



## Деловые игры и бизнес-симуляции по HSE

# ЭКОПСИ – это ...

КТО МЫ:  
**ЭКОНОМИКА И ПСИХОЛОГИЯ**

№ **1**  
В РЕЙТИНГЕ\*

**200+**  
КОНСУЛЬТАНТОВ

- Стратегический консалтинг
- Организационные изменения
- Практики регулярного менеджмента
- Операционная эффективность
- Развитие производственных систем

**9 из 10**  
крупнейших компаний  
РФ – наши клиенты

**ЭКОПСИ**  
КОНСАЛТИНГ

ВО ЧТО МЫ ВЕРИМ:  
**БИЗНЕС ДЕЛАЮТ ЛЮДИ**

более  
**30**  
ЛЕТ НА РЫНКЕ



- Автоматизация HR
- Бренд работодателя
- Вовлеченность
- Работа с талантами
- Оценка, обучение и развитие
- Корпоративная культура и ценности

- Диагностика и развитие Культуры безопасности
- Внедрение HSE инструментов
- Развитие лидерства в безопасности
- Система управления рисками
- Обучение и тренинги
- Деловые игры и бизнес симуляции

# ЭКОПСИ

## КОНСАЛТИНГ

### 50+

Проектов по развитию  
КБ производственных  
компаний

### 12+

консультантов

### 10+

лет на рынке

РАБОТАЕМ НА СТЫКЕ

## БЕЗОПАСНОСТИ И ЭФФЕКТИВНОСТИ

### Развитие производственных систем

- Диагностика производственных систем «Айсберг»
- Инструменты снижения потерь
- Вовлеченность персонала в развитие ПС

### Повышение организационной эффективности

- Организационные изменения
- Операционная эффективность
- Бенчмаркинг организационных структур
- Снижение затрат

### Развитие культуры безопасности

- Диагностика КБ по методологии SAVE
- Обучение и развитие руководителей и специалистов
- Стратегические сессии с топ-менеджерами
- Разработка и внедрение инструментов повышения КБ
- 1000+ инструментов безопасности
- Цифровизация ОТ и ПБ

# Бизнес-симуляция «Стратегии повышения культуры безопасности»



**Длительность реальной игры:**  
4-5 часов



**Количество участников:**  
8 - 15 человек (за одним столом)  
До 150 человек всего (10 столов)

## Цель:

Формирование у участников стратегии развития культуры безопасности на основе рычагов воздействия модели S\*AVE

## Введение:

Бизнес-симуляция проходит в формате настольной игры. Участники игры делятся на команды по 2-3 человека. Каждая команда получает в управление компанию, производящую детали из металла. На предприятии очень низкий уровень культуры безопасности, однако им выделяются серьезные инвестиции на комплексное развитие производства. Новые топ-команды управляют вверенными предприятиями в общем экономическом пространстве, сталкиваясь с государственными инспекциями, реальными угрозами производственной безопасности и их последствиями

## Процесс:

(что происходит в симуляции)

Команды получают листы с профилем безопасности предприятия, стартовый капитал и меню действий по развитию компании; Игра длится 5 игровых лет. Год состоит из 4х ходов каждой команды (кварталы)

Делая ход, команда покупает мероприятия из меню действий, затем кидает кости и перемещает свою фишку по полю игры. Попадая на ячейку, команда берет карточку из соответствующей колоды и выполняет действия, предписанные карточкой

## Результат:

Участники увидят взаимосвязь между развитием культуры безопасности и ростом экономических показателей предприятия. Также познакомятся с понятием культуры безопасности, ее проявлениями на каждом уровне и рычагами влияния, описанными в модели SAVE.

# Деловая игра «Сколько стоит происшествие?»



**Длительность реальной игры:**  
1,5 часа



**Количество участников:**  
от 5 до 100 человек

## Сюжет:

Участники становятся командами бизнес-аналитиков. Им на рассмотрение достается виртуальное предприятие, на котором за последнее время произошла серия различных происшествий и аварий. Руководство организации желает узнать стоимость каждого происшествия для их предприятия (данная информация необходима им для принятия решения по бюджету на HSE на следующий квартал – может меры безопасности стоят дешевле). Задача команд определить «А сколько же для организации стоит то или иное происшествие?»

