



Настольно-ролевая игра

БЮРО

Тема: метаморфоза

Ключевые слова: долг, кофе, сон

СИНОПСИС:

Сатирическая игра о современном мире,
в котором царит бюрократия.

ВСТУПЛЕНИЕ

Многие привыкли, что увлекательная игра должна проходить в декорациях магического средневековья или высокотехнологичного будущего, а если она про современность, то в ней обязательно должна присутствовать какая-то мистика. Мне же захотелось показать, что повседневная рутина тоже может быть интересной, если посмотреть на неё под другим углом, с долей юмора, и рядовая рабочая задачка запросто может обернуться тем ещё квестом.

ЧТО ВДОХНОВИЛО

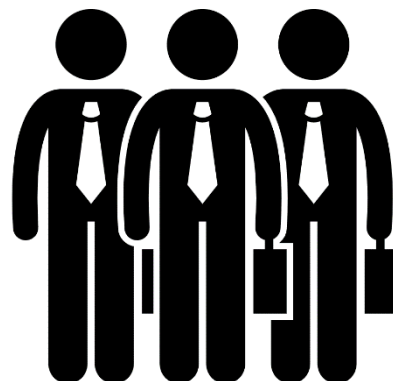
Основой для игры послужила «Primetime Adventures» - чудесная игра о создании телесериалов, которую я открыл для себя совершенно случайно пару недель назад. «Бюро» использует из неё определённые механики, но очень многое меняет, поэтому я уверенно считаю её отдельной игрой, а не хаком. Также во время разработки я наткнулся на игру «Synergon», она очень похожа по духу на «Бюро», но все совпадения случайны, да и правила там совсем иные.

ЧТО НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ?

Вам понадобится от двух до шести игроков и горсть шестигранных костей - чем больше, тем лучше. Также вам будет полезно распечатать несколько экземпляров контрактов (*по количеству игроков*) и один экземпляр проекта (*для ведущего*) – они есть в конце документа. Не забудьте набрать побольше кофе (*желательно дешёвого, из кофемата или офисной кофеварки*).

КОРПОРАТИВНЫЙ ДУХ

Всё в этой игре пропитано корпоративной культурой: от заглавной темы до внутриигровых терминов. В ней много офисного сленга и "рунглишей", и предполагается, что игроки будут общаться между собой, используя по максимуму мудрёные словечки и выражения, чтобы подчеркнуть порой глупую и абсурдную переусложнённость в рабочих процессах.

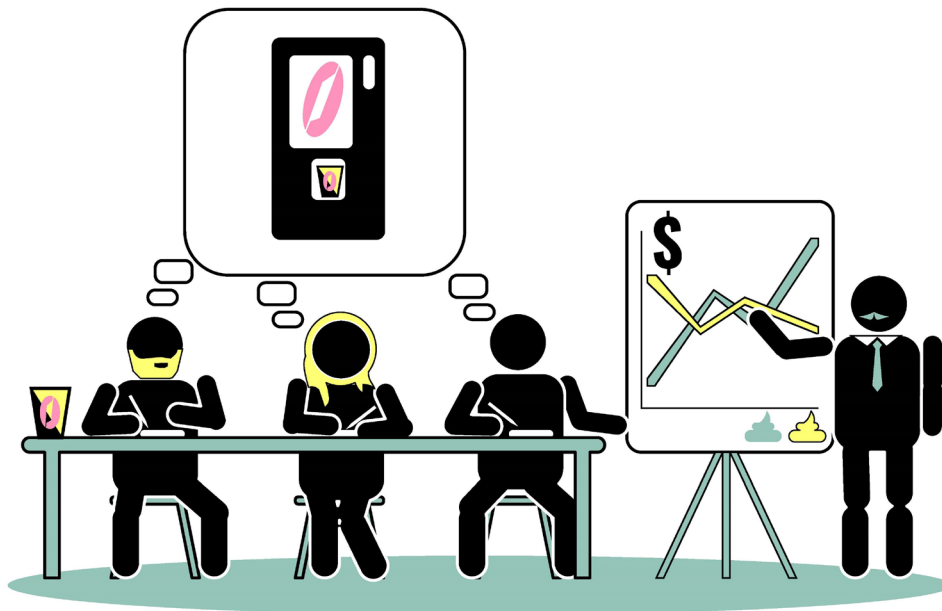


ЧТО ПРОИСХОДИТ В ИГРЕ

Игроки - это команда вымышленного отдела в огромной вымышленной корпорации под названием Бюро. Бюро - это пародия на современные ведомства и министерства, оно занимается сразу всеми проблемами и пытается контролировать всё на свете. "Сверху" игрокам будут спускать задачи, решение которых сопряжено с определёнными проблемами, ведь между департаментами Бюро неизбежны конфликты, и каждое ведомство хочет добиться своей цели. Игроки будут трудиться не покладая рук, чтобы перехитрить остальные отделы, справиться с задачей в срок и при этом не сойти с ума от работы.

