке. Это отражает один из принципов философии agile, когда команда точно не знает все задачи, которые ей предстоит выполнить.*

Также в наборе есть этапы, которые нельзя выполнять до тех пор, пока не будут выполнены определенные этапы. К примеру, нельзя подать заявку на грант РФФ в электронном виде (этап 16) без выполнения основных этапов написания заявки – этапы с 1 по 15. Это означает, что, если команда вытащила 16 этап, она не может приступить к его выполнению пока не выполнит все предыдущие этапы.

Каждое действие занимает определенное количество времени (количество часов) и весит определенное количество баллов. Время символизирует сложность действия, баллы – значимость данного действия с точки зрения экспертов РФФ, которые будут оценивать

заявку на грант. Часы и баллы позволяют расставить приоритеты на отдельном промежутке времени между задачами, что также относится к философии agile.

Поскольку, по замыслу, заявку в итоге будут рассматривать и оценивать эксперты РНФ, на карточках с действиями заранее прописаны баллы, которые команда получит, если выполнит действие. Получается, что некоторые действия можно выполнить по-разному, затратить разное количество времени и получить разное количество баллов. К примеру, собрать команду можно разными способами: устроить массовую рассылку по корпоративной почте (это займет 5 часов и даст 3 балла), можно посоветоваться со старшими коллегами о том, кого взять в команду (это займет 8 часов и принесет 7 баллов), а можно поискать исследователей, которые занимаются данной темой, и написать им персональные письма (16 часов – 10 баллов). Когда команда переходит к выполнению действия, она может выбирать, сколько времени на этап затратить и сколько баллов получить в итоге. Набор действий для игры представлен в Приложении 1.

**Набор событий** вносит в игру элемент случайности. Команда может запланировать выполнение нескольких действий на один ход, а карточки событий играют роль явлений, на которые команда не может повлиять, но которые влияют на ход оформления заявки РНФ. События могут как помогать игрокам, давая им дополнительные часы или преимущества, так и мешать достижению цели, например, отнимая часы.

## Ход игры

Игра длится 10 недель (кругов), за одну неделю каждый из игроков команды должен сделать один ход.

**1 шаг.** В начале каждой недели команда может вытащить из набора действий определенное количество карточек с действиями, из которых она будет выбирать, какие этапы заявки сделать на данной неделе. На первой неделе команда может вытащить число карточек, не превышающее количество игроков в команде. На следующих неделях команда может открыть количество действий, не превышающее количество полностью выполненных действий (перенесенных в «done») на предыдущей неделе. Все действия, «открытые» командой, необходимо перенести в часть «to do» на листе «TO DO».

**2 шаг.** Каждый игрок во время своего хода выполняет последовательность 3-х операций:

- бросает кубик, количество очков означает количество часов, которое игрок может потратить на написание заявки.
- выбирает, какое действие из списка «to do» он будет сейчас выполнять, и переносит его на поле «in progress» на листе «TO DO». Процесс выбора может быть также и результатом командного обсуждения.
- достает карточку события из стопки событий. Важно, чтобы карточки с событиями участники вытягивали случайно из набора. Событие корректирует время, выпавшее на кубике. Положительные события дают игроку дополнительное время, которое

он может потратить на выполнение действий, отрицательные, напротив, отнимают время.

Если за свой ход игрок полностью выполнил действие, то на листе «TO DO» игрок его переносит из части «to do» в часть «done». Таким образом можно наблюдать действия отдельных игроков команды, проанализировать и учитывать их при планировании действий на следующей неделе, что аналогично *scrum-meeting agile*.

Действия, которые не были завершены, остаются в части «in progress» на листе «TO DO». Если суммарное количество часов превысило количество часов на все этапы заявки, находящиеся в части «to do», то есть если команда выполнила все «открытые» этапы, и у нее осталось время в этой неделе, оно «сгорает».

**3 шаг.** На следующей неделе команда открывает несколько новых действий (не более, чем количество действий, перенесенных в «done» на предыдущей неделе), затем каждый игрок бросает кубик, вытягивает свое действие, и команда совместно решает, какие этапы заявки она выполняет на этой неделе. Важно, каждую неделю фиксировать, сколько действий команда планировала сделать на неделе, сколько сделала, сколько очков заработала в Таблице для подсчета очков.

Это повторяется 10 недель (или кругов). Выигрывает та команда, которая смогла выполнить все 18 этапов за 10 недель. Если несколько команд смогли закончить написание заявки, то выигрывает команда, набравшая наибольшее количество очков по итогу написания заявки.