## Процесс: (что происходит в игре)

Работа в командах: решение кейса на связь экономики и безопасности (в кейсе дается описание нескольких происшествий, ДТП, Пожар и др.). В кейсе дается подробное описание обстоятельств происшествий и избыточные данные по затратам на тот или иной процесс, связанный с происшествием. По итогам деловой игры заслушиваются различные групповые решения каждого кейса и логика мышления команд. Происходит общее обсуждение и оценка представленной информации, сбор мнений и голосования «В каких ситуациях производство и безопасность взаимосвязаны наиболее конфликтуют/ являются полюсами при принятии управленческих решений?»

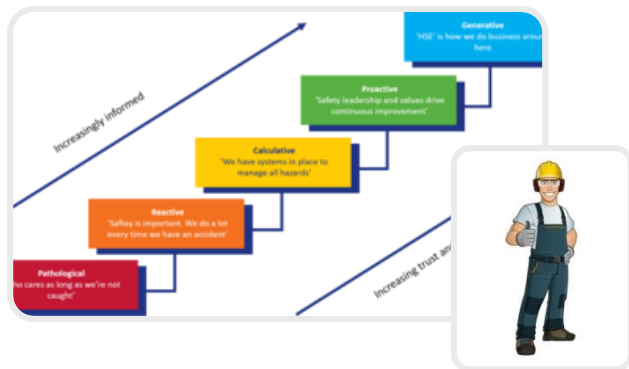
## Результат:

Участники научатся считать убытки от происшествий и оценивать (с точки зрения экономической целесообразности) возможные мероприятия, которые можно было реализовать в настоящее время, чтобы снизить вероятность повторения подобных происшествий в будущем, в том числе без затратные и инвестиционные решения.

## Формат

Есть опция составления новых кейсов для игры на основе происшествий компании Заказчика

# Деловая игра «Какая тут культура безопасности?»



## Сюжет:

Сегодня все чаще можно услышать термин Культура безопасности на производстве и применяется он в довольно разных аспектах. А все ли понимают, что это такое и какие уровни Культуры безопасности выделяются? Как определить уровень культуры безопасности без дорогих аудитов сторонними организациями? Какие атрибуты культуры? Как способствовать развитию Культуры безопасности на своем рабочем месте и в организации в целом?

## Процесс:

(что происходит в игре)

Сначала ведущий рассказывает об истории появления термина «Культура безопасности» и раскрывает его смысл. Затем знакомит участников с имеющимися шкалами для оценки уровня культуры безопасности на производстве. После этого на экран выводится фотография объекта (установка, салон автомобиля, бытовые помещения, технологические объекты и т.д.) или описание способа проведения мероприятий по безопасности (инструктаж, поведенческий аудит, проверка и т.д.). Участникам необходимо индивидуально или в команде принять решение и определить какой уровень культуры безопасности это иллюстрирует. Далее при помощи интерактивной системы для голосования указать свое решение. После голосования участникам представляются результаты голосования в % от общего числа участников и отклоняющиеся варианты ответов обсуждаются (почему часть участников и/или команд так считают)

## Результат:

Участники понимают, что такое культура безопасности и какие уровни существуют; определяют уровень культуры безопасности в зависимости от сложившиеся отношения сотрудников; способны развивать культуру безопасности на своем рабочем месте и в организации в целом?



