

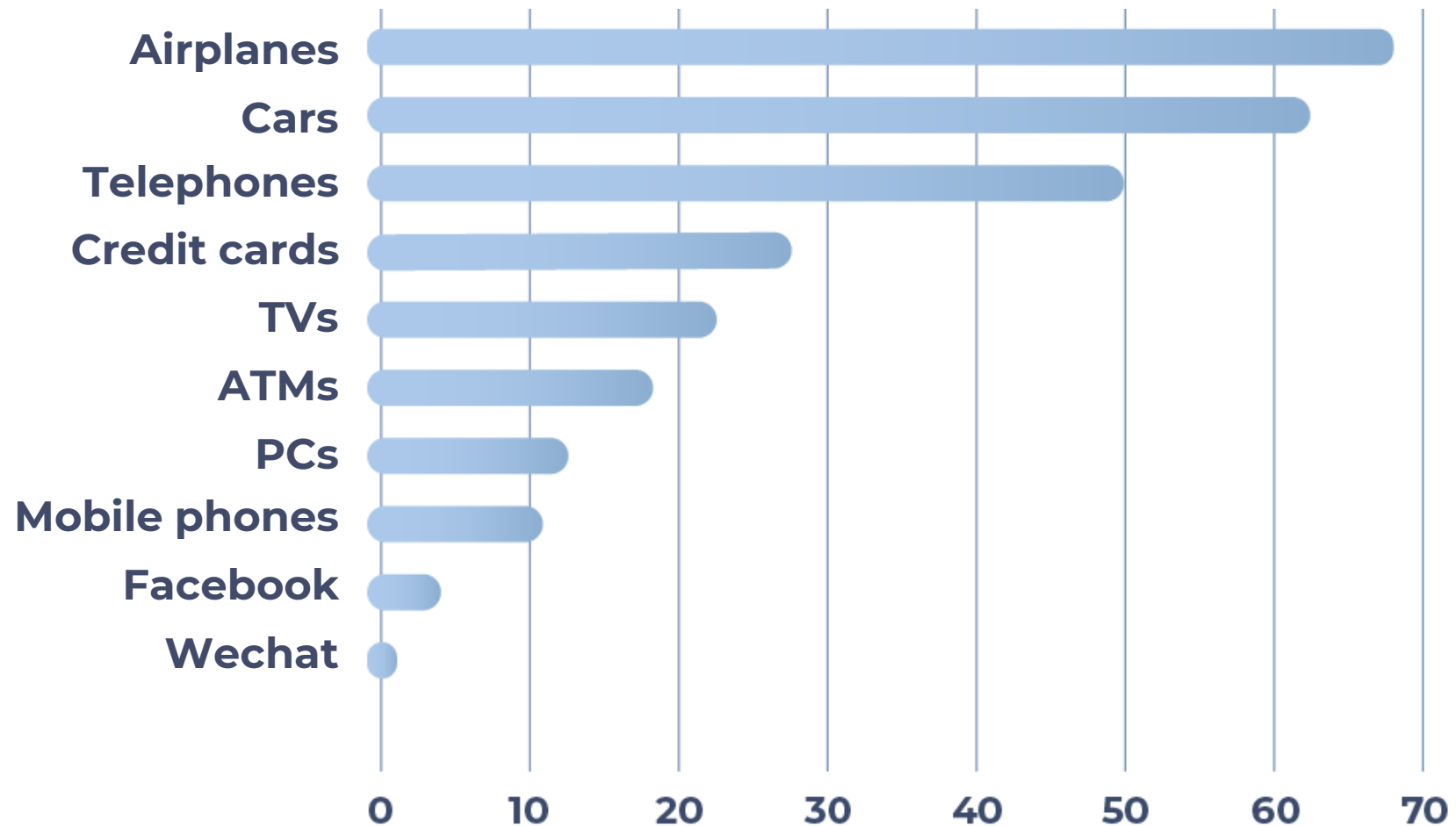


»»» VUCAworld

# DECISION MAKING IN VUCA-WORLD



# THE NUMBER OF YEARS NEEDED THE NUMBER OF USERS HAS GROWN TO 50 MILLION.



## **Volatility**

The nature and dynamics of change, and the nature and speed of change forces and change catalysts.