## Результаты игрового занятия

- Понимание и освоение базовых принципов философии agile;
- Приобретение опыта коллаборативной работы в команде, выстраивание коммуникаций в команде;
- Понимание важности философии agile с точки зрения решения поставленных задач в сжатые сроки;
- Освоение этапов подачи заявки на грант РНФ и подготовка каждого из них.

**Приложение 1. Действия игры**

<p><b>1 этап</b>  <b>Придумать идею для гранта РФФИ</b>                  данный этап обязательно нужно выполнить самым первым                  15 часов - 10 баллов</p>	<p><b>2 этап</b>  <b>Определить, на какой конкурс будет подана заявка</b> (напр., конкурс по поддержке инициативных исследований молодых ученых или конкурс по поддержке исследований научных групп под руководством молодых ученых)                  8 часов – 10 баллов</p>
<p><b>3 этап</b>  <b>Собрать команду (выполнить 2 пункта)</b>                  а. Устроить массовую рассылку коллегам по e-mail 5 часов - 3 балла                  б. Посоветоваться со старшими коллегами 8 часов - 7 баллов                  с. Посетить релевантные теме заявки мероприятия (напр., семинары, конференции и пр.) 18 часов – 9 баллов                  d. Найти исследователей, которые занимаются данной темой, и написать им персональные письма по e-mail 16 часов - 10 баллов</p>	<p><b>4 этап</b>  <b>Заполнить форму 2: сведения о руководителе и об основных исполнителях гранта:</b> нельзя выполнить без этапа 2                  а. руководитель заполняет форму самостоятельно за всех участников – 8 часов – 4 балла                  б. каждый участник команды заполняет сведения о себе – 5 часов – 3 балла                  с. каждый участник заполняет информации о себе, руководитель потом проверяет все – 10 часов – 7 баллов</p>
<p><b>5 этап</b>  <b>Заполнить форму 3: сведения об организации</b>                  8 часов – 10 баллов</p>	<p><b>6 этап</b>  <b>Продумать общую концепцию научного проекта:</b>                  а. Набросать приблизительную концепцию "на коленке" 7 часов – 6 баллов                  б. Обсудить с командой концепцию, подготовить ее черновик и еще раз обсудить 10 часов – 8 баллов                  с. Проанализировать успешный опыт коллег, получивших грант, после этого обсудить и подготовить черновик заявки 15 часов – 10 баллов</p>

<p align="center"><b>7 этап</b>  <b>Оформить пункт заявки на грант</b>  <b>«Конкретная задача в рамках проблемы,</b>  <b>на решение которой направлен проект»</b>                  9 часов – 10 баллов</p>	<p align="center"><b>8 этап</b>  <b>Прописать пункт заявки на грант «Научная новизна поставленной</b>  <b>задачи, обоснование достижимости решения поставленной задачи и</b>  <b>возможности получения запланированных результатов»</b>                  12 часов – 10 баллов</p>
<p align="center"><b>9 этап: Прописать пункт заявки на грант</b>  <b>«Современное состояние исследований»</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Охарактеризовать вклад российских исследователей <b>10 ч – 3б</b></li> <li>b. Проанализировать научные исследования только в зарубежной литературе <b>15 часов – 5 баллов</b></li> <li>c. Проанализировать разработанность проблемы, учитывая вклад как российских, так и зарубежных исследователей <b>19 ч – 8б</b></li> <li>d. Проанализировать разработанность проблемы в научном сообществе, выделить актуальные исследования и сформулировать исследовательские вопросы проекта <b>24 ч -10б</b></li> </ul>	<p align="center"><b>10 этап</b>  <b>Прописать пункт заявки</b>  <b>«Общий план работы на весь срок выполнения проекта»:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Прописать задачи проекта обобщенно <b>8 часов - 6 баллов</b></li> <li>b. Прописать детальный план работ <b>12 часов - 8 баллов</b></li> <li>c. Прописать детальный план работ с четко обозначенными сроками <b>14 часов – 9 баллов</b></li> </ul>
<p align="center"><b>11 этап</b>  <b>Прописать пункт заявки</b>  <b>«Имеющийся у научного коллектива</b>  <b>научный задел по проекту»:</b> нельзя выполнить без этапа 2                  8 часов – 10 баллов</p>	<p align="center"><b>12 этап</b>  <b>Прописать пункт заявки на грант</b>  <b>«Ожидаемые в конце первого года научные результаты»:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>d. Указать планируемое количество статей и выступлений на конференциях <b>6 часов – 4 балла</b></li> <li>e. Содержательно прописать ожидаемые результаты для каждой мини-задачи проекта <b>9 часов – 7 баллов</b></li> <li>f. Прописать количественные и содержательные показатели по проекту <b>12 часов – 10 баллов</b></li> </ul>

