



CHICAGO BANKS

Деловая игра для руководителей

Разработчики:
Сергей Савицкий и Николай Литвинов



12-20 человек

Игра предлагает участникам погрузиться в атмосферу Великой Депрессии в Чикаго 1930х годов.



4-8 часов

Этнические синдикаты города выходят на рынок банковских услуг, пользуясь кризисом и открывшимися возможностями.

Каждый синдикат формирует управленческую команду своего банка.



очно

Перед каждым банком поставлена цель на ближайшие 4 года – увеличить стартовый капитал и занять уверенные позиции на рынке.

Игроки объединяются в команды – Советы Директоров банков.



• стратегия

• постановка целей

• принятие решений

• ответственность за результат



<http://chicago.easy-learn.online>



ТОП-менеджерам

Расширение пространства **РЕШЕНИЙ**



Руководителям бизнес-функций

Сдвиг видения к **ВОЗМОЖНОСТЯМ**



Проектным менеджерам

Осознание задач в **КОНТЕКСТЕ**



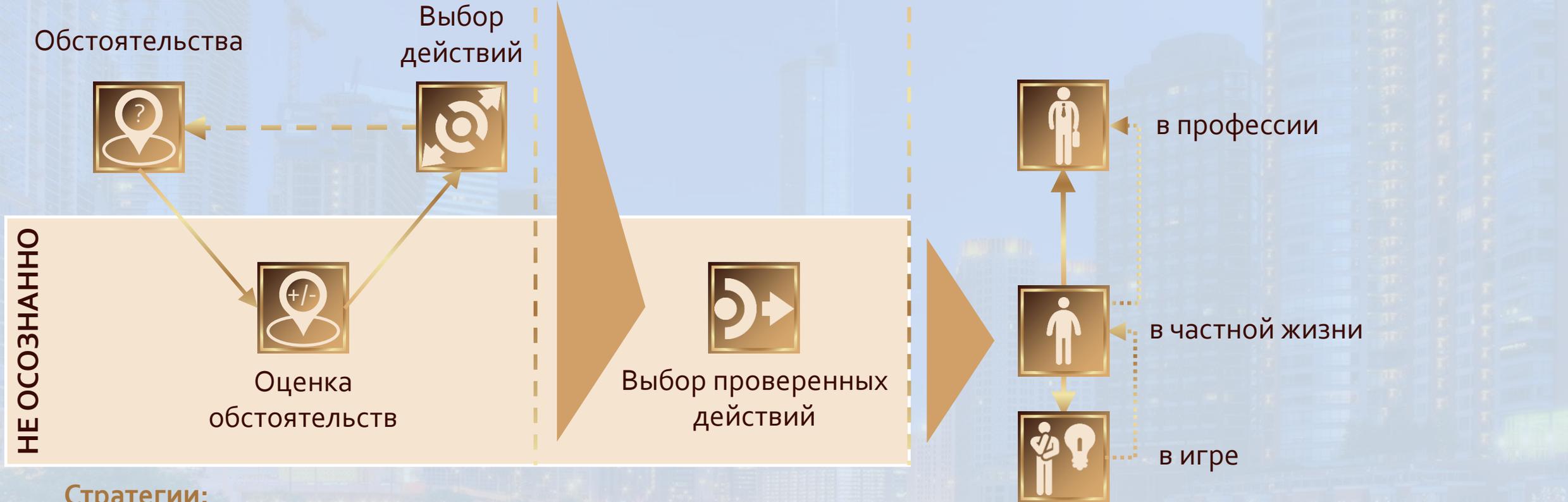
Будущим руководителям /
Участникам кадрового резерва

Тренировка управленческого **МЫШЛЕНИЯ**

Формирование стратегии поведения

Закрепление стратегии

Влияние стратегии



НЕ ОСОЗНАННО

Обстоятельства

Выбор действий

Оценка обстоятельств

Выбор проверенных действий

в профессии

в частной жизни

в игре

Стратегии:

- Конфликт
- Приспособление
- Давление
- Компромисс
- Сотрудничество
- Ожидание
- Действие
- Анализ
- и т.д.

