Игра ROST (Reality, Optimal, Solution, Time-plan).
Авторы игры: Долгова Светлана и Гудиев Александр.

Деловая игра «ROST» - это оценка реальности, определение целевого состояния компании, выбор оптимальной стратегии и детализация пошагового плана достижения поставленных целей в условиях внешних и внутренних изменений.

Игра позволяет сформировать стратегические цели, видение будущего развития компании и определить стратегии достижения целей, выбрать необходимые решения и четко сформировать план достижения результата с учетом постоянных изменений.
Игра может быть использована в рамках стратегических сессий, конференций и как самостоятельный продукт.
Игра ROST

Для руководителей одной организации, влияющих на определение стратегии развития компании, как инструмент поиска новых возможностей в условиях постоянных изменений и ужесточения конкуренции.

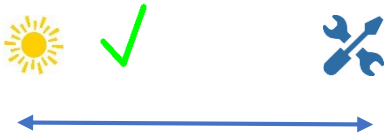
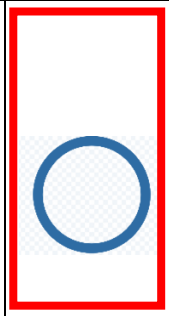
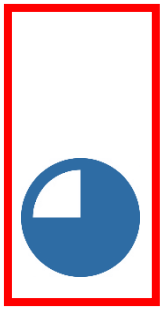
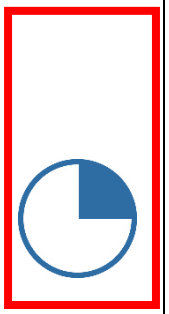
Краткое описание легенды игры:

Участники выступают в качестве представителей компаний, работающих на одном рынке или в разных сферах. Задача каждого участника найти те варианты действий, которые позволят учесть изменения на рынке, внутренние изменения в компаниях, найти самый эффективный путь достижения результата. Для достижения своих целей участникам нужно будет научиться применять модель Canvas и проводить постоянную оценку эффективности своих действий.
Продолжительность игры от 2-х часов до 8-ми часов. Игра рассчитана на количество участников от 12 до 100 человек.
В результате игры участники освоят технологию Canvas для формирования стратегических целей организации и ее подразделений, смогут развить умение системно анализировать ситуацию на рынке, учитывать возможные изменения и создавать альтернативные планы достижения стратегических целей в высоко-конкурентной среде.
Уникальностью игры является то, что набор изменений, который включается в игру может быть задан под цели Заказчика и в игре обратную связь дают эксперты – представители компании, максимально, погруженные в специфику бизнеса. Также заказчик может выбрать степень погружения участников в игру. У каждого вида игры есть «полезность» - степень освоения инструментов, техник и «вкусность» - степень яркости эмоций участников, степени включенности участников. Заказчик может выбрать нужные модули, которые будут реализованы участниками вне игры, если это не нарушает логику игры. Такие модули выделены в таблице красным прямоугольником для каждого вида игры.

Обозначения в таблице:

- Полезность	- Степень освоение материала
- Вкусность	- Возможность вынести материал за рамки игры

Возможные варианты игры/программы:

Название, описание	1.Reality	2.Optimal	3.Solution	4.Time-plan	Результат	Оптимальное количество участников	Оптимальное количество часов
Fun: Игра построена на соревновании команд между собой за инвестиционный пакет. Каждая команда представляет собой игровую организацию, работающую в сфере компании заказчика. Игра строится на приближенных к реальности описаниях ситуаций 					Участники в игровой форме познакомятся с техниками формирования стратегической цели и выработки путей ее достижения. Игровой результат – выбирается команда победитель, которая получает основной инвестиционный пакет	10 - 100 человек	4-8 часов
Development: Игра включает как освоение техник в игровых ситуациях, приближенных к сфере деятельности организации-Заказчика. Команды осваивают техники формирования цели и пути ее достижения. При этом каждая команда					Участники в игровой форме познакомятся с техниками формирования стратегической цели и выработки путей ее достижения и пробуют применить инструменты в рамках своих рабочих	50-60 человек	8-12 часов

пробует применить полученные знания в своих рабочих ситуациях.					ситуаций. Игровой результат – побеждает та команда, которая выполняя техники получит максимальное количество баллов за качество их выполнения.		
Realism: Программа с элементами геймификации погружает участников в реальную ситуацию выработки действительных целей и путей их достижения. Программа хороша для применения ее в рамках стратегических сессий. В свою компанию играют с внешней средой.					Участники выработают стратегические цели организации/ подразделения и пути ее достижения с детализированным планом действий	До 30 человек	12-16 часов