

ЕВМ

“Полное спокойствие
может дать человеку
только страховой полис.”

Без страха и упрёка

 16-24 человек

Игра о сложной структуре бизнес-
процессов страховой компании



Цели и задачи игры

- ◆ Познакомить участников, не имеющих опыта работы в страховой сфере, со страховым бизнесом. Сделать это им поможет опыт игрового управления ключевыми функциями страховой компании и выстраивание взаимодействия между этими функциями.
- ◆ Показать участникам все ключевые бизнес-процессы страховой компании и их связь друг с другом.
- ◆ Познакомить участников с ключевыми показателями каждого блока страховой компании.



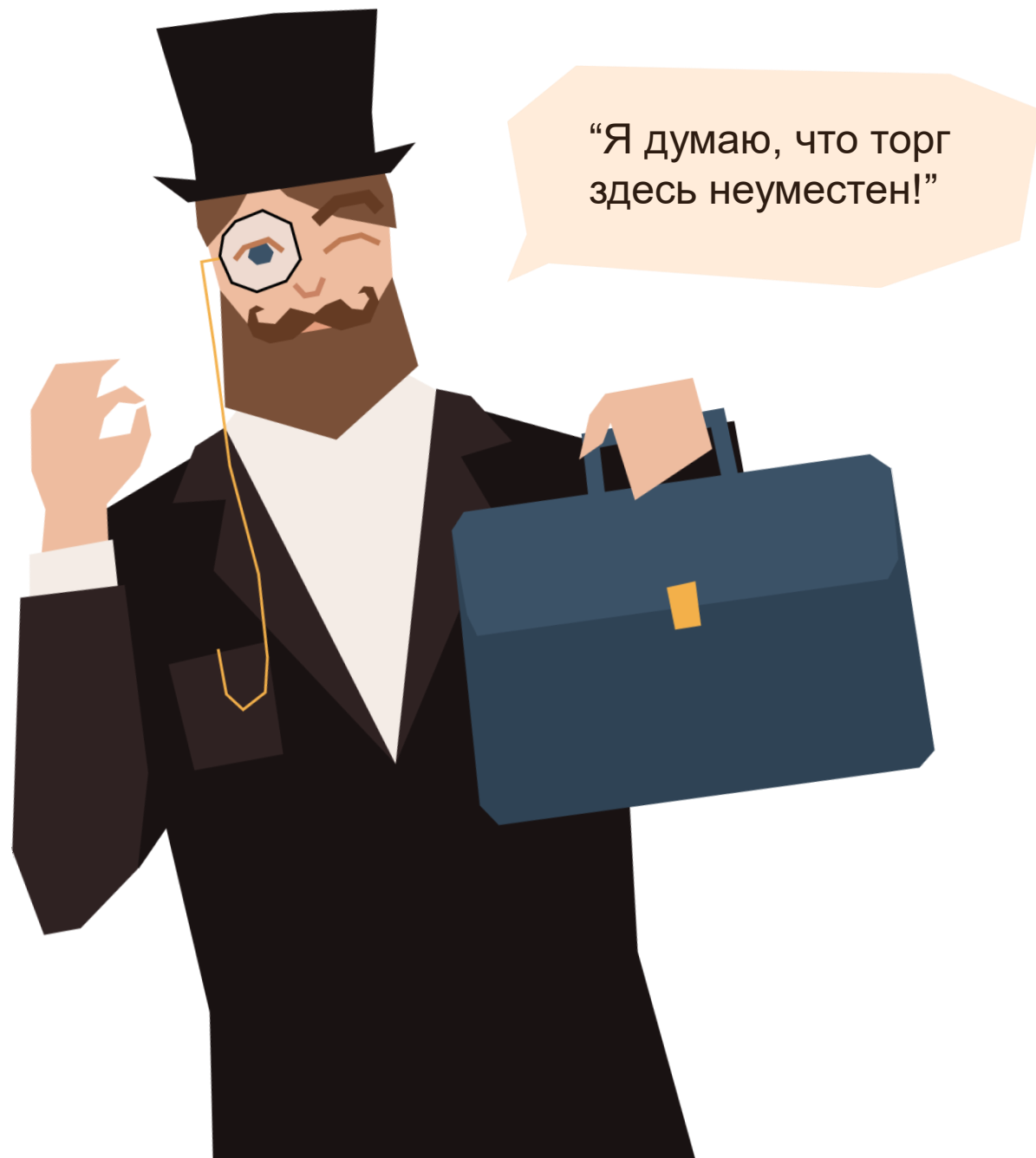
“Хо-Хо!”

