Ветер возможностей

Длительность:
3 – 3,5 часа

Формат:
Очный. Не проводится онлайн

Кол-во участников:
От 15 до 200 человек

Кол-во команд:
5 в одном контуре (обязательно)

Кол-во в команде:
3 – 5 человек



Посмотреть видео

Узнать больше об игре

Игра «Ветер возможностей» моделирует процесс достижения наилучшего бизнес результата с использованием всех возможностей на рынке и учетом прибыльности производственных операций. Для этого очень важно уметь выстраивать взаимоотношения с другими командами, планировать в долгосрочной перспективе, разрабатывать стратегию, грамотно задействовать участников своей команды и быстро реагировать на изменяющуюся ситуацию

За время игры участники получат:

- Развить навыки эффективной коммуникации в команде
- Отработать навыки сбора, структурирования и анализа информации
- Навыки разработки стратегии и долгосрочного планирования
- Умение выстраивать взаимоотношения с внешними клиентами и эффективно распределять роли внутри команды. Понимание того, как вести переговоры в жесткой и конкурентной среде
- Опыт использования всех существующих возможностей на рынке для достижения максимальных бизнес-результатов
- Приемы анализа информации и планирования предстоящих шагов
- Способы реагирования на изменяющиеся условия и построение своей стратегии и тактики с учетом новых вводных

Подробнее

Игра очень динамична и проводится в пяти командах по 3-6 человек. Можно одновременно вести игру в нескольких контурах, т.е. таких групп из 5 команд может быть 2 и более. В одном большом помещении можно проводить игру для 4-х групп одновременно (т.е. для 100 человек).

Игроки действуют в условиях ограниченного времени и постоянно изменяющихся рыночных условий. Они могут преуспеть лишь в тот момент, когда спрос на рынке достигает своего максимума, и в это время у них окажутся необходимые материалы и навыки для быстрого наращивания производства.

Команды должны приобрести сырье, а затем по своему выбору произвести из него продукцию, которая отвечала бы изменчивым требованиям рынка. Если команда упустит возможности, то столкнется, в лучшем случае, со снижением прибыли, а в худшем – с большими убытками

Telegram CBSD

cbsd.ru

Ветер возможностей

Все команды являются компаниями, которые производят специальную продукцию для парусных судов и продают ее на рынке. У каждой команды есть два вида сырья - веревки и карабины разных цветов. В процессе игры команды могут докупать в банке дополнительное сырье своего цвета.

Цель - произвести и продать продукцию и получить максимальную прибыль. Есть 5 видов продуктов: медуза, осьминог, чайка, морская звезда и креветка. Для производства каждого потребуются веревки и карабины разных цветов, например, для медузы белая и оранжевая веревки и красный карабин.

Игра длится 10 раундов по 5 минут, и в каждом раунде стоимость конечных продуктов разная. Перед стартом участникам даётся время на выработку стратегии и на планирование своих действий: какие продукты они хотят производить и когда эти продукты продавать (что даст максимальную прибыль), и как они будут добывать недостающее сырье, т.е. заключать соглашения с другими командами.

Кроме этого важно распределить роли в своей команде, так как в условиях нехватки времени нужно выполнять огромное количество задач - производство, продажа, ведение переговоров, обеспечение сырьем и др.

В процессе игры участники сталкиваются с необходимостью вносить коррективы и адаптироваться к разным ситуациям – недостаток наличности, невыполнение обязательств партнерами, продукция не отвечает требованиям, невозможность обеспечить производство сырьем и другое.

Победитель определяется по доходам, полученным за десять раундов, но не в абсолютном значении, а в процентном сравнении со средними мировыми результатами других команд этого же цвета. Таким образом, самая лучшая команда та, которая получила максимальный процент по сравнению с другими. Такая оценка позволяет увидеть эффективность работы всех команд.

По окончании игры проводится анализ, помогающий участникам сделать выводы о своих успешных и неуспешных действиях, а также сформулировать план действий для рабочих ситуаций по тем вопросам, которые были затронуты во время игры.