

BSGames

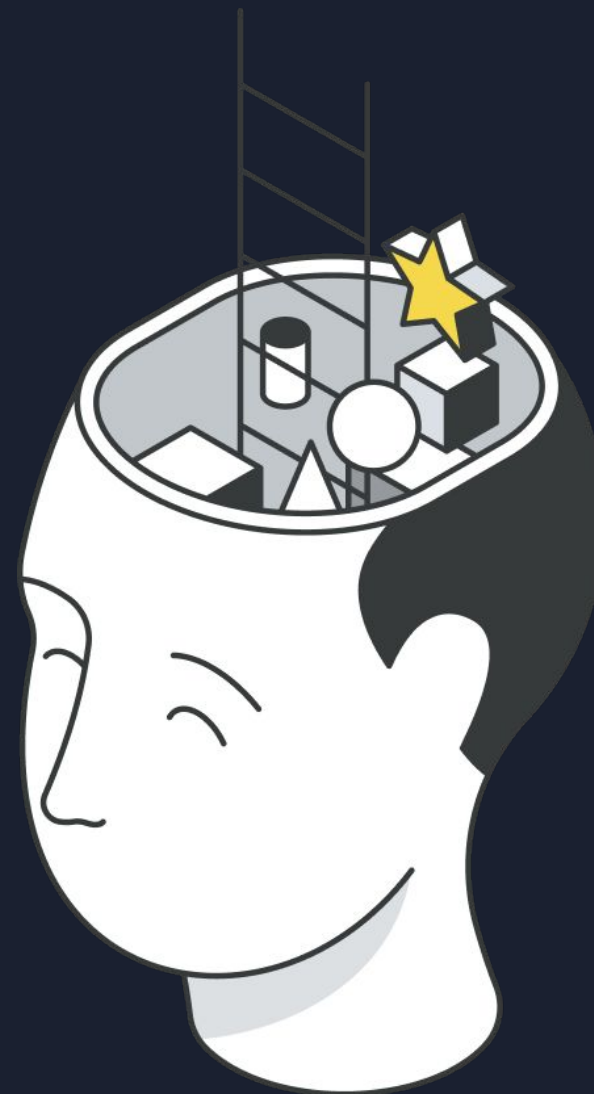
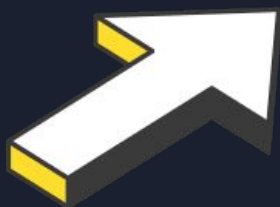
бизнес-симуляции и деловые игры

★ вузам

★ школам

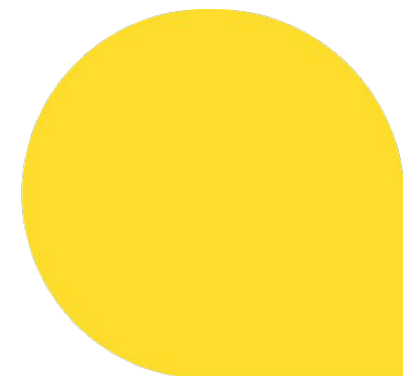
★ компаниям и предпринимателям

**Помогаем расти и
развиваться
с помощью практических
бизнес-симуляторов**



Мы предлагаем новый подход:

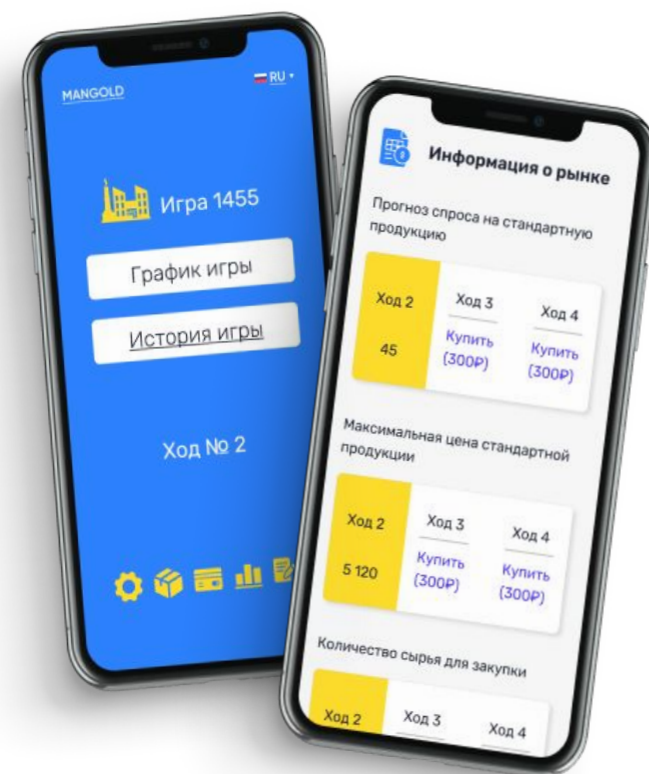
- ✓ к развитию предпринимательского мышления
- ✓ к повышению финансовой грамотности
- ✓ для проведения профориентации



