

ЕВМ

# ВОЗДУШНЫЙ МОСТ

деловая игра на управление  
эффективностью в условиях изменений



# ЦЕЛИ



наглядно увидеть, какими мерами можно увеличить эффективность



потренироваться в управлении бизнес-процессами в условиях изменений



отработать эффективный баланс между тактикой и стратегией при планировании деятельности и принятии решений



В этой игре есть игровые деньги, но она прежде всего не про экономику, а про то, как максимально эффективно выстроить бизнес-процесс



И в то же время – про то, как соблюдать баланс между стратегическими и тактическими задачами (играть одновременно «в долгую» и «в короткую»)





В игре может участвовать от 4 до 10 команд  
по 4-10 человек в команде



### **Каждая команда – авиакомпания**

Авиакомпании доставляют грузы в отдалённые  
регионы и зарабатывают деньги за удачные полёты

ЧТО  
ПРОИСХОДИТ В ИГРЕ



**Воздушный МОСТ**

### ПЕРЕЧЕНЬ ЛИЦЕНЗИРУЕМЫХ ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

(количество лицензий указано в правом столбике)

В случае, если на лицензию одновременно претендует более 1 компании, устраивается закрытый аукцион. Получает лицензию компания, предложившая наивысшую цену.

| ВИД ДЕЯТЕЛЬНОСТИ  | СТОИМОСТЬ ЛИЦЕНЗИИ |                | КОЛИЧЕСТВО ЛИЦЕНЗИЙ |
|---|--------------------|----------------|---------------------|
|   | В 1-м раунде       | Со 2-го раунда |                     |
| Страхование авиaperевозок   | 50                 | 40             | 1                   |
| Изготовление самолётов  | 100                | 75             | 2                   |
| Продажа самолётов   | 100                | 75             | 1                   |
| Увеличение грузоподъёмности самолётов на 20%                                      | 100                | 75             | 1                   |
| Строительство новых взлётно-посадочных полос                                      | 300                | 250            | 1                   |
| Ремонт самолётов (восстановление разрушенных)                                     | 100                | 75             | 1                   |
| Дополнительное техническое оснащение самолётов для полётов в сложных метеусловиях |                    | 100            | 1                   |
| Лицензия на организацию тренировочных полётов                                     | 50                 | 50             | 1                   |
| Проведение биржевых операций по покупке или продаже акций любой команды           | 100                | 100            | 1                   |
| Третейский суд по решению спорных вопросов  | 50                 | 40             | 1                   |
| Организация торжественной церемонии запуска самолётов (включая эскорт стюардессы) | 50                 | 40             | 1                   |

Построить эффективную модель перевозок важно, но это максимум 30% успеха.

**Выиграть можно, оказывая дополнительные услуги.**

Лицензии на них продаёт Правительство. Можно придумать и новые услуги, если они будут востребованы игровым рынком.

НЕ ПОЛЁТОМ **ЕДИНЫМ**

# НЕЛЁТНАЯ ПОГОДА

В игре постоянно происходят изменения, которые приходится учитывать командам



Меняется лётная погода, рынок авиаперевозок, Правительство утверждает другие тарифы, а инвесторы ставят новые задачи

Да и действия самих команд влияют на положение дел в других командах



В игре можно наглядно увидеть, как **эффективное управление изменениями** позволяет добиться результата





# КРЫЛО К КРЫЛУ

Хотя игра конкурентная, биться в одиночку в ней невозможно. Приходится вступать во временные и постоянные союзы с другими командами.

Вот только 2 примера правил, которые способствуют этому:



У каждой команды есть бюджет на биржевые операции, то есть покупку акций других команд. Его нельзя потратить на другие нужды

Некоторые лицензии настолько дороги, что их можно купить только вскладчину



**Так игра позволяет отрабатывать прозрачное и результативное сотрудничество**



# ЕСТЬ О ЧЁМ ПОДУМАТЬ



**БЛАНК РЕЗУЛЬТАТОВ РАБОТЫ КОМАНДЫ**

|         | Деньги на начало раунда | Количество удачных полётов | Доход от полётов | Деньги от реализации доп. услуг |
|---------|-------------------------|----------------------------|------------------|---------------------------------|
| Раунд 1 |                         |                            |                  |                                 |
| Раунд 2 |                         |                            |                  |                                 |
| Раунд 3 |                         |                            |                  |                                 |
| Раунд 4 |                         |                            |                  |                                 |

**ПРИБРЕТЁННЫЕ ЛИЦЕНЗИИ:**

|    |  |    |  |
|----|--|----|--|
| 1. |  | 4. |  |
| 2. |  | 5. |  |
| 3. |  | 6. |  |

По окончании каждого раунда мы доводим до команд **положение дел** и **несколько ключевых показателей**, которые позволяют им скорректировать стратегию и тактику







4 раунда



4,5 часа

включая обсуждение



6 часов

с обедом и 2 кофе-паузами

ВРЕМЯ В ПОЛЁТЕ

# ОБСУЖДЕНИЕ



**В промежуточных и финальном обсуждениях акценты делаются:**

- на балансе между стратегией и тактикой
- на умении подстроиться под изменения и использовать их
- на том, что увеличивает, а что уменьшает эффективность
- на вкладе каждого участника в командный результат




# АЭРОПОРТ НАЗНАЧЕНИЯ



## Игра лучше всего подходит:

- для любых подразделений в период бизнес-планирования
- для вновь создаваемых команд
- как дополнение к программам подготовки резервистов и к программам по менеджменту
- для командообразования разных подразделений





# EBM

[evmcorp.com](http://evmcorp.com)

[www.businessgames.ru](http://www.businessgames.ru)

[game@ebm.spb.ru](mailto:game@ebm.spb.ru)