Выражает в зависимости от обстоятельств, иронию, удивление, восторг, ненависть, радость, презрение и удовлетворённость.

Процесс

Участники делятся на 4 команды, каждая из которых проходит **4 раунда** — по 1 в одном из блоков страховой компании (после каждого раунда участники переходят в другой блок).

Таким образом, участники в течение достаточно короткого игрового времени получают максимально полное представление о структуре и бизнес-процессах компании.



Как строится игра

Блоки взаимодействуют друг с другом по принципам, идентичным деятельности блоков реальной страховой компании. Действия блоков сказываются друг на друге.

Дополнительно в игру введены случайности (рандомайзеры), похожие на те риски и неожиданности, с которыми сталкивается страховая компания в действительности.

У каждого блока и у игровой компании в целом есть целевые показатели, которые должны быть достигнуты к концу игры.

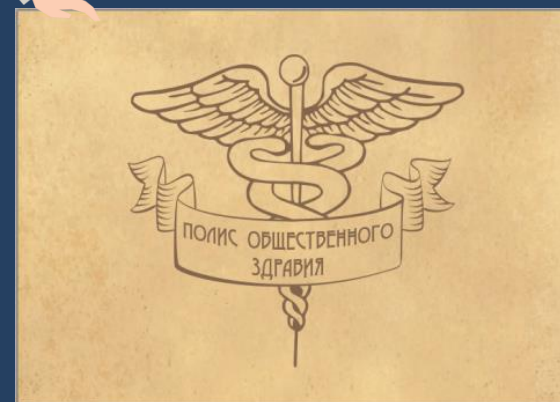
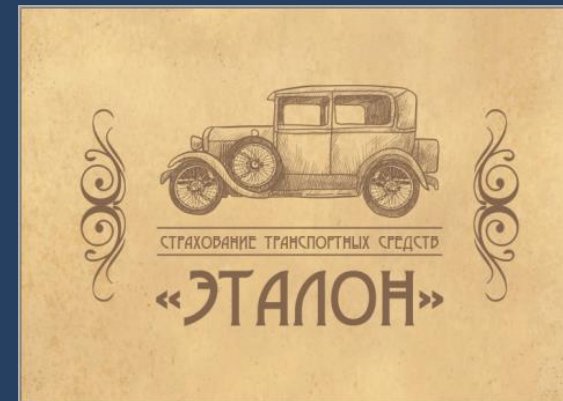
Помимо 4-х основных блоков, в игре есть **5-ый блок** – **Блок Развития Бизнеса**, который состоит из представителей от каждого блока.