## **Uncertainty**

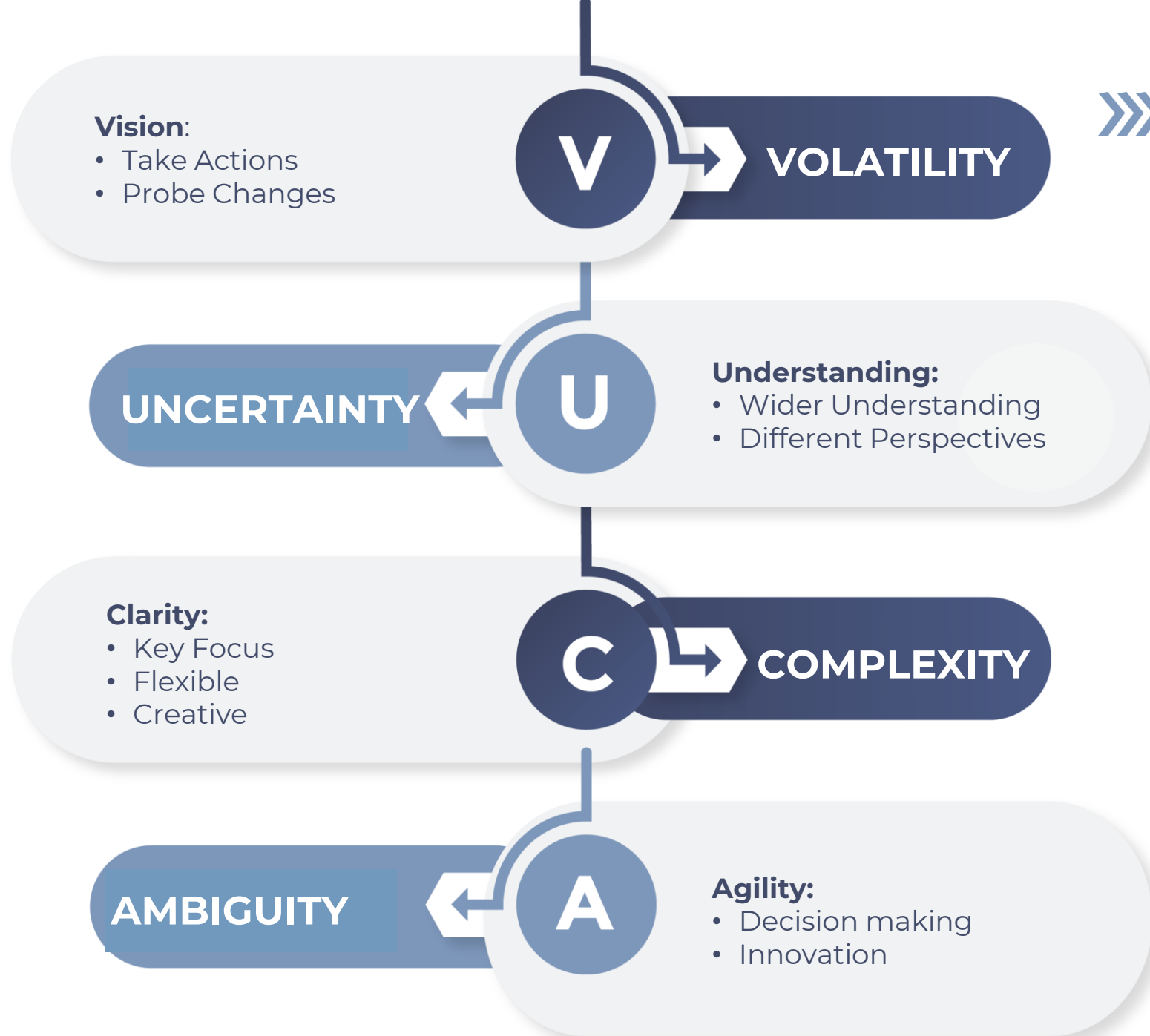
The lack of predictability, the prospects for surprise, and the sense of awareness and understanding of issues and events.

## **Complexity**

The multiplex of forces, the confounding of issues, no cause-and-effect chain and confusion that surrounds organization.

## **Ambiguity**

The haziness of reality, the potential for misreads, and the mixed meanings of conditions; cause-and-effect confusion.



