

ЕВМ

ТРИ ТОЧКИ ОПОРЫ

тренажер по принятию управленческих решений в ESG-повестке



Игра «Три точки опоры»
создана на базе изучения кейсов десятков компаний разных отраслей, внедряющих в свою практическую деятельность принципы ESG



Время игры 1,5-2,5 часа.
Зависит от глубины рефлексии



Варианты проведения:
офлайн, онлайн,
комбинированный.
С использованием игровой платформы.



Количество игроков:
6 – 180 человек



Целевая аудитория:
участники ESG –
трансформации
компании



ЦЕЛИ ИГРЫ



- Продемонстрировать участникам значимость всех трех аспектов E, S и G.
- Потренироваться в принятии решений в соответствии с ESG повесткой и отследить последствия принимаемых решений.



ЗАДАЧА ИГРЫ

В каждом раунде заработать как можно больше игровых баллов по каждой из целевых шкал

Важно!

- Игра составлена таким образом, что нет правильного или неправильного ответа.
- Каждый из предложенных ответов по-своему влияет на E, S и G метрики, которые, в свою очередь, влияют на целевую шкалу.
- Целевая шкала меняется в каждом раунде.

В каждом из 3-х раундов игры будет свой целевой показатель:

ЛЕГЕНДА ИГРЫ

Участникам предстоит побывать в роли управленцев, которым нужно принимать решения, влияющие на все 3 аспекта ESG, а следовательно, и на бизнес-показатели компании.



инвестиционная
привлекательность
бизнеса



HR- бренд работодателя



уровень лояльности
разных групп
стейкхолдеров

ИНТЕРФЕЙС И ХОД ИГРЫ

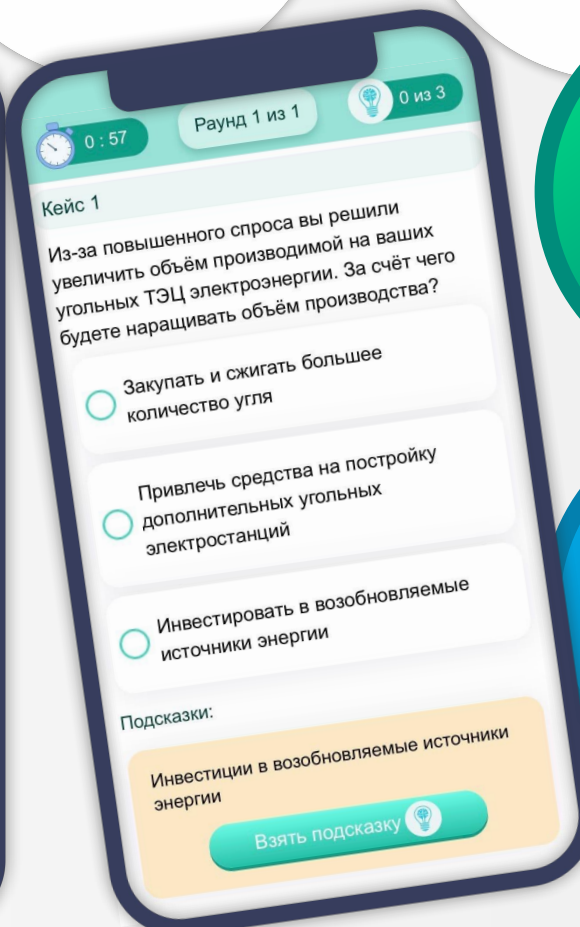
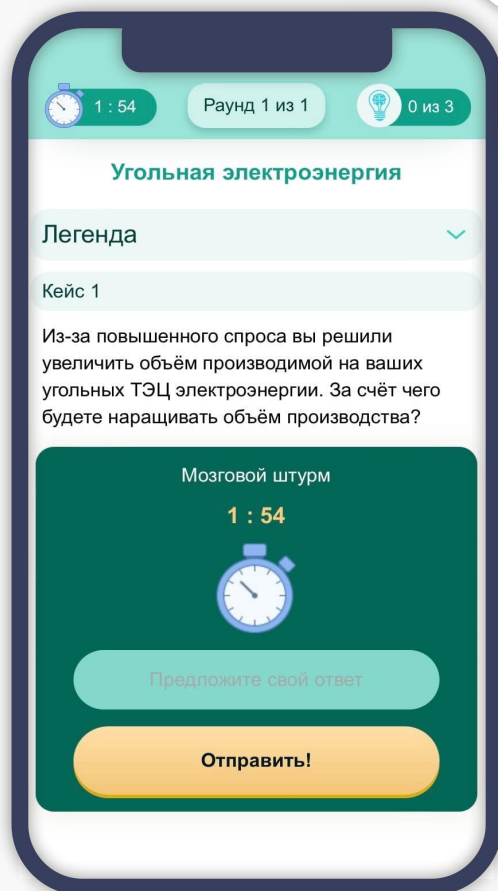
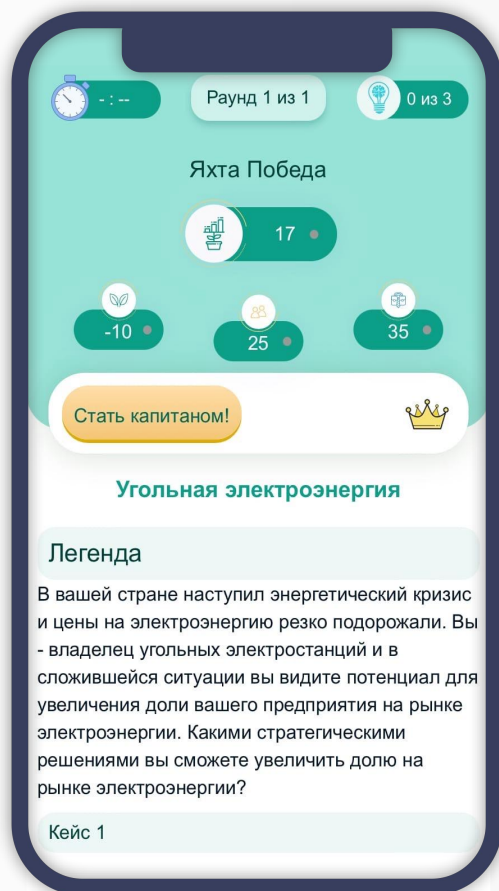
3 раунда = 3 разных предприятия

