

Лаборатория Деловых Игр



Деловая игра «Саммит»



Общее описание

Задачи:

1. Обозначение ценности взаимовыручки и командного подхода
2. Формирование неформальных связей между участниками, командообразование
3. Развитие компетенций:
 - Лидерство и Ведение переговоров
 - Планирование и стратегическое мышление
 - Управление эффективностью
 - Принятие решений и управление групповым обсуждением

Количество участников: от 24 до 90 участников — команды по 3-6 человек

Длительность: от 4 до 6 часов (раундами по 20 минут)

Что внутри

Бизнес-симуляция, «Саммит», имитирует многостороннюю деятельность компании или государства

На саммит съехались делегации кланов. Каждая из делегаций представлена тремя направлениями: «Торговля», «Военное дело» и «Дипломатия».

Каждый клан имеет свое историческое преимущество/предопределенность: военное, экономическое или дипломатическое

В этих условиях **задача каждой делегации** – максимизация выгод/возможностей для своей нации, наращивание экономической, военной мощи, влияния на других команд с помощью дипломатии

Структура игровой делегации

- **Дипломаты**, занимаются переговорами. Как с другими кланами, так и с игротехническими силами, способными оказать влияние на расстановку сил. Дополнительно могут заниматься разведкой
- **Экономисты**, отслеживают добычу ресурса и торгуют им на бирже. Дополнительно могут заниматься производством и совершенствованием добывающих станций и войск
- **Военные**, ведут защиту, захват и удержание новых участков на карте, используя войска. Позволяя экономистам добывать полезные ресурсы

Модель поведения

«Правильная модель поведения», во многом, строится на:

- принятии решений
- работе с информацией (сбор, структурирование, анализ)
- управленческих компетенциях (стратегическое мышление, планирование, организация работ в коллективе)
- лидерстве (мотивации и влиянии)

И все это в условиях дефицита бюджета и времени

Тайминг

Время от начала	Деятельность/активность участников
10 мин	Приветственное слово Цель и регламент Знакомство с командой игротехников
20 мин	Знакомство с правилами Ответы на вопросы
240-300 мин	Игровые дни/раунды (8-10) по 20 мин
До 60 мин	Деролинг Обмен впечатлениями Анализ игрового опыта

Что дает игра

Компетенции, проявляемые в игре:

- управленческие компетенции
- лидерство и влияние
- принятие решений в группе (проведение совещаний)
- стратегическое мышление и нацеленность на результат
- обмен информацией, коммуникации, переговоры
- корпоративность/командность

Анализ игры

После игры с участниками проводится обсуждение, направленное на анализ их действий, обсуждение игровых стратегий, перевод игрового опыта в поле профессиональной деятельности участников

Лаборатория Деловых Игр



Опыт с начала 2000-х

Направления

- Деловые и настольные игры
- Тренинги и Оценка персонала
- Сессии стратегического планирования
- Работа с корпоративной культурой

Большие проекты

- Инновационные смены (Зворыкинский проект) форумов «Селигер 2009» и «Селигер 2010» (до 800 участников)
- Деловая игра для ГК «Спектрум» (300 участников)
- Квест для дневной программы «Фестиваля фейерверков «Ростех» в 2018 г. (до 1500 участников)

Кроме того:

- Тренинги командообразования, креативные тимбилдинги, квесты
- Геймификация конференций и клиентских мероприятий

Делайте вашу игру с нами!

www.games4business.ru

+7 495 644 9770

info@games4business.ru



Лаборатория Деловых Игр



Если вы не нашли здесь своего
формата,
обязательно свяжитесь с нами!

МЫ ЕГО РАЗРАБОТАЕМ