Бизнес-симуляция - это онлайн игра, которая моделирует деятельность коммерческой компании и позволяет участникам пройти основные этапы в развитии бизнеса.

Например, можно смоделировать работу производства, отдела, подразделения, компании, создавая реальные кризисные ситуации, которые необходимо решить самому или совместно с командой.

С помощью бизнес-симуляции участники примеряют на себя роль **предпринимателя и управленца**, проходят основные этапы организации и развития **бизнеса**, прокачивают свою **финансовую грамотность** и учатся **работе в команде**.



В процессе игры участникам потребуется решать реальные задачи из различных областей бизнеса:

- 1 Прогнозировать рынок**
Анализировать спрос, оценивать конкурентов, планировать закупки и производство
- 2 Определять ценовую политику**
Разрабатывать стратегию ценообразования и формировать предложение на рынке
- 3 Управлять затратами**
Анализировать основные статьи расходов компании
- 4 Инвестировать в развитие**
Модернизировать производство и выходить на новые рынки
- 5 Привлекать финансирование**
Использовать кредитную линию для ускорения роста компании
- 6 Повышать эффективность компании и команды**
Анализировать стратегии, искать ошибки и улучшать показатели

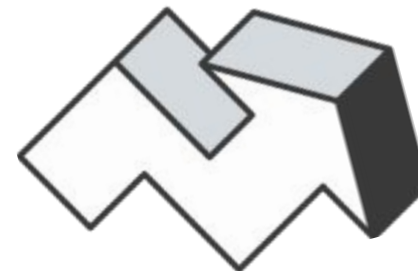


**Какие навыки развивает
бизнес-симуляция?**

Предпринимательское мышление

В процессе игры участники научатся:

- ★ видеть возможности для зарабатывания денег
- ★ использовать свои ресурсы для достижения целей и быстро находить нужные связи, ресурсы, возможности для реализации своей деятельности.
- ★ брать ответственность за свои решения
- ★ просчитывать риски
- ★ анализировать ситуации и людей
- ★ предугадывать будущее бизнеса и вовремя реагировать на изменения рынка
- ★ координировать и контролировать, управлять процессом, а не делать все самому
- ★ предугадывать действия конкурентов

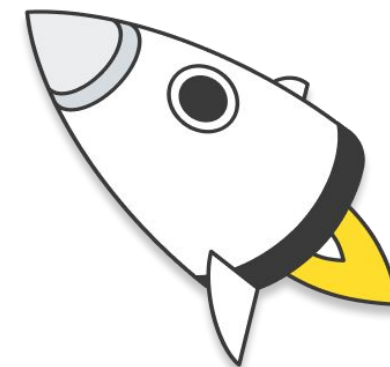


Финансовая грамотность

Игра помогает участникам:

- ★ соизмерить свои финансовые возможности и потребности
- ★ осознать ответственность за собственные финансовые решения
- ★ мотивировать себя повышать финансовую грамотность
- ★ понять, что деньги — средство для достижения цели, а не самоцель
- ★ осознать необходимость получения базовых профессиональных знаний
- ★ по управлению финансами для осуществления предпринимательской деятельности
- ★ понять, что деньги должны работать
- ★ быть мотивированным к достижению финансовых целей





Профориентация

Бизнес-симуляция поможет:

- ★ погрузиться в бизнес на 360°
- ★ побыть в роли бухгалтера, руководителя, аналитика, переговорщика, кризисного менеджера
- ★ охватить несколько направлений и быстро понять, нравится ли тебе эта сфера или позиция
- ★ проверить свои навыки и увидеть точки роста

Бизнес-симуляция является инструментом профориентации, так как школьники, студенты и молодые предприниматели часто не знают, что их ждёт в роли руководителя компании и не понимают, какие задачи им придется решать.