ТИМЛИДЕР

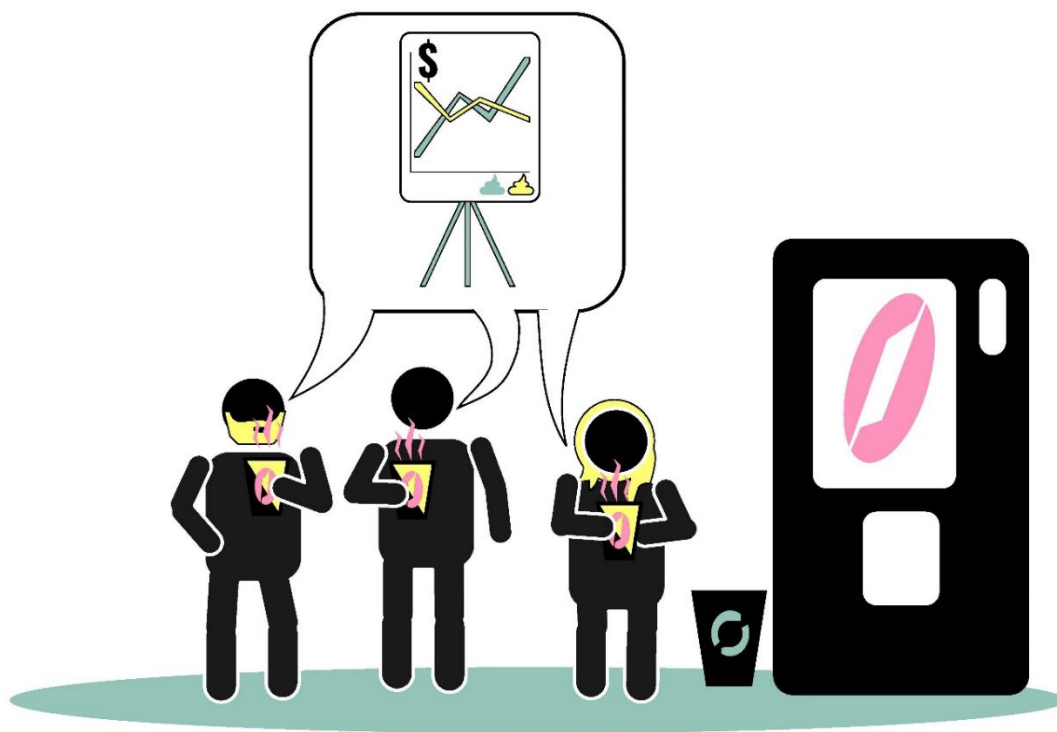
Один из игроков становится ведущим, здесь он называется Тимлидер, он же глава отдела (*впрочем, в вашей игре он может называться ПиЭм - проджект менеджер - или лид менеджер, или ещё как угодно*). Тимлидер обсуждает с отделом поставленную задачу, обговаривает связанные с этим челленджи (*трудности*), и в процессе тратит бюджет проекта, чтобы противопоставить игрокам соразмерные сложности. Может показаться, что Тимлидер играет против игроков, но это не так: если не израсходовать бюджет на решение задачи, отдел сочтут переоценённым и его закроют, а это не выгодно никому.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Вначале стаффы (*игроки*) распределяют между собой позиции (*роли*) в отделе, выбирают свой левел (*уровень компетенции*) и записывают скиллы (*навыки*). Затем Тимлидер (*ведущий*) выдает стаффам кейс (*задачу*), назначает дедлайн (*крайний срок её выполнения*) и обсуждает с ними сопутствующие челленджи (*осложнения*) - каждый стафф предлагает по одному челленджу, а Тимлидер записывает их, корректируя при необходимости. Стаффы по очереди описывают, как они решают эти челленджи, и бросают кубики, чтобы узнать, насколько успешными были их действия.

Тимлидер бросает кубики, отражая сложность челленджа. Если результат на кубиках стаффа лучше, чем на кубиках Тимлидера, стафф справляется с челленджем, и отдел становится чуть ближе к решению поставленного кейса. При необходимости стаффы могут получать пункты кофе, чтобы менять результат проверки или сложность челленджей, но это может привести к проблемам со сном, и как следствие - к проблемам в личной жизни и на работе. Когда все челленджи будут решены, а Тимлидер потратит весь бюджет проекта, кейс будет считаться выполненным.



КОРПОРАТИВНЫЙ ДОЛГ



Обязанность каждого стаффа - всеми силами достичь реализации проекта. Даже если придётся задержаться на работе, даже если из-за этого пострадает личная жизнь сотрудника. Ведь если проект не будет выполнен, стафф может лишиться работы, а в бюрократическом государстве это равносильно катастрофе.

КАК УСТРОЕНО БЮРО?