Продукты

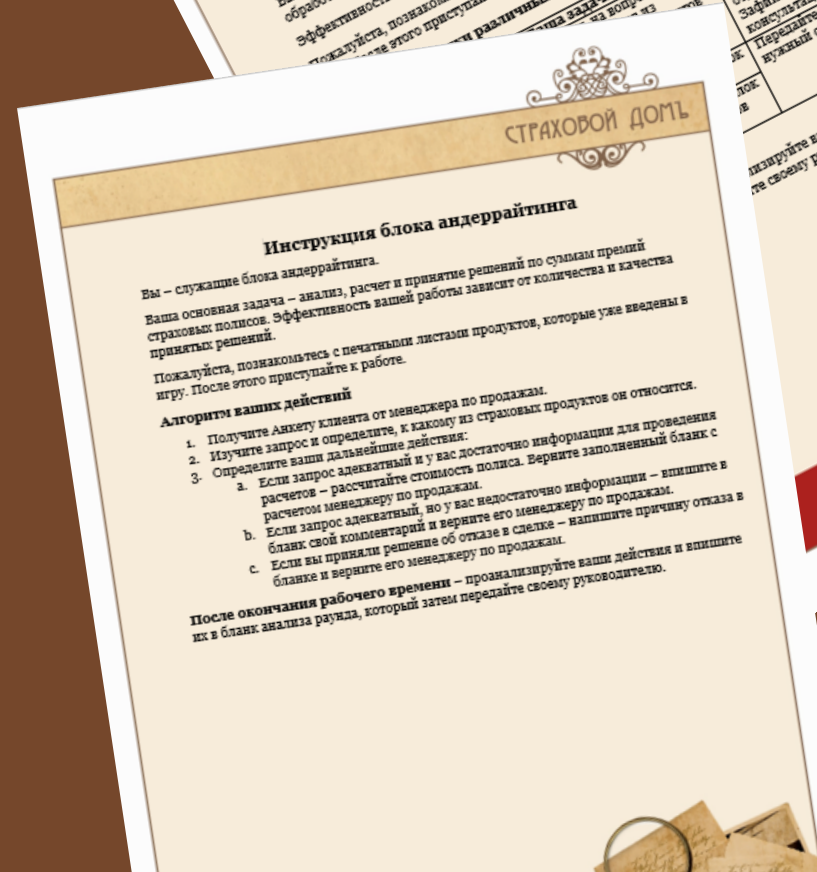
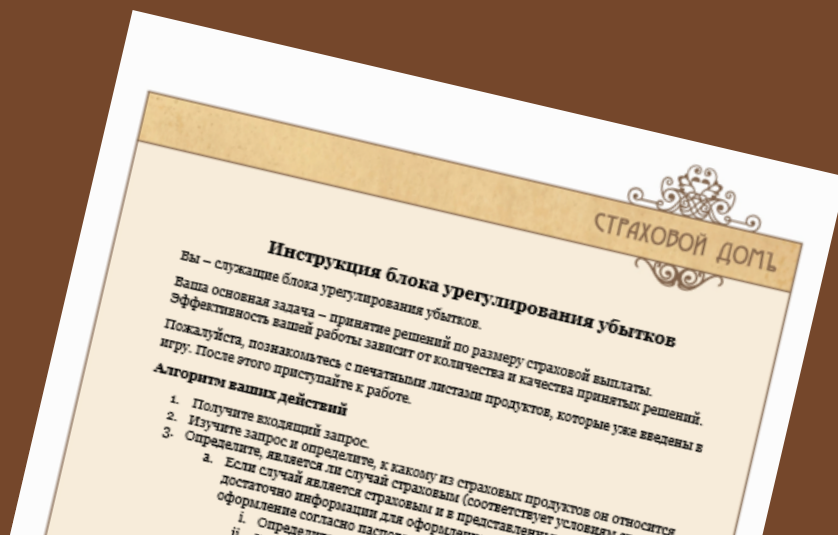
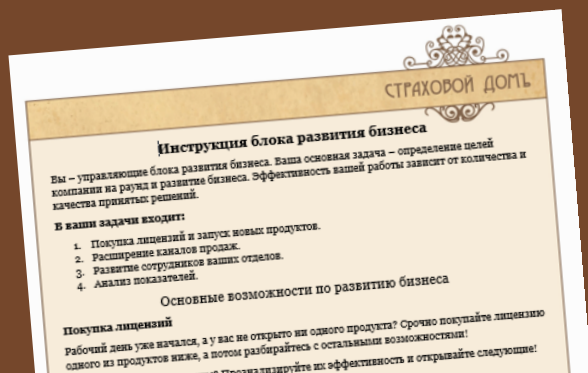
В игре умышленно сделана отстройка от реальных продуктов. Все страховые продукты – это упрощенные версии реальных продуктов:

- ✓ КАСКО
- ✓ ДМС
- ✓ Страхования имущества ЮЛ



Инструкции блоков

В начале игры каждый блок получает инструкцию, из которой узнает основной функционал, алгоритм обработки входящих обращений и правила взаимодействия с другими блоками.