Профориентация

В процессе игры участники прокачают soft skills:

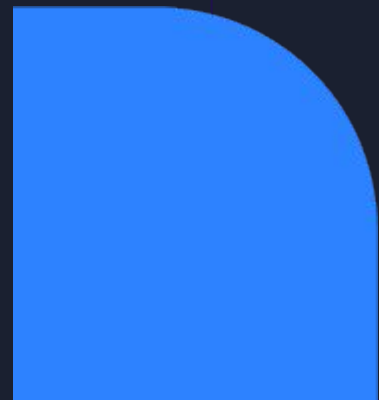
- ★ научатся распределять роли
- ★ приобретут навыки работы в команде
- ★ обменяются опытом и знаниями в неформальной обстановке
- ★ улучшат взаимопонимание и ускорят развитие своей роли в команде
- ★ прокачают навык коммуникации

Важнейший эффект — сплочение коллектива и повышение его продуктивности

Бизнес-симуляция позволяет организовать совместную работу и взаимодействие команд.



Организационные вопросы



Как проходит игра?

Игру можно провести как в **онлайн**, так и в **оффлайн** формате.

Полноценная игровая сессия состоит из:



5-500 участников, которые разбиты на команды по 3-6 человек



пробного хода – для усвоения игрового процесса (15-20 мин)



3-6 полноценных итераций (2-4 часа)

Количество команд и длительность игры адаптируются под конкретное мероприятие.



Форматы проведения

Оффлайн

Бизнес-симуляцию можно провести в очном формате.

Для этого требуется ведущий, площадка, электронные устройства (смартфон, планшет или ноутбук на команду) и выход в интернет.

Каждая команда объединяется за своим столом, лично обсуждая свои решения, а ведущий транслирует игровую информацию на общий экран и на устройства игроков.

- личное общение
- возможность выбрать наиболее подходящую площадку
- высокий уровень вовлечения в командную работу



Форматы проведения

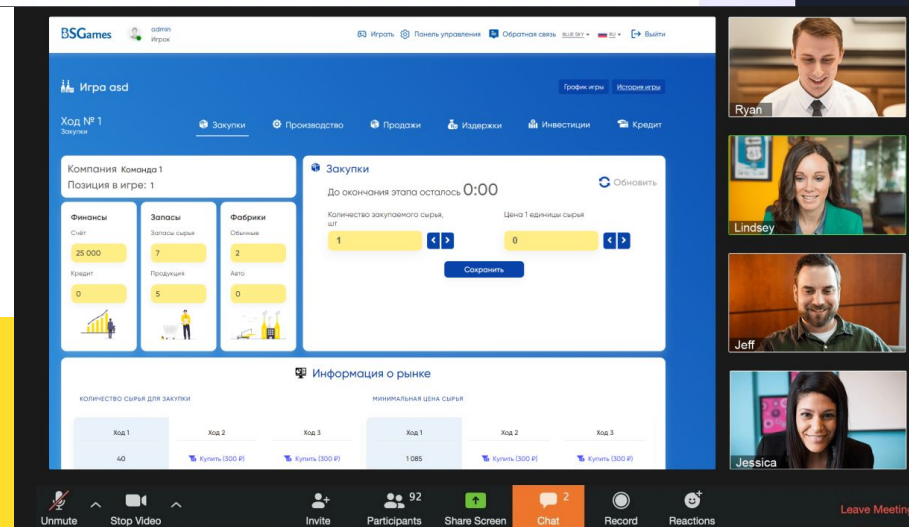
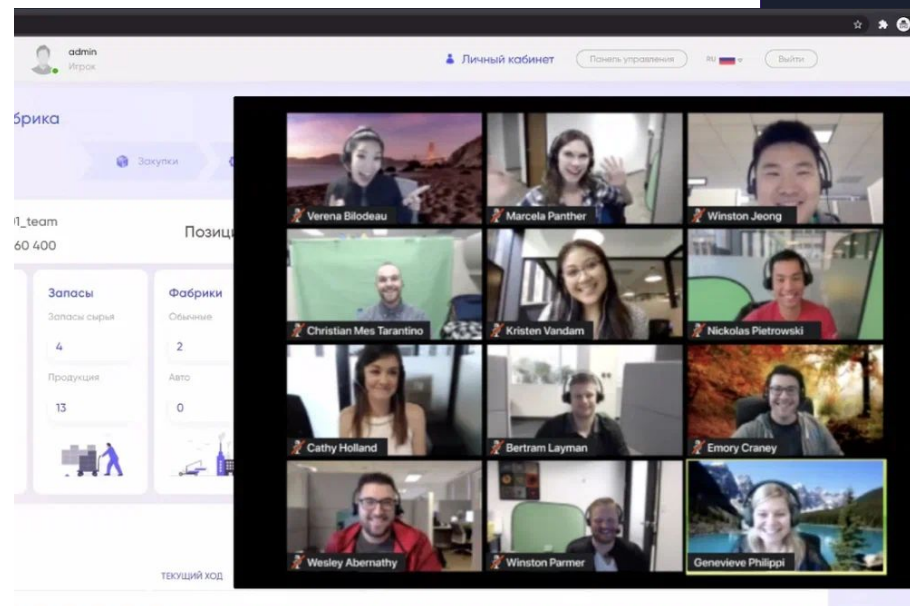
Онлайн