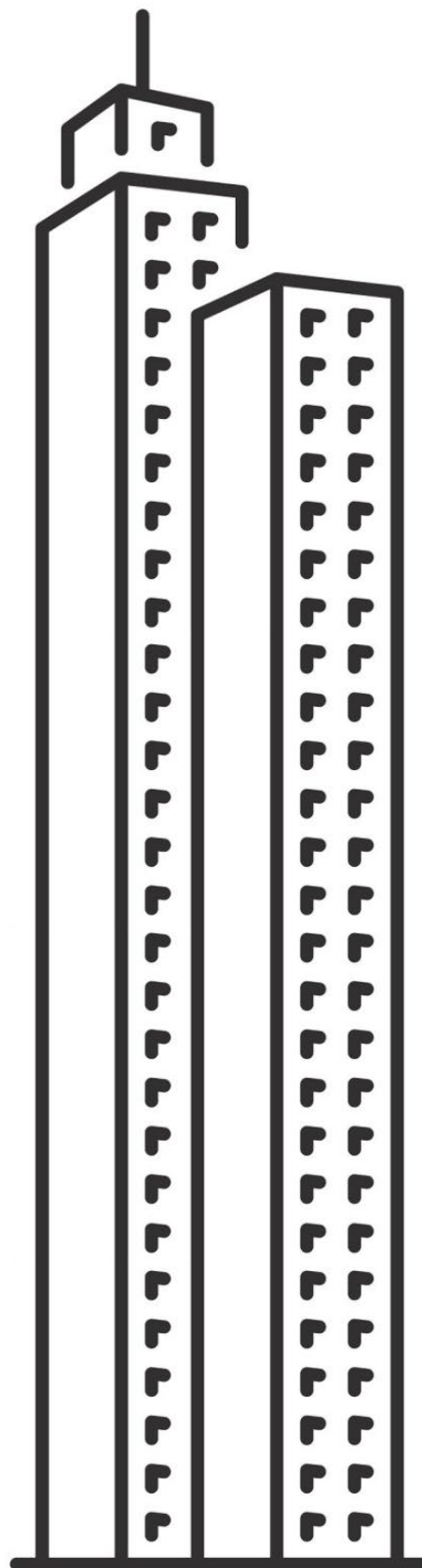


Бюро - это огромное здание, напичканное множеством ведомств и министерств самых разных направленностей. Стафф может решить свою задачу не покидая пределов Бюро, просто наведавшись в нужный департамент. Впрочем, зачастую проще позвонить или отправить имейл.

ТЫ ИЗ КАКОГО ОТДЕЛА?



Все вместе придумайте название вашему отделу. Это может быть что-то заковыристое в духе "Диджитал ресёрч департамент" или "Отдел по контролю качества и качеству контроля". Каким бы ни было это название, "сверху" вам могут выдать кейс любого формата, и его придётся решать именно вам - там не будут разбираться, подходит это вашей специализации или нет.



РЕКРУТИНГ



Создавая своего стаффа, каждый игрок должен выбрать себе позицию, левел и скиллы.

Позиции:

Позиция отражает специализацию стаффа и даёт один скилл, соответствующий его должности.

[Менеджер]

Менеджер получает скилл "Акула документооборота": +1 к проверкам, связанным с составлением документов

[Бухгалтер]

Бухгалтер получает скилл "Финансовый акробат": +1 к проверкам, связанным с выплатами и другими денежными вопросами

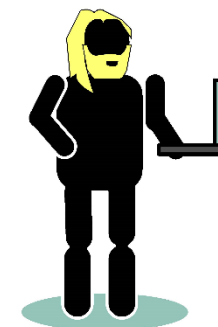
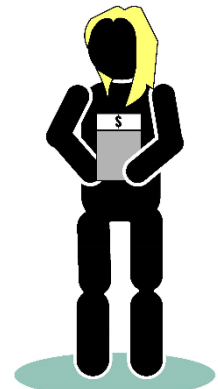
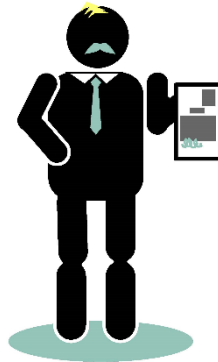
[Консультант]

Консультант получает скилл "Клиентоориентированность": +1 к проверкам, связанным с устными договорённостями

[Айти]

Айти получает скилл "Бог из машины": +1 к проверкам, связанным с компьютерами и программами

В вашем отделе могут существовать и другие позиции, в этом случае вам нужно придумать подходящее название должности и соответствующий скилл.



Левелы:

Левел отражает квалификацию стаффа: чем он выше, тем больше кубиков он будет бросать при проверке, но тем меньше у него будет скиллов.

[1] *Джуниор*. Может дописать себе три дополнительных скилла.

[2] *Мидл*. Может дописать себе два дополнительных скилла.

[3] *Сеньор*. Может дописать себе один дополнительный скилл.

Скиллы:

Скиллы отражают грани личности стаффа, а также его навыки, которые не относятся напрямую к занимаемой должности, но могут пригодиться при решении задач. Они отражают то, что стафф умеет благодаря своему бэкграунду (*предыстории и личной жизни*), а не рабочему опыту. С их помощью можно решать задачи нестандартными способами. Придумайте и запишите столько, сколько указано в описании вашего левела выше. Скиллы должны называться коротко и ёмко (*1-2 слова*).

Примеры: *заядлый собачник, репетитор английского, примерный семьянин, торгую акциями, лажу с детьми, знаток автомобилей, много путешествую, шарю в напитках.*

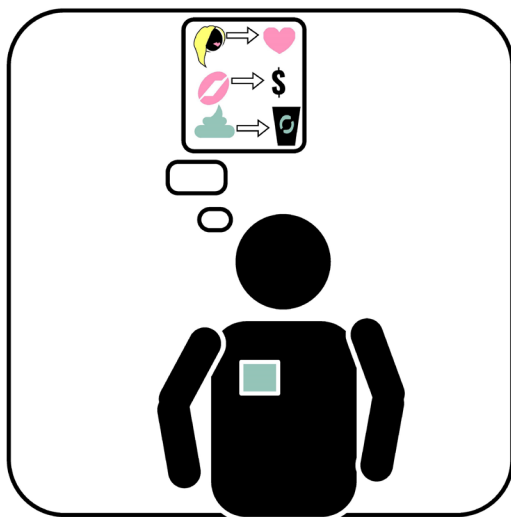
КЕЙС

Тимлид формирует кейс (задачу) для отдела. Это должно звучать примерно так:

Какая-то организация хочет что-то сделать.

Задача должна казаться простой, словно этому ничто не мешает осуществиться (в идеальном мире). Но ведь не просто так этот кто-то обратился в ваш отдел за помощью?

