

ЕВМ



Коммуникационная  
сессия

# ЦЕЛИ СЕССИИ



1

Повышение вовлеченности участников

2

Знакомство с инструментами, повышающими вовлеченность в формате удаленной работы

3

Наработка пула инструментов, применимых в вашей компании

4

Формирование у участников понимания, что такое вовлеченность, как и зачем ею управлять

# КАК ЭТО РАБОТАЕТ?



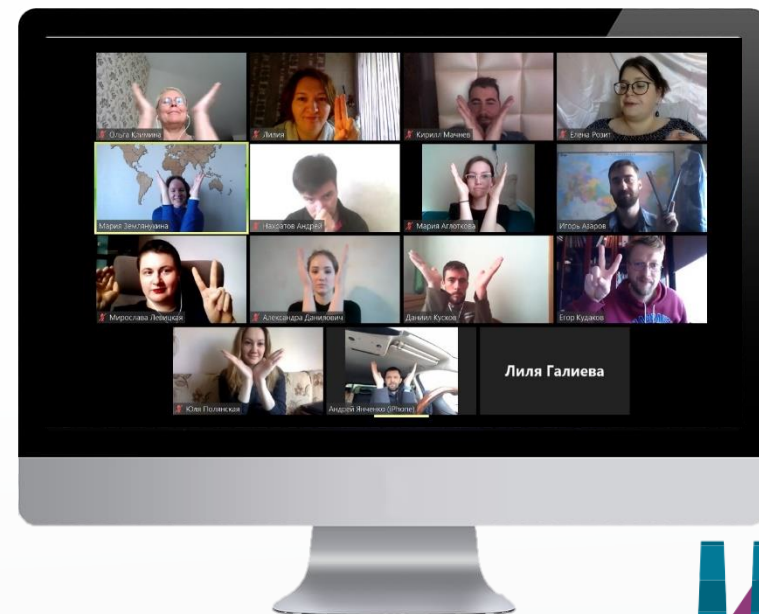
Сессия состоит из деловой игры и  
модерируемого обсуждения на платформе  
Zoom или другой платформе для видео-  
конференций



Время проведения - 2 часа



Количество участников: от 5 до 25



# ХОД СЕССИИ



Ведущий делит участников игры на 2-3 команды. Каждой команде выдается кейс:

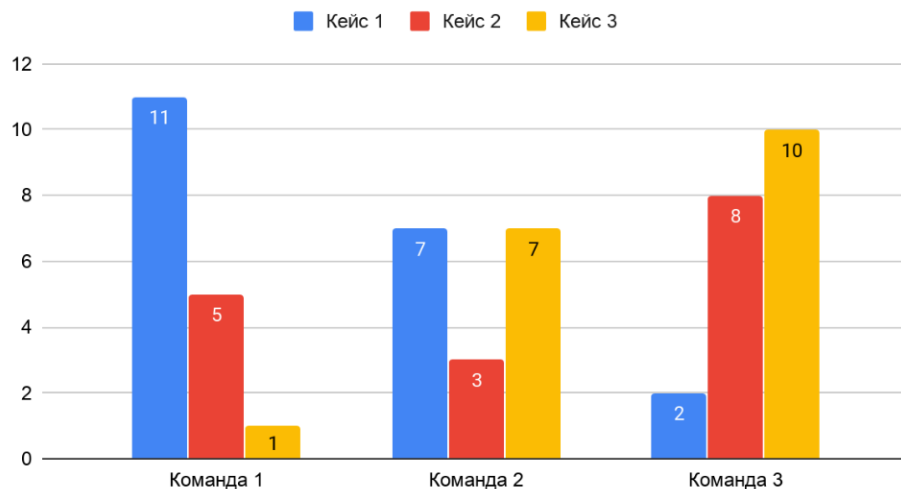
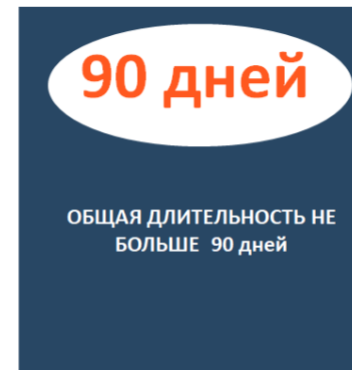
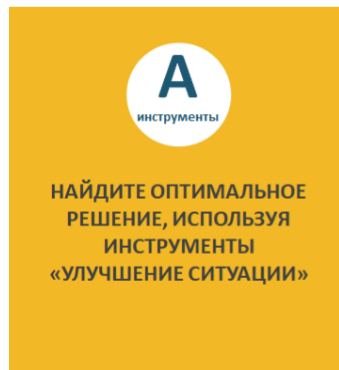
- с учетом специфики компании - заказчика
- с описанием проблемной ситуации
- и набор карточек с описанием инструментов, повышающих вовлеченность



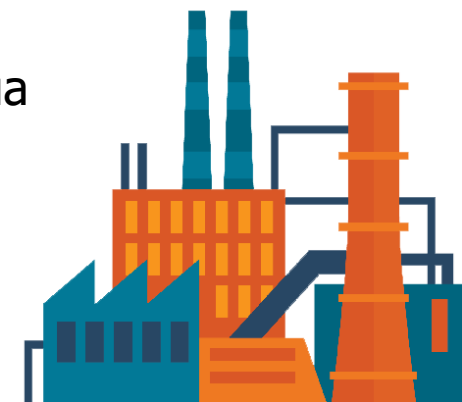
# ХОД СЕССИИ



Перед участниками стоит задача - выбрать 3 меры из предложенных карточек, которые повысят вовлеченность героев кейса.



Выигрывает команда, которая достигла большего прироста вовлеченности, уложившись в бюджет и сроки.



# ОБСУЖДЕНИЕ РЕАЛЬНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Вдохновленные изученными инструментами участники предлагают меры по усилению вовлеченности персонала собственной компании. Завершается сессия выбором наиболее эффективных инструментов.





# Уникальность

1

Атмосфера и азарт игры

2

Кейсы из опыта реальных компаний

3

Практические инструменты повышения вовлеченности



+7 (812) 982-34-30

game@ebm.spb.ru

evmcorp.com

businessgames.ru

forHR.digital