Мероприятие можно провести полностью удалённо. Тогда онлайн-игра проходит с использованием средств коммуникации (Zoom, Teams, чаты и пр.).

Ведущий ведёт игру в общем зале со всеми участниками, а команды работают друг с другом в сессионных залах в небольших группах.

Команды сопровождают онлайн-кураторы — помощники ведущего и участников.

- возможность объединить участников из разных городов
- удобная и непринуждённая атмосфера
- лёгкая масштабируемость и организация процесса при соблюдении высокого уровня качества

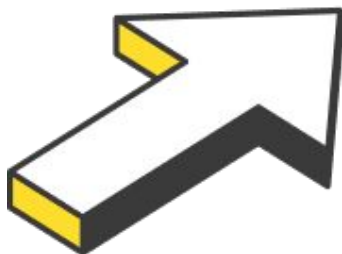


Взгляд изнутри



Интерфейс симулятора

Каждый ход участники проходят определенный этап и принимают решения из ключевых областей бизнеса. Пройдя все этапы от Закупок до Инвестиций, участники погрузятся в основы и боли выстраивания бизнеса, прокачают мышление руководителя.



Ход № 6
Закупки

Закупки Производство Продажи Издержки Инвестиции Кредит

Компания Админ
Позиция в игре: 2

Финансы Счёт 40 950 Кредит 0 Экстренный кредит 0	Запасы Запасы сырья 0 Продукт станд. 0 Премиум продукт 0	Фабрики Обычные 0 Авто 1
---	---	---

Закупки Обновить

Этап ещё не начался.

Количество закупаемого сырья, шт Цена 1 единицы сырья

0 0

Сохранить

Прогноз всегда под рукой

Участникам требуется прогнозировать выручку, рассчитывать постоянные и переменные издержки, оценивать свою рентабельность, оценивать возможность инвестирования, потребность в заёмных средствах и строить финансовый прогноз на следующий ход.