## Длительность реальной игры:

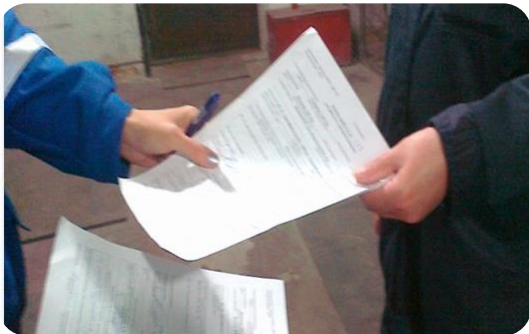
1,5 - 3 часа



## Количество участников:

от 15 до 250 чел. (Игра может проходить как в командах, так и на основе индивидуального зачета, используя систему голосований)

# Деловая игра «Наряд-допуск: все ли так просто?»



**Длительность реальной игры:**  
2,5 часа



**Количество участников:**  
от 5 до 100 человек

---

## Сюжет:

Из числа руководства компании выделяется компетентное жюри – задача которого будет оценивать решение команд. Команды соревнуются в 3-х раундах (каждый проходит по своим правилам). Игра направлена на осознание типичных ошибок в работе нарядно-допускной системы и закрепление правил оформления нарядов

---

## Процесс: (что происходит в игре)

Ведущий объясняет цели игры, вводит участников в игровые роли. «У нас есть соревнующиеся команды и жюри из руководства Компании

Задача участников в 1 раунде распознать ошибки в предлагаемых к рассмотрению Нарядах-допусках и объяснить почему это именно ошибки (для игры на каждую команду выдается карточка с Нарядом-допуском, в котором допущена ошибка

2 раунд Задача команд на скорость «собрать» (т.е. оформить НД) для работы бригады. Всем одновременно выдается задание и запускается время. По окончании оформления НД команда отдает НД жюри и фиксируется время, за которое они справились с заданием

3 раунд игры. На экране демонстрируются фрагменты Нарядов-допусков и варианты допущенной ошибки, задача команд на скорость верно определить ошибку

---

## Результат:

Участники умеют выявлять ошибки в наряд-допусках и правильно составлять наряд допуски

---



# Деловая игра «Правильно ли оцениваем риски?»



30%	5	9	13	36	72
70%	4	7	14	28	56
50%	3	5	10	20	40
30%	2	3	6	12	24
10%	1	1	2		
Вероятность Вредные события	5-7%	7-15%	15-30%		



## Длительность:

от 2 до 3 часов



## Количество участников:

от 5 до 250 человек (используя систему голосований)

## Цель

Данная игра поможет, когда в компании только внедряется система оценки рисков, либо она внедрена и необходимо "нормировать шкалу" у всех вовлеченных в процесс

## Процесс: (что происходит в игре)

На экран выводится описание риска. Участникам необходимо в команде принять решение и отнести этот риск в одну из ячеек матрицы рисков (вероятность/ тяжесть последствий), которой он, по их мнению, соответствует. Далее при помощи интерактивной системы для голосования команда указывает свое решение

После голосования участникам представляются результаты голосования в % от общего числа участников и отклоняющиеся варианты ответов обсуждаются (почему часть участников отнесли данный риск в другую ячейку)

После всех обсуждений ведущие представляет условно правильный ответ

По ходу игры команды получают мини-задания для некоторых рисков – предложить возможные варианты минимизации рисков (технические средства или организационные мероприятия)

## Результат:

Участники понимают, что такое риск, из чего он образовывается, умеют определять и идентифицировать риск, а также разрабатывать мероприятия для ликвидации или минимизации риска

Все участники одинаково понимают шкалы Вероятности и последствий для применения их в дальнейшей оценке рисков



# Деловая игра «В поисках коренных причин».

## Анализ причин нарушений / происшествий (для начинающих)



### Длительность реальной игры:

1,5 - 2 часа



### Количество участников:

от 5 до 50 человек  
(возможно проведение в  
дистанционном формате)

### Цель:

Каждая команда пытается обнаружить истинные причины происшествия на складе. Для этого им даются материалы, связанные с происшествием. От участников не требуется значительных технических знаний, только логика и внимательность.

Игра подходит для молодых специалистов и заступивших на должность руководителей, сотрудников кадрового резерва, участников рабочих групп по расследованию происшествий, сотрудников непромышленных подразделений

### Сюжет:

В компании, которая производит запчасти и инструмент, произошел несчастный случай с работником склада. Начальник склада обратился за помощью к экспертам, чтобы выявить истинные причины происшествия и предотвратить похожие случаи в будущем. В компании принято проводить расследования определенным методом (например, «5 почему»)

### Описание игры:

Участники получают комплект материалов расследования и рекомендуемый бланк для выявления коренных причин. Дополнительные опции: инсценировка, элементы ролевой игры (см. продвинутый уровень).