Например: любительский клуб шахматистов хочет устроить городской чемпионат по шахматам



ЧЕЛЛЕНДЖИ

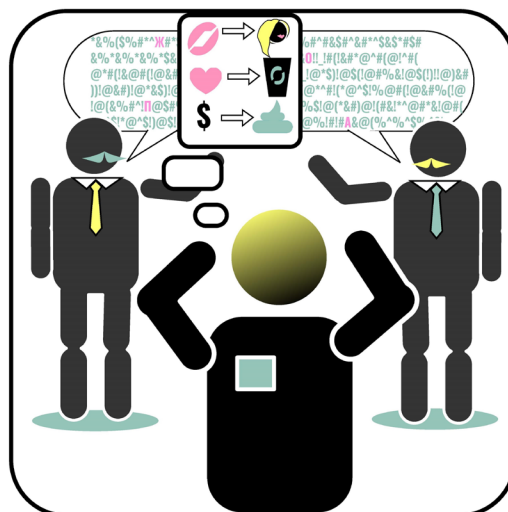
Каждый штафф предлагает по одному челленджу - осложнению, которое мешает решению кейса. Сколько штаффов - столько и челленджей предстоит преодолеть отделу. Челлендж должен звучать примерно так:

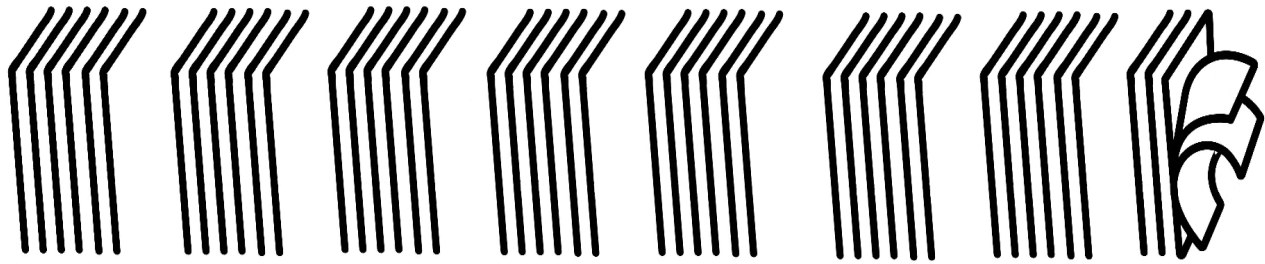
Какая-то структура против осуществления задачи потому что...

Тимлид и другие штаффы могут вносить корректировки в предложенные челленджи.

Претензии других структур не обязаны быть серьёзными, порой они вовсе могут быть нелепыми. К сожалению.

Например: министерство спорта против проведения чемпионата, потому что шахматы – это прошлый век, нужно устраивать чемпионат по Dota. Будущее за киберспортом!





ПРИМЕРЫ КЕЙСОВ И ЧЕЛЛЕНДЖЕЙ ДЛЯ НИХ

Кейс 1: Общеобразовательная школа хочет нарисовать на внешней стене большой портрет знаменитого писателя.

- Министерство образования: это нецелевые растраты бюджета школы!
- Родительский комитет: токсичная краска портит здоровье детей!
- ЖКХ: жители соседнего дома не хотят видеть этого писателя перед окнами!
- Внуки писателя: мы не давали разрешения на изображение нашего предка!
- Отдел архитектуры: это не соответствует дизайн-коду нашего города!

Кейс 2: Маленькая кофейня хочет добавить в свой ассортимент свежую выпечку.

- Пожарная инспекция: у вас принято недостаточно мер безопасности!
- МинЗдрав: санитарные нормы не соответствуют требованиям!
- Движение ЗОЖ: выпечка портит фигуру, продавайте здоровое питание!
- ЖКХ: запах круассанов проникает через вытяжку, жителям неприятно ежедневно пускать слюни и испытывать сладострастный голод!
- МинЭнерго: ваша новая печь потребляет слишком много электроэнергии!

Кейс 3: Телекоммуникационная компания хочет установить сотовую вышку на жилом здании.

- ЖКХ: жильцы против того, чтобы их облучало!
- Городская администрация: нас нужно было уведомить за год до установки!
- ГКРЧ: у вас нет прав на используемые частоты радиоволн!
- МинЭнерго: ваша базовая станция превышает нагрузку на кабель питания!
- Горводоканал: все подземные трассы заняты, их нельзя использовать для прокладки кабелей до требуемого здания

Кейс 4: Бассейн хочет переоборудовать одно из своих помещений под спортзал.

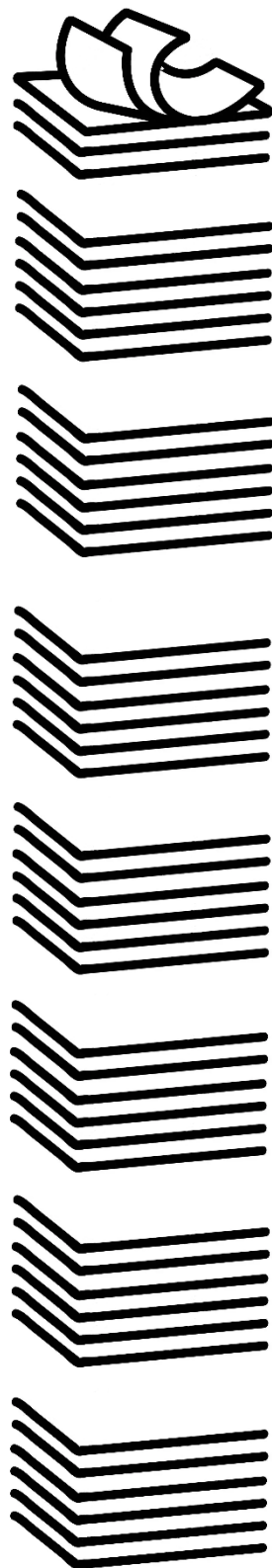
- Объединение бодипозитивщиков: нас оскорбляют красивые тела!
- Отдел сертификации: у вас неразрешённое спортивное оборудование!
- Библиотека за стеной: шум от тренировок мешает нашим читателям!
- Отряд бабушек: полуголые женщины в спортзале способствуют растрению молодёжи!
- Межведомственная комиссия: перепланировка помещения не согласована!