Информация о рынке					
КОЛИЧЕСТВО СЫРЬЯ ДЛЯ ЗАКУПКИ			МИНИМАЛЬНАЯ ЦЕНА СЫРЬЯ		
Ход 6	Ход 7	Ход 8	Ход 6	Ход 7	Ход 8
22	Купить (300 Р)	Купить (300 Р)	1 083	Купить (300 Р)	Купить (300 Р)
ПРОГНОЗ СПРОСА НА СТАНДАРТНУЮ ПРОДУКЦИЮ			МАКСИМАЛЬНАЯ ЦЕНА СТАНДАРТНОЙ ПРОДУКЦИИ		
Ход 6	Ход 7	Ход 8	Ход 6	Ход 7	Ход 8
35	Купить (300 Р)	Купить (300 Р)	5 090	Купить (300 Р)	Купить (300 Р)
ПРОГНОЗ СПРОСА НА ПРЕМИУМ ПРОДУКЦИЮ			МАКСИМАЛЬНАЯ ЦЕНА ПРЕМИУМ ПРОДУКЦИИ		
Ход 6	Ход 7	Ход 8	Ход 6	Ход 7	Ход 8
8	Купить (300 Р)	Купить (300 Р)	7 522	Купить (300 Р)	Купить (300 Р)

Сводные данные по результатам

Ведущий вместе с участниками каждый ход анализирует результаты команд и разбирает возможные стратегии, ошибки и тактические ходы.

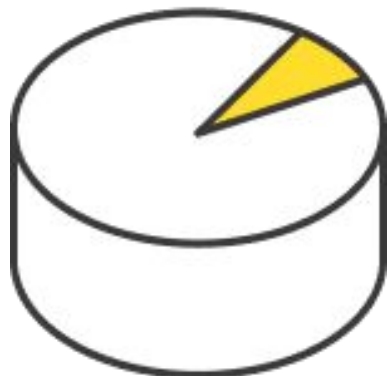
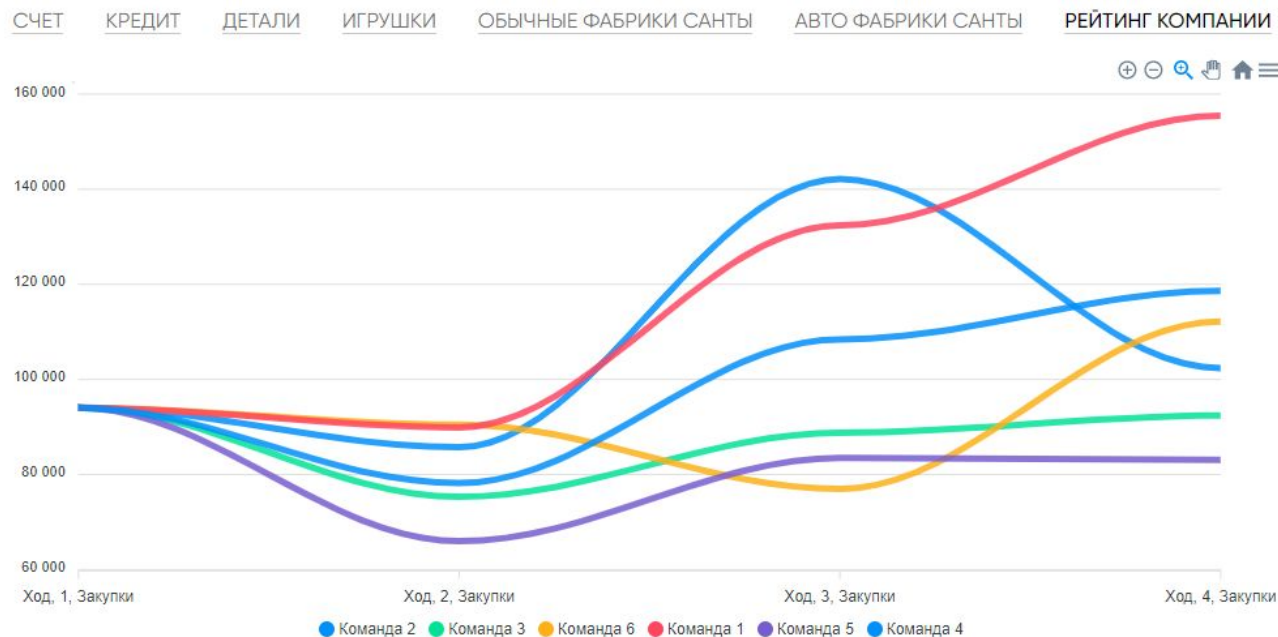


График игры



Кредит на развитие бизнеса

В процессе игры необходимо принимать важные финансовые решения. Например, если не хватает средств на инвестиции в новую фабрику или на производство готовой продукции, то можно привлечь как краткосрочное, так и долгосрочное кредитование.



