90.«Игра: „Новая тематика в подразделении“»

Описание: Игра «Новая тематика в подразделении» развивает умение анализировать ситуацию и принимать обоснованные решения.

Игра заключается в поэтапном нахождении решения для ситуации, описанной в начале игры. Игровая ситуация требует принятия неотложных мер. После успешного разрешения ситуации, обучающийся получает в качестве информационного бонуса «принцип» — инструмент, который может быть использован для нахождения решения, минуя промежуточные выкладки.

Целью игр является развитие навыка принятия эффективных решений. Методической основой для создания игр служит теория, изложенная в курсах: «Аспекты творческого мышления менеджера»; «Активизатор генерации творческих идей и решений»; «Технологии принятия решений: Решение» и других 14-ти курсах серии «Технологии принятия решений».

Развиваемые компетенции: Управление изменениями; Решение проблем; Нацеленность на результат; Коммерческая ориентация; Гибкость / адаптивность; Знание бизнеса; Инициативность; Постановка задач и контроль над выполнением; Совершенствование производственных процессов и методов; Мнение и принятие решений; Планирование и организация; Аналитические навыки.

Структура: Игра состоит из 9 этапов анализа ситуации и принятия решений.

Рекомендуемая продолжительность игры: 1,5 часа.

Целевая аудитория: сотрудники компании, которым нужно принимать нестандартные решения. Игра разработана так, что в нее может играть любой сотрудник компании — от рабочего до директора — без предварительного изучения теории принятия решений.

Автор тренажёра: Балыков О.А.

Содержание

Этап 1. Описание ситуации

Этап 2. Суть проблемы

Этап 3. Цели решения

Этап 4. Компоненты ситуации

Этап 5. Формулировка проблемы

Этап 6. Главные компоненты

Этап 7. Ключевые взаимодействия

Этап 8. Решение ключевых проблем

Этап 9. Завершение игры и бонус