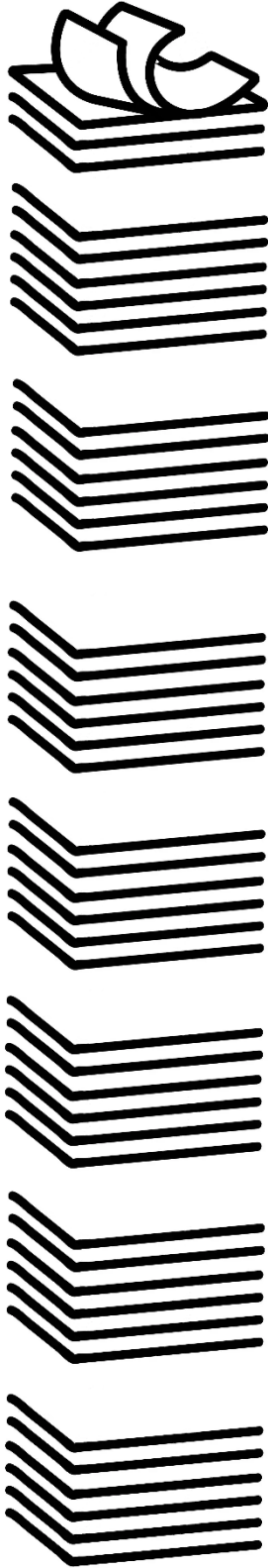
Кейс 5: Музей хочет провести выставку местного художника под названием «Рыбы Амура».

- СППЧ: работы оскорбляют посетителей выставки – рыбы похожи на них!
- Пожарная инспекция: в картинах слишком много масла, они легко воспламеняются!
- Союз художников: нельзя выделять кого-то одного, нужна здоровая конкуренция!
- МинПросвещения: тема выставки не соответствует теме года – «Метаморфоза»!

Кейс 6: ИП хочет открыть свой алкомаркет

- МинОбразования: рядом находится школа, здесь нельзя продавать алкоголь!
- Общественное движение: мы против популяризации этой отравы в нашей стране!
- Потребнадзор: у вас нет подходящей лицензии!
- Наркологическая клиника в соседнем здании: наши пациенты снова начнут спиваться у вас!





Кейс 7: Маленькая студия хочет локализовать и издать западную НРИ про добрых обезьянок

- МинЮст: вы работаете с западом, значит вы - иностранный агент!
- МинКульт: на одной из картинок в книге два мальчика-обезьянки держатся за руки - это пропаганда!
- ГосНаркоКонтроль: ваша игра слишком интересная и вызывает привыкание!

Кейс 8: Представитель ЖКХ хочет срубить тополь, на которого у жителей его дома аллергия.

- Комитет по благоустройству: это дерево на балансе города, от него нельзя просто так избавиться!
- Садово-парковое хозяйство: рубить можем только мы, но у нас нет ни одного свободного сотрудника!
- Министерство природных ресурсов: на этом тополе живут краснокнижные жуки, они важнее аллергий!

Кейс 9: ИП хочет переименовать свой магазин детских товаров в "Товары для малышей"

- Отдел по правам взрослого населения: это притеснение по возрастному признаку - эйджизм!
- ГосРеестр: на этой улице уже есть магазин табачных изделий с таким названием!
- Департамент Гос. Доходов: переименования отныне сопровождаются трехкратным повышением налогов!

Кейс 10: Фирма хочет почистить тротуар перед входом от скользкой наледи

- Общество защиты животных: реагентами посыпать нельзя, это опасно для собак!
- Отдел градостроительства: долбить лёд нельзя, вы испортите плитку!
- Профсоюз дворников: мы не будем работать, нам слишком мало платят!

БЮДЖЕТ ПРОЕКТА



Чтобы посчитать бюджет проекта, Тимлидер должен **сложить левелы всех стаффов и умножить результат на три**. Например, если в отделе работают два Джуниора, один Мидл и один Сеньор, то бюджет равен $(1+1+2+3)*3 = 21$. У бюджета нет единицы измерения, это условный показатель. Тимлидер должен потратить этот бюджет на челленджи, чтобы бросить отделу определённый вызов.

Долг Тимлидера - потратить весь бюджет до окончания проекта, иначе "наверху" решат, что отделу слишком много платят. Для этого Тимлидер должен заранее распределить бюджет на листе проекта между челленджами, указав таким образом сложность каждого отдельного челленджа. В среднем сложность варьируется от 4 до 8.

ДЕДЛАЙН



Тимлидер назначает дедлайн (*крайний срок*), до которого кейс должен быть полностью решён. Средний дедлайн равен количеству стаффов в отделе (например, если стаффов 3, то и дней даётся 3), но Тимлидер может изменить это число на своё усмотрение. Если отдел не успеет решить кейс к дедлайну, задача будет провалена и отдел могут расформировать.