Экстренный кредит

Вы можете в любое время привлечь заёмные средства по повышенной ставке - 15%.

Проценты за использование этих средств будут начислены сразу и автоматически выплачены в конце хода.

Взять кредит Вернуть кредит

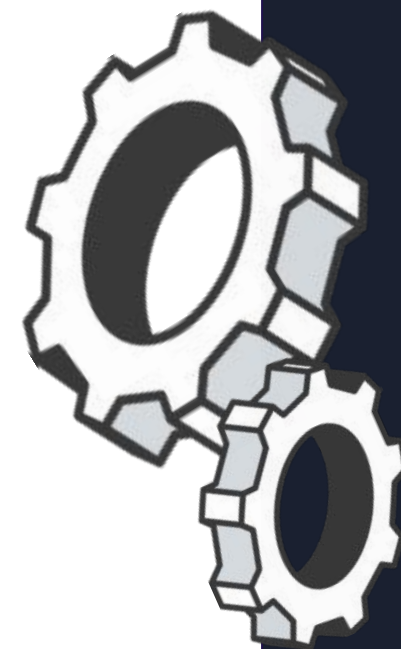
Тело кредита: 0 Процентная ставка 15%

Лимит кредитования: 15 000 Начисленный процент: 0

Доступно: 15 000

Организуем и адаптируем игру под любую тематику:

- ✓ разработаем обучающую сессию для участников
- ✓ проведем чемпионат, включающий отборочные игры, полуфиналы, финал и награждение
- ✓ организуем выступления участников, защищающих свои кейсы
- ✓ подготовим индивидуальные сертификаты
- ✓ брендируем дизайн игры и подготовим страницу мероприятия
- ✓ настроим сложность игры в зависимости от уровня участников
- ✓ проведем мероприятие на английском языке



Уже провели бизнес-игры для:



ФГБОУ СОШ № 1699
при Управлении делами
Президента РФ



росмолодёжь



Кейсы



Чемпионат по управлению бизнесом «Первый предпринимательский»

Целевая аудитория

Учащиеся 9-11 классов общеобразовательных учреждений Приморского края

Что сделали

- > Использовали бизнес-симуляцию для развития предпринимательских и управленческих компетенций школьников
- > Организовали Чемпионат, который состоял из отборочных игр, полуфинала и финала
- > Выиграли Всероссийский конкурс молодёжных проектов и получили грантовую поддержку на реализацию программы
- > Привлекли экспертов-предпринимателей, которые оценили навыки лидерства и коммуникации участников

1500+
участников

41
игра

Очно

«У большинства старшеклассников возникают сложности с выбором своей будущей профессии, а соответственно и с выбором дальнейшего места обучения. Многие из опрошенных нами старшеклассников хотели бы стать предпринимателями, но не знают, как это сделать и где можно получить необходимые знания и навыки. Чемпионат по управлению бизнесом «Первый предпринимательский» направлен на решение этой проблемы»

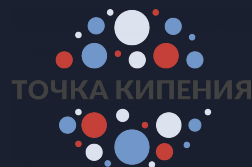


Ксения Козлова

Руководитель проекта, главный специалист управления по делам молодежи администрации Владивостока



росмолодёжь



Чемпионат Факультета Экономических и Социальных Наук РАНХиГС

Целевая аудитория

Студенты направлений «Управление проектами», «Управление в малом бизнесе» и «Корпоративное управление» РАНХиГС

Что сделали

- > Включили бизнес-симуляцию в образовательную программу и провели игры для студентов с целью знакомства, командообразования и введения в менеджмент и предпринимательство
- > Организовали регулярные соревнования для студентов всех курсов (бакалавриат и магистратура)
- > Адаптировали симуляцию под специфику деятельности компаний-партнёров факультета

300+
участников

5
игр

Смешанный
формат

«Наш факультет отличается высоким уровнем преподавания менеджмента, соответствующим стандартам ведущих вузов мира. Игра, которую мы проводим ежегодно, формирует стратегическое мышление, помогает научиться принимать решения, смотря на несколько шагов наперед. Это важнейшее качество современного управленца»



Александр Чичин

Декан Факультета Экономических
и Социальных Наук РАНХиГС

Кубок Лиги «Управляй собой!»

