

# 4EPHOE 30 \ OTO

стратегическая деловая игра бизнес-симулятор



## ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИГРЫ



Погрузить участников в текущую деятельность смежных подразделений вертикально интегрированной нефтяной компании

Познакомить участников с ключевыми показателями каждого блока

Показать участникам все бизнес-процессы компании их связь друг с другом

Сформировать представление о работе всех структур Компании в целом



### ХОД ИГРЬ



#### Участники делятся на 5 команд



Блок разведки и добычи



Блок переработки



**Б**лок **логистики** 



Блок сбыта



Блок продуктовых бизнес-единиц

В течение игры происходит несколько ротаций участников между командами так, чтобы каждый игрок побывал в 4 из пяти блоков.

Таким образом, участники в течение достаточно короткого игрового времени получат полное представление о структуре Компании.



## КАЖДЫЙ РАУНД МЫ ПРОХОДИМ ПОЛНЫЙ ЦИКЛ РАБОТЫ КОМПАНИИ





- Разведывает новые месторождения
- Запускает новые месторождения
- Обслуживает скважины



- Перерабатывает полученную от БРД нефть
- Запускает новые НПЗ



- Открывает новые АЗС
- Реализует через сеть АЗС автомобильное и дизельное топливо

Блок разведки и добычи



Блок сбыта



- Доставляет полученные от НПЗ нефтепродукты на сеть АЗС
- Доставляет полученные от НПЗ нефтепродукты блоку продуктовых бизнес-единиц



Реализует судовое топливо, заключает договоры с аэропортами, реализует масла и смазки, занимается экспортом

**Б**лок **логистики** 

Блок продуктовых бизнес-единиц



## В ТЕЧЕНИЕ ИГРЫ УЧАСТНИКАМ ПРЕДСТОИТ





анализировать большой объем информации



взаимодействовать

с другими командами



распределить

роли внутри команды



быстро реагировать

на изменения

Это позволяет развить техники операционного целеполагания, коммуникативные навыки и облегчить взаимодействие между сотрудниками



### ИГРА «ЧЕРНОЕ ЗОЛОТО»



#### COBPEMEHHAЯ

Участники в командах получают не ΤΟΛЬΚΟ письменные инструкции и набор игровых бланков: команды вносят свои решения в СПЕЦИАЛЬНУЮ программу, использование которой позволяет не отвлекаться на механические подсчеты, сосредоточиться на стратегии и коммуникации между подразделениями.



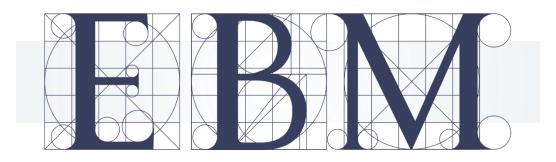
Каждое действие и бездействие команд отражается на финансовых показателях игровой Компании. Команды видят результаты каждого раунда сразу после его окончания.

Ведущий тренер анализирует игровую статистику и помогает командам скорректировать свои действия для достижения лучшего результата.









evmcorp.com

www.businessgames.ru

game@ebm.spb.ru