Как строится игра

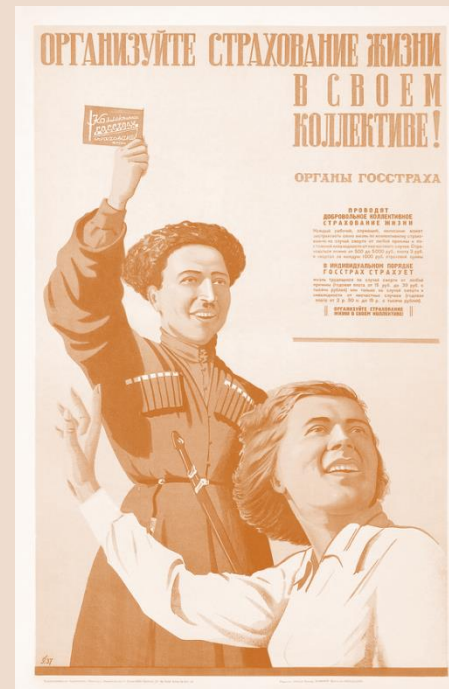
Открывая новый продукт, участники получают его описание в виде лицензии, инструкций каждого блока, баз данных и дополнительного обучения.

Математика игры

За каждый правильно решенный кейс блоки получают «Золотой»

За неправильно решенный — штрафуются.

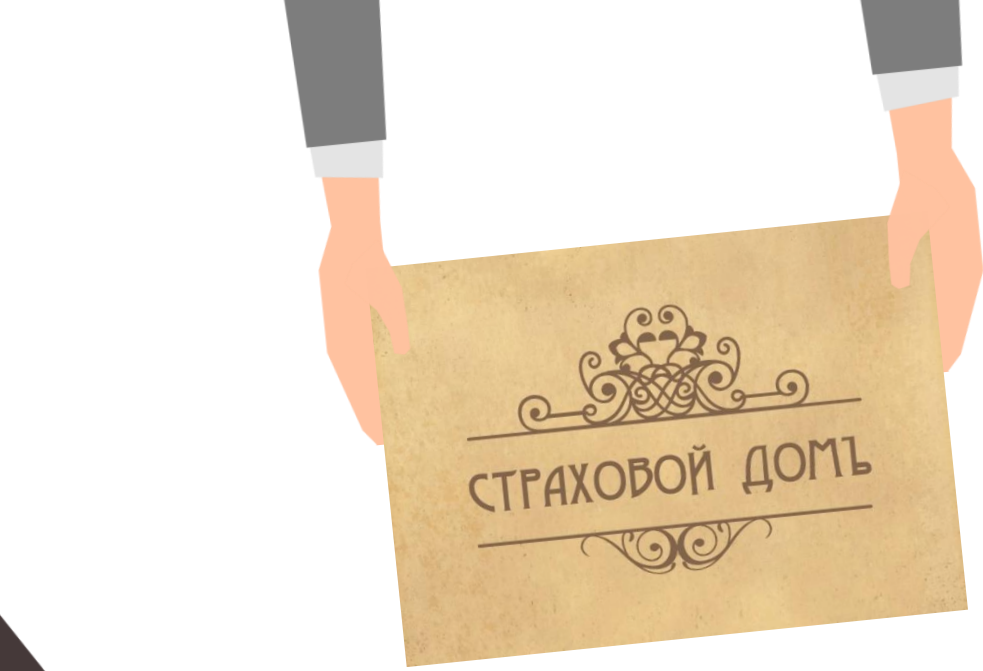
Подбивать итоги раунда ведущему помогает калькулятор в Excel.



Помимо 4-х основных блоков, в игре есть 5-ый блок — Блок Развития Бизнеса, который состоит из представителей от каждого блока.

Кейсы

Основной игровой процесс – это обработка входящих обращений, реализованный в виде кейсов (писем / запросов от клиентов). В зависимости от открытого продукта, вложенных средств в продвижение и развитие агентской сети, каждый блок получает от 3 до 25 кейсов за раунд.



EBM

+7 (812) 982-34-30

game@ebm.spb.ru

evmcorp.com

businessgames.ru