Целевая аудитория

Студенты и молодые специалисты спортивных направлений подготовки

Что сделали

- > Организовали программу по повышению финансовой и управленческой грамотности на тему налогов, финансовой безопасности и управления личными и корпоративными финансами
- > С помощью бизнес-симуляции внедрили практическое обучение и организовали соревнования
- > Адаптировали бизнес-игру по сложности, а содержание игры — под спортивную отрасль, приблизив решаемые кейсы к реальной практике



АССОЦИАЦИЯ
РАЗВИТИЯ
ФИНАНСОВОЙ
ГРАМОТНОСТИ



400+
участников

3
игры

Смешанный
формат

«Игровой симулятор от BSGames стал основой для Открытого Кубка Лиги самбо «Управляй собой!». Студенты-спортсмены из различных регионов работали в команде и принимали сложные финансовые и управленческие решения. Проект стал отправной точкой для развития финансовой грамотности среди спортивного контингента нашей страны».



Елена Ломакина

Исполнительный директор
Ассоциации «Студенческая
спортивная лига самбо»

Предпринимательский интенсив ВВГУ

Целевая аудитория

Студенты первого курса института экономики и управления и института цифровой экономики ВГУЭС

Что сделали

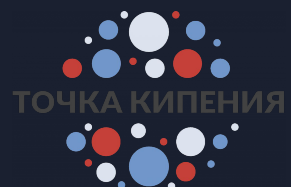
- > Включили бизнес-симуляцию в образовательную программу более тысячи студентов первых курсов
- > Провели 23 игры с целью знакомства, командообразования и введения студентов в менеджмент и предпринимательство
- > На основе результатов симуляции провели оценку компетенций студентов и отобрали состав участников предпринимательского акселератора

1000+
участников

23
игры

Очно

«Мы использовали бизнес-симулятор «Фабрика» для оценки и повышения предпринимательских компетенций наших студентов. Регулярное применение таких технологичных продуктов в обучении является серьёзным конкурентным преимуществом нашего университета и позволяет лучше привлекать абитуриентов»



Роман Ковбас

Проректор по молодежной политике ВГУЭС

Развитие и командообразование государственных служащих Приморского края

Целевая аудитория

Сотрудники Агентства проектного управления
Правительства Приморского края
(государственные служащие)

Что сделали

- > Провели бизнес-симуляцию для обучения государственных служащих, разрабатывающих меры по поддержке развития бизнеса
- > Сформировали кроссфункциональные команды из сотрудников разных отделов
- > Провели рефлексию и разбор личных и профессиональных качеств, необходимых в управлении и предпринимательстве

20+
участников

1
игра

Очно

«Игра была интересной и полезной, позволила смоделировать модель работы настоящей компании. Участники пробовали себя в разных ролях, за ограниченное время улучшили свои навыки в оценке рынка, конкурентов, стратегическом мышлении»



Николай Стецко

Заместитель председателя
Правительства Приморского края

Программа «Школа-ВУЗ-Предприятие» для Роснефть

Целевая аудитория

Молодые специалисты компании, студенты профильных направлений и учащиеся «Роснефть-классов»

Что сделали

- > Использовали симуляцию для демонстрации способностей участников
- > Адаптировали содержание игры и ее механики под требуемый формат
- > Разработали индивидуальный визуальный стиль симуляции под компанию
- > Серия проведенных игр позволила компании сформировать кадровый резерв для будущего трудоустройства



150+
участников

6
игр

Онлайн

«Нам необходимо было провести серию интересных игр по тематике работы компании для молодых специалистов, а также для ребят, которых мы сможем в будущем привлечь для трудоустройства. Игра стала увлекательной возможностью проявить себя»

Марк Бащенко

Менеджер образовательных проектов компании «Роснефть»

Контакты

Вадим Бутко

+7 (908) 441-35-77

vadim.butko@bsgames.ru

bsgames.ru