<p><b>13 этап</b> <b>Заполнить титульный лист заявки</b> 6 часов – 10 баллов</p>	<p><b>14 этап</b> <b>Заполнить форму 1: сведения о проекте</b> 8 часов – 10 баллов</p>
<p><b>15 этап</b> <b>Заполнить форму 5: определить запрашиваемое финансирование на первый год реализации проекта</b> 12 часов - 10 баллов</p>	<p><b>16 этап</b> <b>Подать заявку на грант РФФ в электронном виде на сайте рнф.ру:</b> нельзя выполнить без этапов 1-15 12 часов - 10 баллов</p>
<p><b>17 этап</b> <b>Подготовить бумажный вариант заявки: собрать подписи всех участников проекта и заверить печатью организации</b> нельзя выполнить без этапов 1-15 12 часов – 10 баллов</p>	<p><b>18 этап</b> <b>Подать заявку в бумажном виде:</b> нельзя выполнить без этапов 1-15 и 17 а. по почте 6 часов - 7 баллов б. лично 9 часов - 10 баллов</p>

## Приложение 2. События игры

<p><b>Проблемы со здоровьем.</b> У Вас проблемы со здоровьем. Вы пропускаете этот ход</p>	<p><b>Технические препятствия.</b> Ваша работа заблокирована по техническим обстоятельствам.</p>
<p><b>Хороший новичок.</b> Новичок – хороший сотрудник. Вы можете бросить кубик еще один раз и добавить выпавшие часы</p>	<p><b>ГУРУ.</b> Мимо проходил ГУРУ. Возьмите эту карточку. Вы можете использовать помощь гуру для решения любой задачи, требующей любое количество часов. После этого удалите карточку из игры.</p>
<p><b>Ссора между участниками команды.</b> Один из участников команды отказался выполнять свою работу. -6</p>	<p><b>Спор между участниками команды.</b> Ваши коллеги не могут договориться. -4</p>
<p><b>Проблемы общения.</b> У Вас проблемы в общении с другими членами команды. -2</p>	<p><b>Карантин в университете.</b> У вас высвободились 4 часа свободного времени, которые вы можете использовать для написания заявки на грант. +4</p>
<p><b>Плохое настроение.</b> Сегодня Вы расстроены, поэтому Вам лень работать. -2</p>	<p><b>Вы решили отдохнуть.</b> -1</p>



<p><b>Эксперт-доброволец.</b> Один эксперт согласился помочь вам в решении задач. +7 часов на этапе 7</p>	<p><b>Хороший боевой дух в команде.</b> +4</p>
<p><b>Отключили интернет,</b> не можете связаться с коллегами. -1</p>	<p><b>Слаженная работа команды.</b> +2</p>
<p><b>DDoS-атака</b> на Facebook. +3</p>	<p><b>Научный руководитель.</b> Оказалось, что задел руководителя не полностью соответствует теме гранта. Необходимо сменить руководителя и заново выполнить 2 этап.</p>
<p><b>Эксперт решил помочь с заявкой.</b> +3 часа на этапе 6</p>	<p><b>Сокровище.</b> Вам в руки попали несколько прошлых заявок в Вашей области с комментариями экспертов. +4 часа на этапе 4</p>
<p><b>Другая команда</b> в вашем университете работает над похожей заявкой. Вы смогли обсудить некоторые общие моменты. +3 часа</p>	<p><b>Обычный рабочий день</b></p>

<p><b>Плохое настроение.</b> Сегодня Вы расстроены, поэтому Вам лень работать. -2</p>	<p><b>Вы решили отдохнуть.</b> -1</p>
<p><b>Отключили интернет,</b> не можете связаться с коллегами. -1</p>	<p><b>Слаженная работа команды.</b> +2</p>
<p><b>Спор между участниками команды.</b> Ваши коллеги не могут договориться. -4</p>	<p><b>Хороший боевой дух в команде.</b> +4</p>

### Приложение 3. Таблица для подсчета баллов

Неделя	Количество запланированных задач	Количество часов, набранных за неделю	Количество решенных задач	Количество заработанных баллов
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				

**Приложение 4. Лист “TO DO”**

TO DO	IN PROGRESS	DONE