СОЛЮШЕН

Стаффы в любом порядке начинают предлагать солюшены (методы решения) челленджей. Обычно один стафф может попытаться решить **один челлендж в день**. Для этого он должен описать свой солюшен - как он лично может решить вопрос - и **бросить количество кубиков, равное его левелу** +1 кубик за каждый свой скилл, который может ему в этом помочь. Одновременно **Тимлидер бросает количество кубиков, равное сложности челленджа**. Значения от 4 до 6 на кубике - это успехи. Если у стаффа больше успехов, чем у Тимлидера, солюшен получает аппрув (*победа*) и челлендж считается решённым. В этом случае Тимлидер **убирает** использованные им кубики из бюджета. Если у стаффа меньше успехов, чем у Тимлидера (*или успехи равны*), солюшен получает реджект (*провал*) и челлендж остается нерешённым - в следующий раз нужно будет придумывать другой солюшен для решения этого челленджа. В этом случае Тимлидер **возвращает** использованные им кубики обратно в бюджет (*потому что раз солюшен не приняли, то и бюджет на него не потратили*). Когда все стаффы сделали свой ход, рабочий день заканчивается, и затем начинается новый.

Например: менеджер-мидл хочет провести лекцию в министерстве спорта о превосходстве шахмат над Dota, чтобы убедить их передумать. Он использует свой левел (2) и свой скилл «препод на полставки» (+1) – итого 3 кубика. Сложность челленджа 5 – Тимлидер бросает 5 кубиков. В результате у стаффа два успеха, у Тимлидера тоже – это реджект, значит придётся придумывать другой подход, либо выпить немного кофе...

НЕТ ИДЕЙ?



Стаффы всегда вольны обсуждать между собой тот или иной солюшен. Помните: глупых идей не бывает! Если челлендж кажется слишком сложным, можно попробовать зайти «с другой стороны» и попытаться не победить отдел-помеху, а убедить заказчика подстроиться под желания тех, кто вставляет им палки в колёса.

Например: может, убедить клуб провести чемпионат в Майнкрафте?

В этом случае Тимлидер может уменьшить или увеличить сложность челленджа по своему желанию, но только если ещё остался челлендж, у которого можно позаимствовать этот бюджет (*или которому этот бюджет можно увеличить*), поскольку общий бюджет проекта изменить нельзя.

СУППОРТ



Стафф, у которого **еще есть непотраченное действие** в этот день, может предложить свою помощь другому стаффу, который работает над солюшеном в данный момент. Помогающий стафф **теряет своё действие**, но дает +1 кубик стаффу, занимающемуся солюшеном, на одну проверку. Решение об этом нужно принять **до броска кубиков**.

СЮРВЕЙ



Вместо попытки реализации солюшена стафф в свой ход может попытаться **прощупать** заранее почву, **выяснить детали работы** какого-то ведомства или **задобрить их сотрудников**. Для этого он должен **записать себе 1 пункт кофе**, и затем бросить кубики **только за свой левел** (а также описать, как именно он разведывает ситуацию). За каждый успех на кубиках Тимлидер **придумывает новый факт** об отделе, послужившем причиной челленджа (или о его сотрудниках), который связан с **одним из скиллов** одного из стаффов вашего отдела. Это поможет использовать больше скиллов во время проверок солюшенов.

Для этого броска тоже можно использовать кофе-брейки и свап (см. на следующей странице).



КОФЕ-БРЕЙК

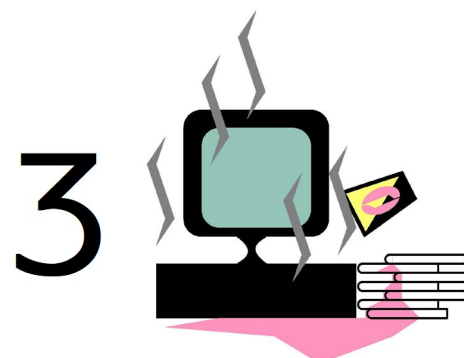
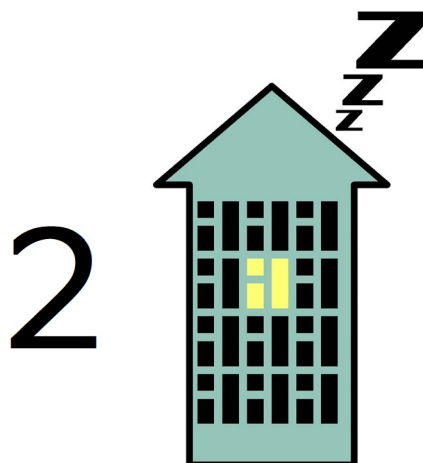
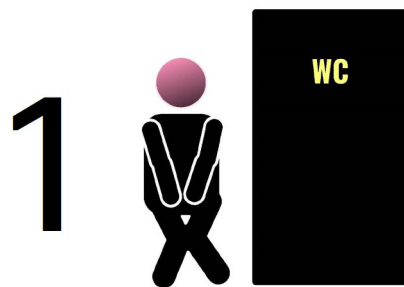
Если у стаффа недостаточно успехов во время проверки, он может устроить кофе-брейк (*записать в своем листе 1 пункт кофе*) и **добросить 1 кубик** к своему солюшену. Это можно делать сколько угодно раз.

ОВЕРТАЙМ

Стафф может задержаться на работе (*записать себе 2 пункта кофе*) и благодаря этому выполнить **второе действие** за рабочий день - солюшен или скурвей. Больше одного овертайма в день стафф взять не может!