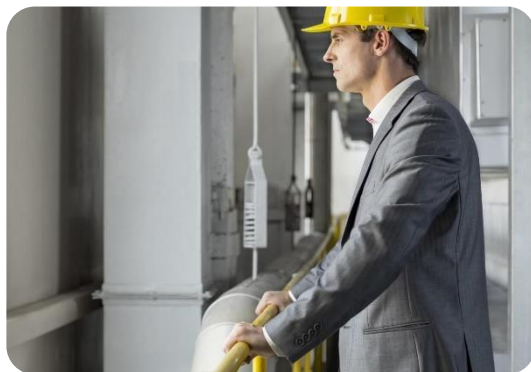
Команды рассказывают о выявленных причинах и предлагают мероприятия по устранению причин. После кратких выступлений команд происходит общее обсуждение решений команд и поиск истинных ключевых причин каждой ситуации.

### Результат:

Участники научатся составлять причинно-следственные связи и находить коренные причины происшествий по одному из базовых методов расследования – дерево причин, 5 почему или другой на выбор

# Ролевая игра «Детективное расследование».

## Анализ причин нарушений / происшествий (для продвинутых)



**Цель:** Цель каждой команды – обнаружить истинные причины нарушений/ происшествий и рассказать о них всем. Для этого им нужно проанализировать предоставленную информацию, задать правильные вопросы свидетелям и участникам. Рекомендуется для участников, ранее имевших опыт расследования происшествий, с базовыми техническим знаниями

**Сюжет:** На производстве произошел несчастный случай. Для проведения анализа причин были приглашены лучшие команды специалистов отрасли, но награду получит только та из них, которая предоставит доклад с описанием истинной причины происшествия и разработает качественные мероприятия по ее устранению

**Описание игры:** Для проведения игры ЭКОПСИ Консалтинг приглашает профессиональных актеров, гримёров, реквизиторов, которые на площадке мероприятия воссоздадут несчастный случай на глазах у участников. После этого у участников есть возможность лично пообщаться с участниками и свидетелями происшествия, чтобы сформулировать свой вывод. (опция. Возможно организовать 1 крупное происшествие или устроить квест по станциям, на каждой из которых будет происходить мелкое событие) Команды готовят краткие доклады для представления всем участникам, которые содержат описание самого нарушения/ происшествия, описание выявленных причин и мероприятие по устранению причин. После кратких выступлений команд происходит общее обсуждение решений команд и поиск истинных ключевых причин каждой ситуации.

**Результат:** Участники научатся составлять причинно-следственные связи и находить коренные причины происшествий по методу дерева причин, 5 почему и т.д. Поймут ценность и важность правильного проведения опроса свидетелей/сбора информации/ведение наблюдений и т.д.



**Длительность реальной игры:**

2 часов



**Количество участников:**

от 5 до до 250 человек (используя систему голосований)

# Интерактивный квест «Путь к безопасности»



## Длительность:

от 2 до 3 часов



## Количество участников:

от 5 до 100 человек

## Сюжет:

Командный квест по станциям, где участники сталкиваются с различными заданиями из области ПБОТОС. Задача участников – решая логические головоломки, проходя командные испытания, общаясь с персонажами и распутывая нити сюжета, выполнить все стоящие перед командой задачи

## Описание игры:

Ведущий объясняет цели игры, разделяет участников на команды и выдает им маршрутные листы, а также антуражные вещи (карты территории, таинственные записки, ключи, обрывки шифров, оружие, необычные предметы...). Далее команды перемещаются по станциям и выполняют задания, зарабатывая баллы. Побеждает та команда, которая заработает наибольшее количество баллов

Типы заданий:

- Задания с аниматором-актером, в которых результат зависит от выбранной стратегии. Провести инструктаж перед началом работ, вежливо поговорить со злым нарушителем, помочь подготовить рабочее место к выполнению работ повышенной опасности, выписать Наряд-допуск и т.д
- Задания с антуражными приборами – бомба, сейф, датчики дыма, огнетушители, СИЗы и т.д.
- Задания на взаимодействие в команде и командный дух
- Разгадывание шифров, кодов, ребусов, отпечатки пальцев и так далее
- Творческие задания

## Результат

Участники в результате учатся практическим навыкам отработки правил (ключевых/ «золотых»/ кардинальных) безопасности.

