

ЕВМ

# Управление в эпоху ESG

Возможности, риски, практика



# КЛЮЧЕВЫЕ ИДЕИ для разных целевых аудиторий



Чтобы использовать возможности и контролировать риски ESG-повестки нужно управлять ситуацией, то есть обладать необходимым и достаточным набором знаний, умений и навыков



**ESG – трансформация** – дело каждого в компании.



**Роль топ-менеджмента** – выстроить систему, благодаря которой компания будет устойчиво, то есть стабильно и безопасно, зарабатывать на ESG

**Роль линейного менеджмента** – быть проводником изменений и сделать так, чтобы в его подразделении каждый сотрудник понимал, что конкретно он должен делать для ESG –трансформации компании, в том числе для улучшения положения компании в ESG-рейтингах и рэнкингах

**Роль функциональных элит** - звездный час: бизнесу нужны точные, нелинейные, экспертные решения.



# ЛОГИКА СЕССИИ



ESG в мире, и России.  
Выступление мотивационного  
спикера

60 мин



Перенос выводов на бизнес-  
реальность участников  
Модерируемая групповая дискуссия

30-60 мин

1

4



2

3



Основные понятия, метрики,  
рейтинги и инструменты ESG.  
web-тренажер «ESG –ликбез» или ESG-  
time

30-60 мин



Бизнес-симуляция «3 точки  
опоры».  
Тренажер по принятию  
управленческих решений в ESG -  
повестке

90 мин



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

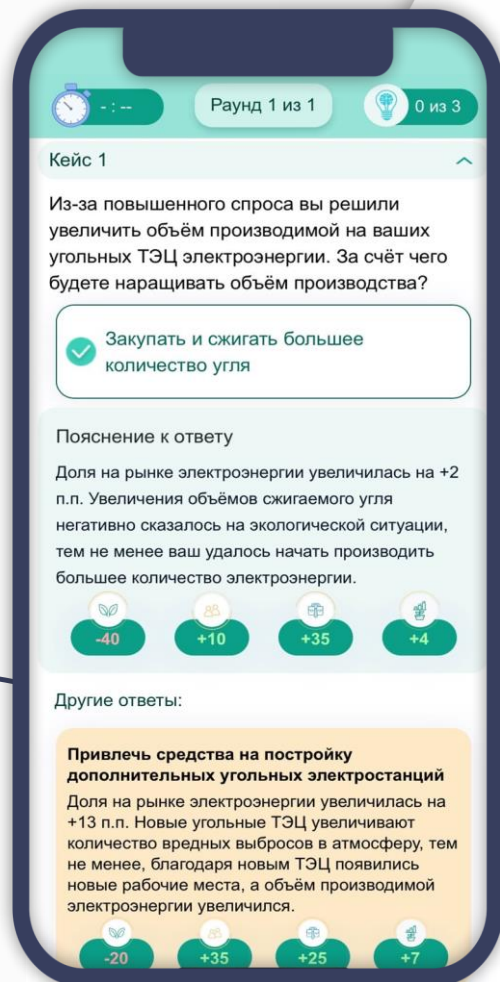


уровень лояльности  
разных групп  
стейкхолдеров

# РЕЗУЛЬТАТЫ

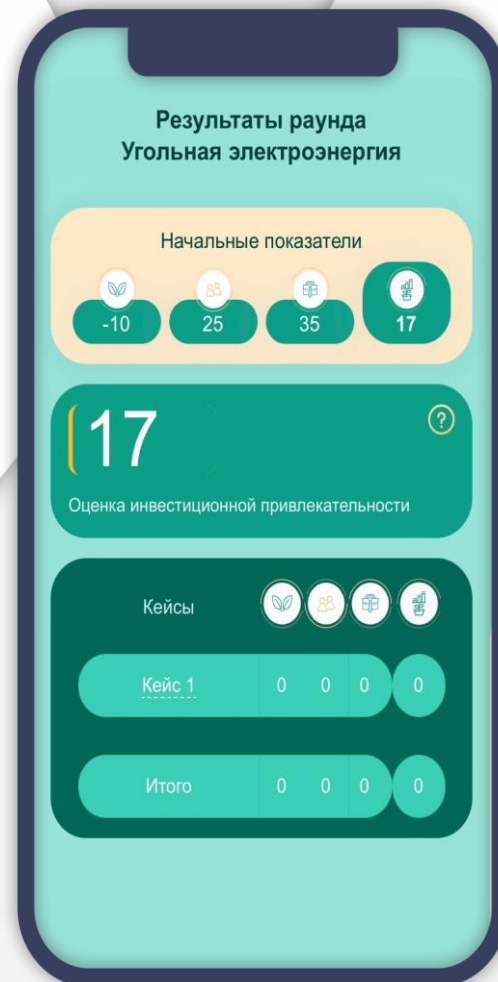
## Раунда

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





ЕВМ

ИГРОВАЯ ПЛАТФОРМА:  
**SKILL Time**



# ИГРОВАЯ ПЛАТФОРМА

## SKILL Time

Игровая платформа предназначена для проведения на ее базе игр, механика которых построена на **времени** и **скорости**.



эффективность работы участников  
измеряется мгновенно и с точностью  
до процента



администратор  
в режиме реального времени видит все  
действия команд и может управлять  
уровнем сложности прямо во время игры



персональный доступ к системе  
и весь пакет заданий в своем гаджете



ведение статистики по типам задач:  
какие команды с каким видом  
заданий лучше справляются



до 5000 участников  
командная работа создает динамику,  
позволяет распределять задачи между игроками

ЕВМ

# ИГРОВОЕ РЕШЕНИЕ

Взаимодействие участников с ведущим происходит на [стриминговой платформе](#), а решение кейсов – на платформе [SKILL Time](#)

СПОСОБ КОММУНИКАЦИИ ВНУТРИ КОМАНДЫ



EBM



# 5 цепочек заданий

## ESG Time

УР, ЦУР, ESG. Основные концепты, понятия, сферы применения

Комплекс заданий для

1. формирования базы знаний по теме ESG

1. Осознания сопричастности каждого к ESG-трансформации компании

1. Нарботка функциональных и кросс-функциональных решений

E - метрики

S - метрики

G - метрики

ESG-рейтинги



руководители всех уровней  
функциональная элита  
сотрудники компании

# EBM

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

[www.facebook.com/EBMCompany](https://www.facebook.com/EBMCompany)

(812) 645-10-14  
(812) 982-34-30

crm@ebm.spb.ru



ESG