Люди применяют привычные стратегии в профессии и игре

Игра заставляет осознать и изменить стратегию



Комбинированное мышление и командное взаимодействие тренируют контур управленческих компетенций

- Анализ исходных ресурсов и предложенных условий
- Постановка целей
- Выработка стратегии действий
- Стратегическое и тактическое планирование
- Совместный поиск и принятие решений
- Анализ результатов и корректировка принятых решений
- Позиционные переговоры

*** Ведущий обязан владеть:**

- Технологиями модерации групповой работы
- Прикладной теорией менеджмента

Обоснование игровых действий приводит участников к **ОСОЗНАНИЮ**

Сложная экономическая модель не обременяет игроков и ведущего – регистрация решений игроков и их обработка производятся **НА СЕРВЕРНОЙ ПЛАТФОРМЕ**

Игроки используют игровую механику для постановки целей и принятия решений

Провокация игроков на инсайты



Ведущий*



Защита принятых решений и полученных результатов

Обсчёт решений игрой на сервере



Ввод решений в смартфонах

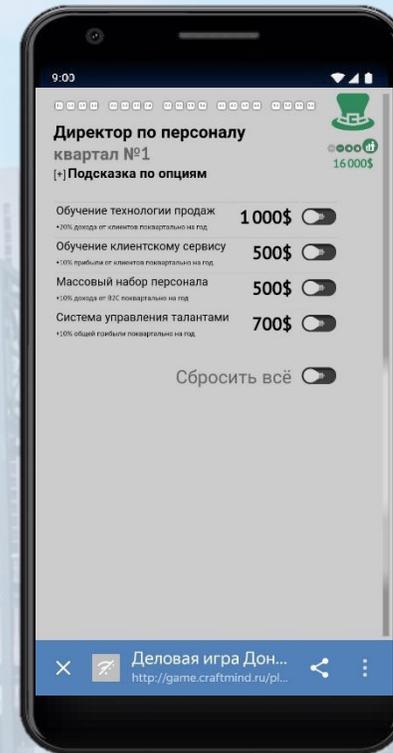
Самостоятельная постановка целей



Взаимодействие между игроками

Предложенные условия игры





Ключевые инсайты проведённой игры:

- ✓ Оказывается, чтобы качественно поставить цель необходимо **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ПРОАНАЛИЗИРОВАТЬ** предложенные условия
- ✓ Оказывается, цели действительно должны быть **АМБИЦИОЗНЫМИ**



20 человек
4 команды



8 часов

СЕРГЕЙ САВИЦКИЙ



ПРОФЕССИЯ:

- Методолог
- Бизнес-консультант
- Бизнес-тренер
- Модератор/фасилитатор сессий

РЕЗУЛЬТАТЫ:

- ✓ **120+** программ обучения для специалистов, рабочих и руководителей
- ✓ **50+** уникальных комплексных программ обучения и развития руководителей
- ✓ + передал технологию более **50+** уникальных программ
- ✓ **30+** программ конференций и обучающих мероприятий численностью **80+** участников
- ✓ **20+** комплексных программ оценки

В ТОМ ЧИСЛЕ:

- ✓ Книгу **V2B и V2G Продаж** для Ростелеком (2016)
- ✓ Методическое **ПОСОБИЕ** для **бизнес-тренера**
- ✓ Методическое **ПОСОБИЕ** для **разработчика** учебных курсов

НИКОЛАЙ ЛИТВИНОВ



ПРОФЕССИЯ:

- Бизнес-аналитик
- Бизнес-консультант
- Игромастер
- Web-разработчик

РЕЗУЛЬТАТЫ:

- ✓ **30+** реализованных консалтинговых проектов
- ✓ **50+** индивидуально обученных профессионалов
- ✓ Обеспечил сохранность ТМЦ при разделе крупной ювелирной компании
- ✓ Провёл слияние **2x** гос. компаний (недвижимость)
- ✓ Создал систему закрытой корпоративной связи объектов тралового флота (**16+** лет эксплуатации)

В ТОМ ЧИСЛЕ:

- ✓ Учебник **Lisp AutoCAD** для академии им. Можайского
- ✓ **Кабинетные** ролевые игры по 5 направлениям
- ✓ Свои web-проекты с трафиком **17 000+** человек в месяц