# Игра-викторина «Своя игра»



## **Длительность:**

от 1,5 часа



## **Количество участников:**

от 5 до до 250 человек (используя систему голосований и дистанционные форматы)

---

## **Сюжет:**

Аналогия телеигры, только соревнуются команды

---

## **Описание игры:**

Участники в командах отвечают на вопросы из области ПБОТОС. Задача - заработать максимальное количество баллов. Вопросы разделены на различные тематики. Для каждой тематики есть вопросы различного уровня сложности, и количество баллов за правильный ответ на вопрос возрастает пропорционально сложности вопроса. Команды сами выбирают на вопрос из какой тематики и какого уровня сложности она хочет отвечать. После заданного вопроса отвечает та команда, которая первая нажмет на кнопку. Если команда даёт правильный ответ, она выбирает следующий вопрос. Если команда даёт неправильный ответ, ход переходит к следующей команде, нажавшей кнопку

---

## **Результат**

В результате участники повышают свои знания в области ОТ и ПБ, в соревновательной форме, что мотивирует на дальнейшее изучение и повышения своих компетенций

---

# Игра-викторина «Что? Где? Когда?»



## **Длительность:**

от 1,5 часа



## **Количество участников:**

от 5 до до 250 человек (используя систему голосований и дистанционные форматы)

---

## **Сюжет:**

Аналогия телеигры

---

## **Описание игры:**

Участники в командах отвечают на вопросы из области ПБОТОС. Задача - заработать максимальное количество баллов. Вопросы задаются последовательно одновременно для всех команд. Есть разные типы вопросов: текстовый, видео-вопрос, вопрос «черный ящик» и т.д. Вопросы все довольно сложные на логику мышления (знать ответ заранее невозможно – это не тест знаний). Ответы принимаются удаленно посредством СМС или компьютерной программы. За каждый верный ответ команда зарабатывает 1 балл. Побеждает та команда, которая даст большее количество правильных ответов

---

## **Результат**

В результате участники повышают свои знания в области ОТ и ПБ, в соревновательной форме, что мотивирует на дальнейшее изучение и повышения своих компетенций

---

# Бизнес-игра «Культура доверия»



## **Длительность:**

60 – 120 минут



## **Количество участников:**

от 20 до 100 человек

### **Цель:**

Начать разговор о Культуре правды, сформировать на предприятии культуру открытости и доверия.

### **Проблемные вопросы:**

#### **От культуры правды к культуре доверия**

Говорят ли ваши сотрудники правду? Узнает ли руководство вовремя о тех ошибках, которые сотрудники могут скрыть? Насколько высока дистанция власти в вашей организации? Могут ли сотрудники открыто обсуждать проблемы с руководством? Если эти проблемы остры, то перед вами стоит задача формирования Культуры правды и доверия.

### **Описание игры:**

1. Формирование команд и знакомство с Инструкцией
2. Соревнование команд (7 основных раундов + 2 дополнительных)
3. Рефлексия

### **Результат:**

Игра позволит проблематизировать сотрудников и начать дискуссию о причинах вранья и путях формирования доверия. Игра моделирует ситуацию вранья и недоверия и показывает к каким «взрывам» это ведет; в процессе игры азарт вранья сменяется отрезвляющим разочарованием; по итогам моделируется глубокий и инсайтный для участников разговор о правде и лжи

### **Формат**

Игра может быть использована как отдельное событие для начала разговора о механизмах доверия. Также игра может быть встроена в развивающие мероприятия (сессии, тренинги), которые посвящены темам вранья и доверия.