СВАП

Во время проверки (*после броска кубиков*) стафф может **поменять правила игры**. Например, теперь успехами буду считаться значения от 1 до 3, или только чётные числа, или только "шестёрки". При этом он должен записать себе 3 пункта кофе и **объяснить** коллегам и Тимлидеру, почему их отдел меняет фреймворк (*шаблон рабочих процессов*). Новые правила сохраняются до тех пор, пока какой-то другой стафф (или этот же стафф) не сделает новый свап. Больше одного свапа в день отдел делать не может!

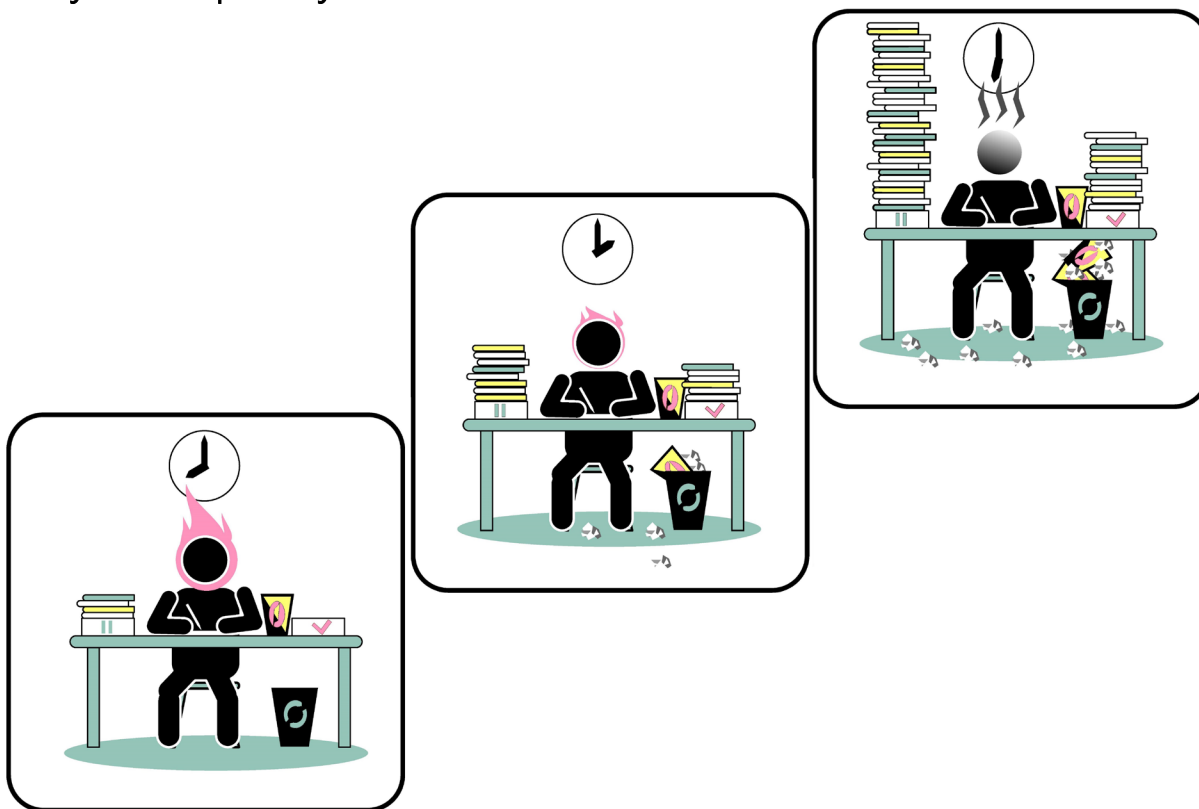


БРЕЙК

Когда все стаффы сделали свой ход, они отправляются спать. За каждые 2 накопленных пункта кофе стафф временно зачеркивает один из своих скиллов, описывая, как недосып пагубно отражается на его личной жизни (или на работе, если он зачёркивает скилл своей позиции). Зачёркнутым скиллом нельзя пользоваться до конца проекта. Если же стафф заканчивает день всего с 1 пунктом кофе (или вовсе без них), его сон был крепким и спокойным, и он может восстановить один из зачёркнутых ранее скиллов. Наутро все пункты кофе обнуляются.

БЁРНАУТ

Если стафф вынужден зачеркнуть скилл, когда все его скиллы уже зачёркнуты, ему придётся понизить свой левел на 1 - это отражает его выгорание на работе. Левел нельзя восстановить после крепкого сна как скилл. Если левел таким образом становится меньше 1, стафф полностью выгорает и увольняется из Бюро.



ЗАФИНАЛИВАНИЕ

Когда все челленджи решены, и бюджет полностью потрачен, кейс окончательно решён! Вместе опишите то, что у вас получилось в итоге – учитывая, что возможно своими союшениями отдел мог сильно поменять ожидаемый результат.

Все стаффы устраивают брейк по прежним правилам, зачёркивая скиллы за каждые 2 пункта кофе.

Но на следующее каждый стафф отдела **восстанавливает один дополнительный скилл** – вне зависимости от того, выпил он вчера много кофе или нет. Альтернативно, стафф вместо этого может поднять свой левел на 1 (левел не может быть больше 3).

Все по-прежнему зачёркнутые скиллы **полностью стираются** с листа - стафф теряет их навсегда. Пусть он опишет, как изменилась его личная жизнь, очевидно, не в лучшую сторону.

Например, если стаффу пришлось вычеркнуть навык «препод на полставки», вероятнее всего, его отстранили от преподавательской деятельности.