В каждом раунде играют 3 кейса.

В каждом кейсе есть 2 опции:

Поле для свободного ввода ответа

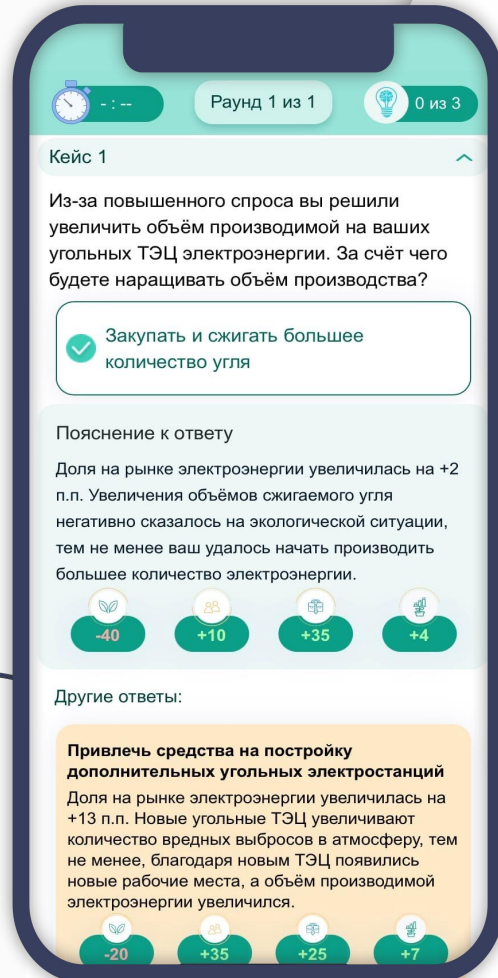
Выбор из 3 вариантов ответа



РЕЗУЛЬТАТЫ

Раунда

после выбора решения участникам показывается динамика изменения значений E, S и G для каждого из вариантов ответа. Комментарии объясняют, почему получился именно такой расклад



Игры

- победители по разным целевым показателям
- победитель игры в целом
- перенос игровых выводов на бизнес-реальность участников

