



Бизнес-симуляция «Sailers»

Презентация для потенциальных заказчиков

Для кого

Для тех, кто занимается закупками, продажами, коммерческими переговорами в сегменте B2B

Для чего

- Развить навык ведения торга*
- Оценить компетенции сотрудников*



Количество участников

*Минимум: 16 чел.
(4 человека на одну роль)*

*Максимум: 64 чел.
(игра на двух картах)*





Как реализуется

- *В виде бизнес-игры, в которой каждый участник ведет переговоры с утра и до вечера.*
- *В игре результатом является финальная прибыль каждого участника.*
- *Игра содержит увлекательный сюжет и множество квестов и механик. Все они реализуют концепцию: «Договориться можно с кем угодно и о чем угодно, вопрос только в условиях соглашения».*

Сюжет игры

Вам предстоит участвовать в процессе продажи товаров с континента Новландии в Метрополию.

Поставка товаров сопровождается куплей, продажей и перепродажей.

В бизнес-симуляции существуют следующие роли:

- Плантаторы;*
- Перевозчики;*
- Пираты;*
- Оптовики.*

В игре определяются следующие победители:

Максимальная личная прибыль за год;
Максимальная личная прибыль за всю игру (за три года);
Максимальная прибыль команды/роли за всю игру.



Сюжет игры

*Плантаторы производят товары на полях Новландии.
В конце лета Плантаторы продают урожай
Перевозчикам по договорным ценам.*

*Перевозчики покупают товары у Плантаторов и везут их
на галеонах в Метрополию.*

Пираты караулят Перевозчиков в морях и проливах.

*Оптовики осенью выкупают товары у Перевозчиков и
Пиратов.*

*Зимой Оптовики продают товары на различных
рынках Метрополии. Емкость рынка меняется
каждый год.*

Сюжет игры

- *В игре существуют дополнительные «квесты», позволяющие улучшить свое финансовое положение. Возможны случайные природные катаклизмы.*
- *Фиксированные розничные цены в Метрополии устанавливаются Королевой (роль исполняет ведущий).*
- *Весной доступны прогнозы цен и емкостей рынка в товарных категориях на следующий год. Их можно купить у инсайдеров.*
- *Заявки (аукционы и т.п.) от каждого тайно запечатываются в конверты и передаются ведущему. Ваши договоренности на словах и дела могут не совпадать.*

Дополнительные механики



- *Аукционы и тендеры.*
- *Лоббирование интересов.*
- *Получение инсайдерской информации.*
- *Создание горизонтальных и вертикальных «сговоров».*
- *Кредиты «бедным» участникам.*
- *Решение небольших квестов, в которых можно договориться.*
- *Изменение внешних обстоятельств с ходом времени.*
- *Расширение бизнеса и возможностей.*
- *... и, конечно, переговоры, переговоры и еще раз переговоры!*

Математическая модель

Каждая роль в ходе игры имеет равные шансы на получение ПРИБЫЛИ. Для этого создана математическая модель, которая учитывает стартовый капитал каждой из ролей, цены и вероятности обогащения.

Игра неоднократно проводилась в пилотных и реальных группах, где на практике юстировался баланс и оценивались механики и квесты.

ГОД 1. Лето.

Плантаторы :

Продают урожай в портах Новландии. Ведут переговоры с Перевозчиками.

Перевозчики :

Закупают товары в портах Новландии. Ведут переговоры с Плантаторами

Пираты :

Квест «Турнир Канонира».

Оптовики :

Квест «Стройка портов».



Пример слайда из игры, объясняющий локальные задачи
и визуализирующий ход времени

Условия достижения успеха в переговорах

- *Предмет спора подлежит торгу.*
- *Стороны готовы не только брать, но и давать.*
- *Стороны в какой-то мере доверяют друг другу.*

Пример слайда из игры. Во время разбора результатов каждого игрового года и игры в целом, опираемся на теорию. Объем и направленность теории определяет заказчик игры





Регламент

10:00-10:40 Введение. Описание игры

10:40-12:30 Первый сезон

12:30-13:30 ОБЕД

13:30-15:00 Второй сезон

15:00-15:15 Перерыв

15:15-17:00 Третий сезон

17:00-17:30 Подведение итогов

Фото с мероприятия