Если каким-то чудом к концу проекта у стаффа сохранились все скиллы, он может придумать себе **ещё один** и записать в свой контракт!

Но не радуйтесь слишком сильно. Ведь наступил новый день, а значит, сегодня "сверху" спустят ещё одну задачу...



ЕЩЁ РАЗ: КАК ИГРАТЬ?

1. Придумайте **название** отдела
2. Выберите **Тимлидера**
3. Игроки создают своих **стаффов**
4. Тимлидер придумывает **кейс**
5. Стаффы совместно с Тимлидером придумывают **челленджи** (*по количеству стаффов*)
6. Тимлидер считает **бюджет** проекта, распределяет его между челленджами и назначает **дедлайн**.
7. Стаффы по очереди предлагают **солюшены** и делают их проверки, либо проводят **сюрвеи**. При необходимости они помогают друг другу или получают пункты кофе за **кофе-брейки, овертаймы и свапы**.
8. Между рабочими днями стаффы устраивают **брейки** – зачёркивают по скиллу за каждые 2 пункта кофе, либо восстанавливают скилл, если у них не более одного пункта кофе. Наутро пункты кофе обнуляются.
9. Когда кейс будет полностью решён, стаффы **зафиналивают** проект – устраивают брейк как обычно, но в конце в любом случае восстанавливают дополнительный скилл. Если у стаффа остались зачёркнутые скиллы, он теряет их навсегда. Если стаффу удалось сохранить все скиллы, он может записать ещё один.
10. Готовьтесь к новому кейсу!

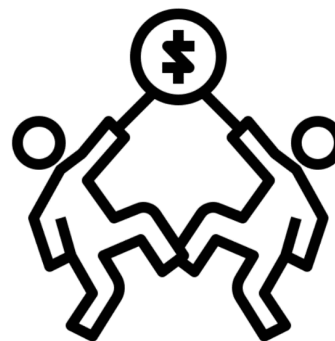
ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО: КОНКУРЕНТНАЯ СРЕДА

Если в вашем отделе больше одного стаффа, в игру можно внести элемент соперничества.

Ведите подсчёт успехов, которые выпадают на кубиках стаффов во время сюрвеев и проверок солюшенов – только тех, что получили аппрув (*т.е. только успешных*).

Если у одного из стаффов в конце игры **больше** успехов, чем у остальных, он получает **премию**: во время зафиналивания он может восстановить **на один скилл больше**.

Если у одного из стаффов в конце игры меньше успехов, чем у остальных, ему **урезают ЗП**: во время зафиналивания он восстановит **на один скилл меньше**.



ПОСЛЕДНИЙ ШТРИХ

Используйте для подсчёта пунктов кофе пустые стаканчики для кофе! И пейте кофе в меру, берегите здоровье.

КОНТРАКТ НАЙМА РАБОТНИКА №__

Г. _____

БЮРО, именуемое в дальнейшем «РАБОТОДАТЕЛЕМ»,
ГРАЖДАНИН(-КА) _____, им
заключили настоящий трудовой договор найма (дал

1. ПРЕДМЕТ СОГЛАШЕНИЯ

Работодатель нанимает, а Работни

В ОТДЕЛ _____

НА ПОЗИЦИЮ _____

2. ПОРЯДОК ИСПОЛНЕНИЯ ТРУДОВЫХ ОБЯЗАННОСТ

Работник подчиняется непосредственно тимлидеру

3. УСЛОВИЯ ТРУДА

Условия труда на рабочем месте Работника являются оптимальными (1 класс), что подтверждается аттестацией рабочих мест.

4. ОБЯЗАННОСТИ РАБОТНИКА

Работник обязан выполнять свой корпоративный долг, работ
полученные ему задачи без ропота и сомнений.

5. ПРАВА РАБОТНИКА

Работник имеет право на безлимитный кофе. Работодатель не
последствия, которые кофе может нанести здоровью Работника.

6. ОБЯЗАННОСТИ РАБОТОДАТЕЛЯ

Работодатель обязан делать то, что ему заблагорассудится, и на
задачами в любом удобном ему объеме.

7. ПРАВА РАБОТОДАТЕЛЯ

Работодатель имеет право лезть в частную жизнь сотрудника,
требовать невыполнимого и наказывать любыми средствами.

8. ОПЛАТА ТРУДА

Работнику устанавливается должностной оклад в размере, дост
жизнедеятельности

УСЛОВИЯ СОЦИАЛЬНОГО СТРАХОВАНИЯ, НЕПОСР
ДЕЯТЕЛЬНОСТЬЮ

не застрахован ни от чего, в том числе от депрессий, е
к проблем.

ОСЖДЕНИЕ ДОГОВОРА

щий договор м оргнут, есл
нные му Рабо

Примечание:

С должностными обязанност
корпоративной политике, Пол
тайне, Инструкцией о пож
ознакомлен(-а) и обязуюсь вы

Экземпляр трудового договора найма мною получен

Дата: _____

(подпись)

УКАЗАТЬ:

ИМЯ

ОТДЕЛ

ПОЗИЦИЯ

СКИЛЛЫ

ЛЕВЕЛ:

СКОЛЬКО КОФЕ
ВЫПИТО:

ООО АО ИО УОУО «БЮРО»

ПРОЕКТ

Заказчик: _____

Отдел, занимающийся решением: _____

« _____ »

Тимлидер: _____

г. _____, 20__ г.

УПРАВЛЕНИЕ:

НАЗВАНИЕ
← КЕЙСА

БЮДЖЕТ
ПРОЕКТА:

