

The background is a dark, futuristic cityscape at night. Tall, dark skyscrapers are visible, with some windows glowing. Numerous vertical lines of bright neon light in shades of blue, purple, and pink streak down the scene, creating a cyberpunk atmosphere. The lights are reflected on a wet, dark surface at the bottom of the frame.

ЕВМ

NET
CITY

Деловая игра на отработку принципов
клиентоориентированности и
клиентоцентричности

The logo for NetCity, featuring the word "NET" in a stylized, colorful font above the word "CITY" in a smaller, blue font.The logo for EBM, featuring the letters "EBM" in a stylized, blue font.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ ВО ВСЕЛЕННУЮ КИБЕРПАНКА



Город NetCity возник как эксперимент самых влиятельных корпораций в мире, которые давно хотели построить «город будущего»



Все компании, принявшие участие в строительстве особой экономической зоны «NetCity», получили в свое распоряжение одну из частей нового мегаполиса



На основе этих зон были созданы уникальные коммерческие предприятия, способные дать его владельцу огромные преимущества в общей конкуренции



Но что выберут лидеры корпораций: процветание города или личное господство?



ИГРА ОКУНЕТ УЧАСТНИКОВ В АТМОСФЕРУ СВОБОДНОЙ ФИНАНСОВОЙ И ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОЙ СТРАТЕГИИ

Игра представляет собой замкнутую малую экономическую модель свободного рынка, регулятивную функцию которого исполняют сами участники.



2-3 ЧАСА



9-160 ЧЕЛОВЕК



ОНЛАЙН И
ОФФЛАЙН
ФОРМАТЫ

NET
CITY

EBM

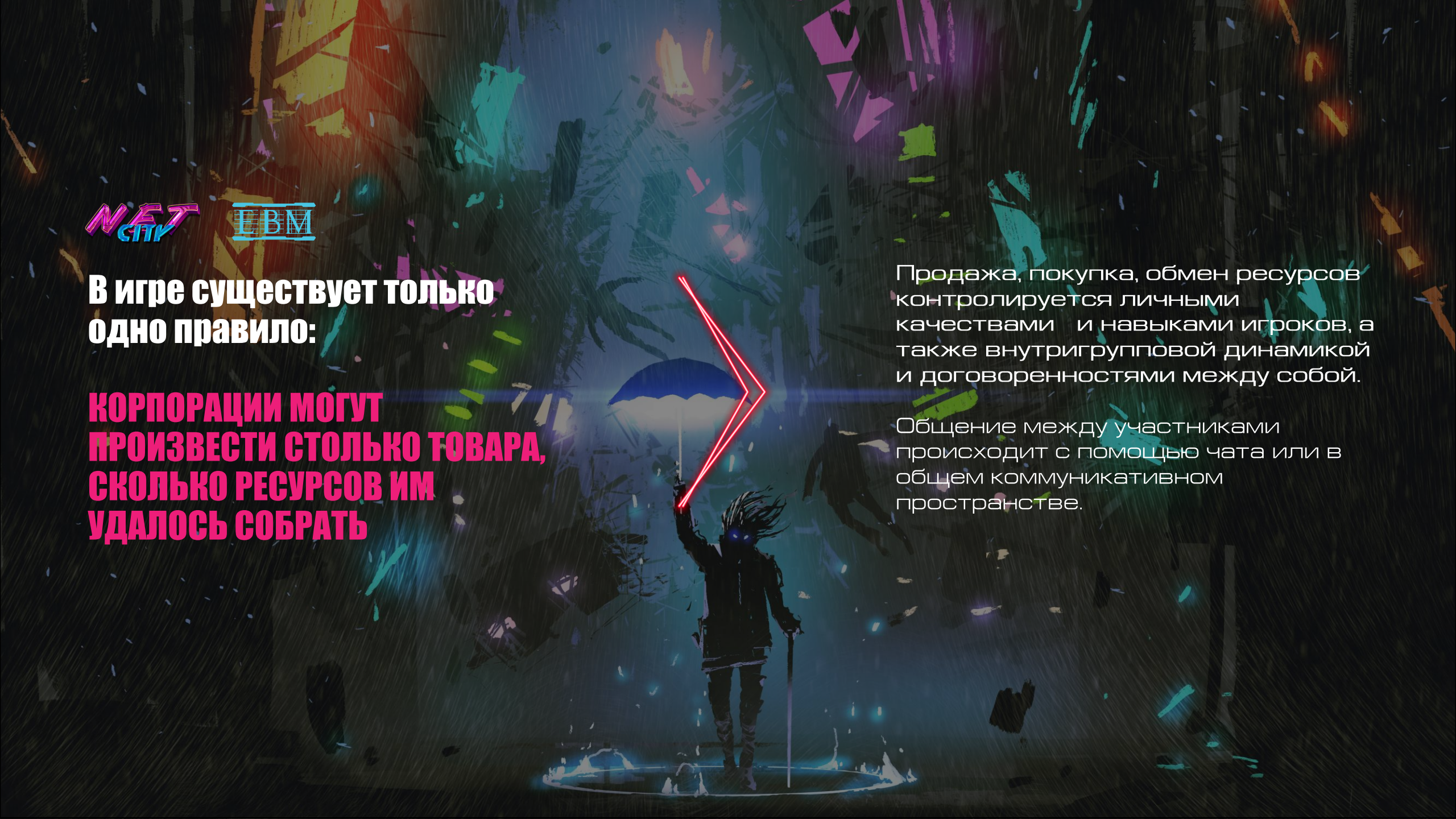
КАЖДАЯ КОМАНДА — ОТДЕЛЬНАЯ КОРПОРАЦИЯ

Каждая корпорация производит свой ресурс
Например: софт, ГМО, кибердеки, энергию и пр.

Для производства каждой корпорации требуется
определённый набор ресурсов.
Например, для создания 1 единицы софта требуется:


$$1 = 10+ 5+ 1$$

Абсолютно все ресурсы производятся в игровом
пространстве.
Но у команд всегда есть выбор – где приобретать и
кому продавать ресурсы.



NET
CITY

EVM

**В игре существует только
одно правило:**

**КОРПОРАЦИИ МОГУТ
ПРОИЗВЕСТИ СТОЛЬКО ТОВАРА,
СКОЛЬКО РЕСУРСОВ ИМ
УДАЛОСЬ СОБРАТЬ**

Продажа, покупка, обмен ресурсов контролируется личными качествами и навыками игроков, а также внутригрупповой динамикой и договоренностями между собой.

Общение между участниками происходит с помощью чата или в общем коммуникативном пространстве.



Игроки вольны сами выстраивать стратегию своих действий, решать, организовывать ли совместный общий экономический процесс или же направить все силы на достижение личных целей.

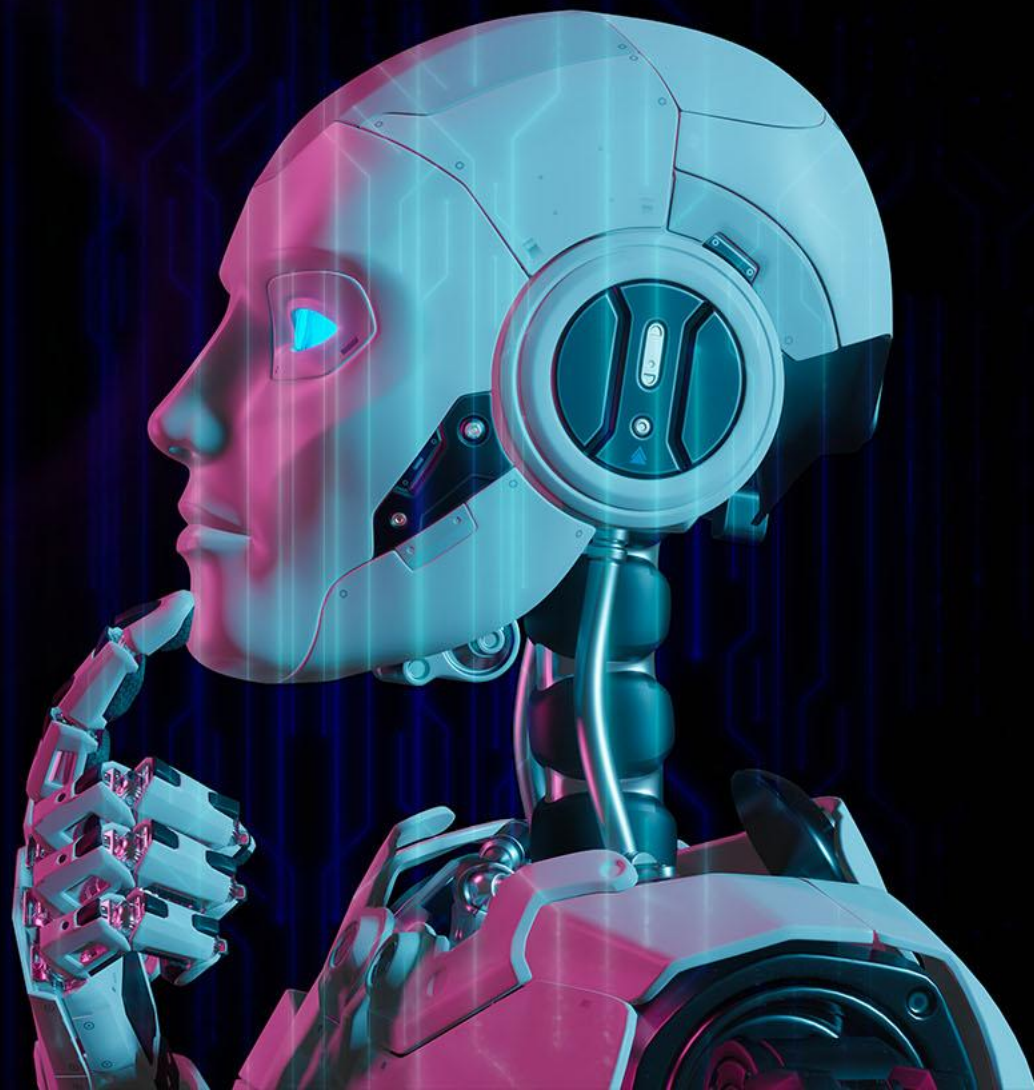
В любой из избранных стратегий участникам необходимо проявлять навыки клиентоцентричности, договариваться как с поставщиками, так и с покупателями ресурсов.

Как проявляется тема клиентоцентричности в игре:

NET
СЛУ

EBM

- Конкуренция за денежные ресурсы стимулирует Корпорации усиливать и расширять каналы сбыта.
- Конкуренция между Корпорациями за поставщиков и покупателей ярко демонстрирует эффективные и провальные действия.
- Метрики (основные из которых – заработанная сумма денег и уровень удовлетворенности покупателей) являются отправной точкой для последующей рефлексии.
- Интегральный показатель (количество циклов производства) позволяет показать преимущества клиентоцентричного подхода (или последствия его отсутствия).





E.B.M. N.E.T CITY

- www.evmcorp.com
- www.businessgames.ru
- game@ebm.spb.ru