# Интерактивная игра «Башня риска»



## **Длительность:**

60 -120 минут (включая разбор и рефлекссию)



## **Количество участников:**

от 6 до 150 человек (используя систему голосований)

## **Цель:**

Научится оценивать риски и знать какие факторы, влияют на понимание рисков человеком

## **Сюжет:**

Участники должны определить какую башню они будут строить (вначале идет планирование, потом идет реализация). Победит сильнейший, а тот кто рискует не всегда пьет шампанское.

## **Описание игры:**

Задача – построить как можно более высокую башню, которая сможет стоять без посторонней помощи. Цель – обсуждение рисков, связанных с выполнением задания. Тренер управляет поведением участников заставляя их рисковать или наоборот остановиться (т.к. управляет организационными факторами и правилами игры). Подводка к теме восприятия рисков и склонности к риску. Интерактивная презентация и связка с поведением участников в игре «Факторы, влияющие на поведение человека. Понятия «Восприятие риска» и «Склонности к риску». Управляемая дискуссия «Как можно сделать работников «менее рискованными»? Что делать руководителям в организации, чтобы уменьшать вероятность опасного поведения работников?»

## **Результат:**

В результате участник научатся понимать, что такое риск, от каких факторов он зависит, как можно управлять осознанностью риска и работать более безопасно

## **Формат**

Игра может быть использована как отдельное событие для начала разговора о рисках. Также игра может быть встроена в развивающие мероприятия (сессии, тренинги), которые посвящены темам безопасности, оценки риска, развития культуры безопасности

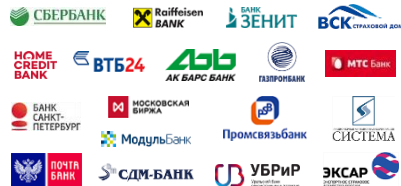


# НАШИ КЛИЕНТЫ

## ГОСУДАРСТВЕННЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ



## ФИНАНСОВЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ



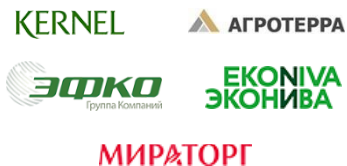
## ПРОИЗВОДСТВО, ПРОМЫШЛЕННОСТЬ



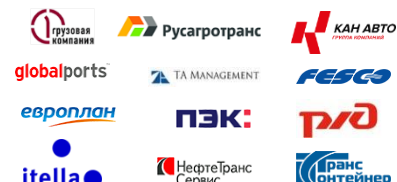
## ФАРМАЦЕВТИКА



## АГРОПРОМЫШЛЕННЫЙ КОМПЛЕКС



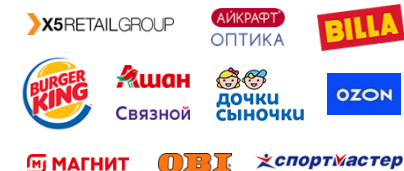
## ТРАНСПОРТ, ЛОГИСТИКА



## ТЭК



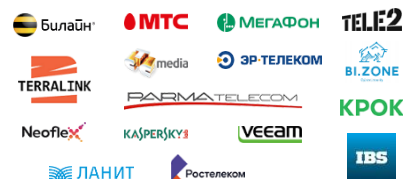
## РИТЕЙЛ



## АТОМНАЯ ПРОМЫШЛЕННОСТЬ



## ТЕЛЕКОМ, МЕДИА, ИТ



## МЕТАЛЛУРГИЯ



## FMCG





# ОЛЕГ БАЛАНДИН

Старший менеджер, бизнес-тренер

«ЭКОПСИ Консалтинг»

Моб.: +7 (985) 239-91-54

E-mail: [balandin@ecopsy.ru](mailto:balandin@ecopsy.ru)



**ЭКОПСИ**

@watchoutsafety



**ВСЕГДА ОСТАЁМЯ НА СВЯЗИ!**

- НОВОСТИ,
- СОБЫТИЯ,
- АНОНСЫ МЕРОПРИЯТИЙ,
- ВИДЕО И СТАТЬИ