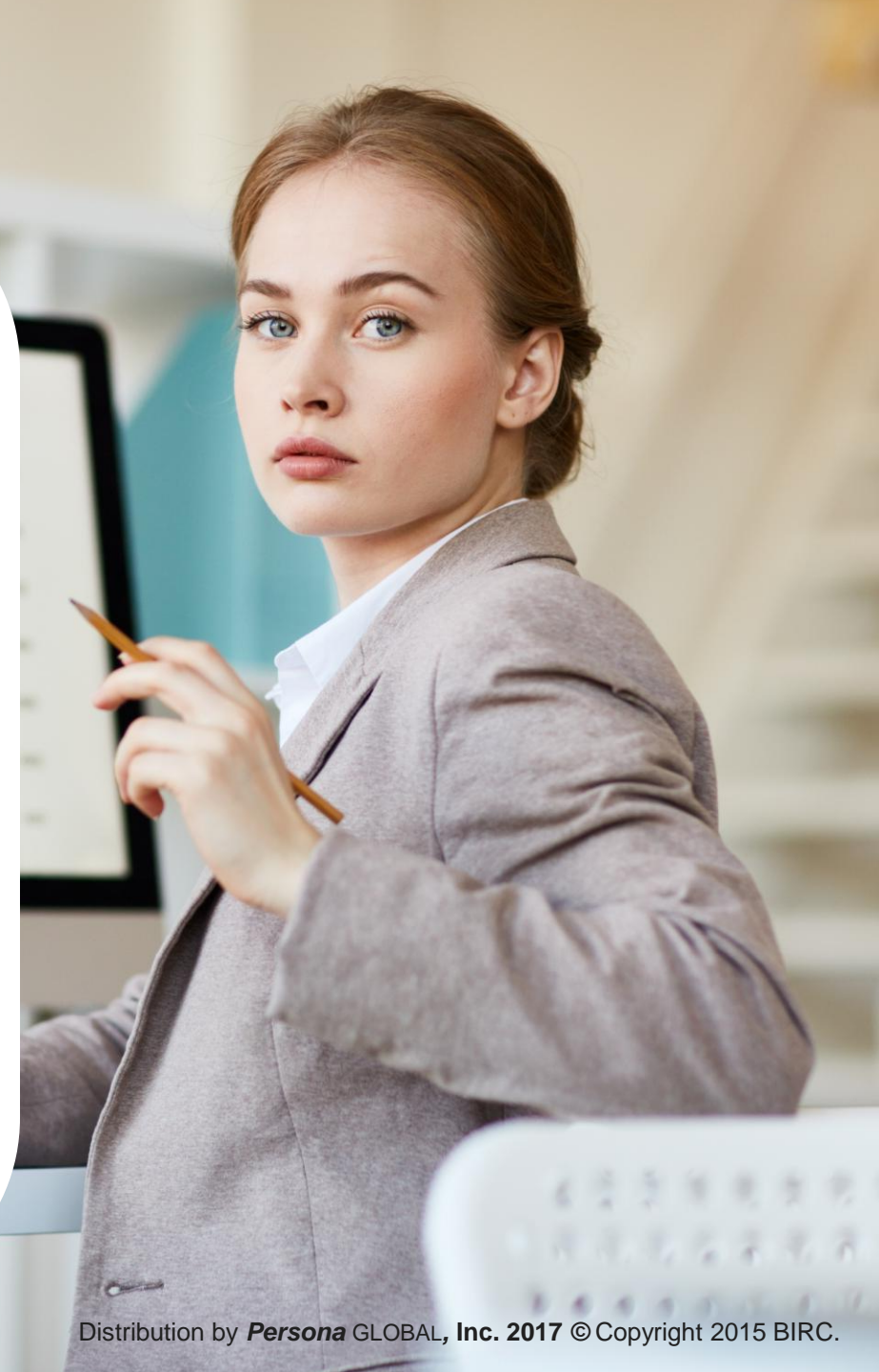
# STRATEGIC DECISION IN VUCA-WORLD



**A sharp increase in the speed of strategic updates**



**Building an organization able to continuous self-updating in the absence of a crisis**





**You don't have to change.  
Survival is voluntary.**

**EDWARDS DEMING**

»»» VUCAworld

# BUSINESS-SIMULATION VUCA WORLD

# **PARTICIPANTS WILL LEARN HOW TO:**

- ✓ **Anticipate the Issues that Shape**
- ✓ **Understand the Consequences of Issues and Actions**
- ✓ **Appreciate the Interdependence of Variables**
- ✓ **Prepare for Alternative Realities and Challenges**
- ✓ **Interpret and Address Relevant Opportunities**



# BUSINESS-SIMULATION RULES

## YOU ARE CONSULTANTS FOR A CONSULTING COMPANY.

You will have a competition with colleagues from other similar companies (participants at other tables), in which you need to show your level of competence!



**The competition** looks like a path on the game board, where you will face the clients orders.



**Clients orders** – cases that require different skills and knowledge.



**Game elements** – during the simulation, you can take risks, this will allow you to go through the game board faster or roll back, completing tasks first or showing consistently high results, you can get additional bonuses.

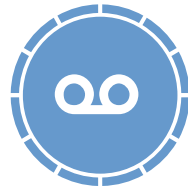


**THE WINNER IS THE TEAM THAT WILL BE STANDING ON THE FINISH SQUARE AT THE END OF THE BUSINESS SIMULATION (IT IS NOT ENOUGH JUST TO BE ON IT, IT IS IMPORTANT TO HOLD ON!).**

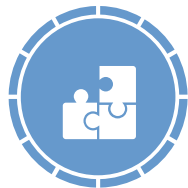
# GAME STRUCTURE



- ▶ 1 module = 1 theoretical concept
- ▶ 1 module duration is 1,5 hours

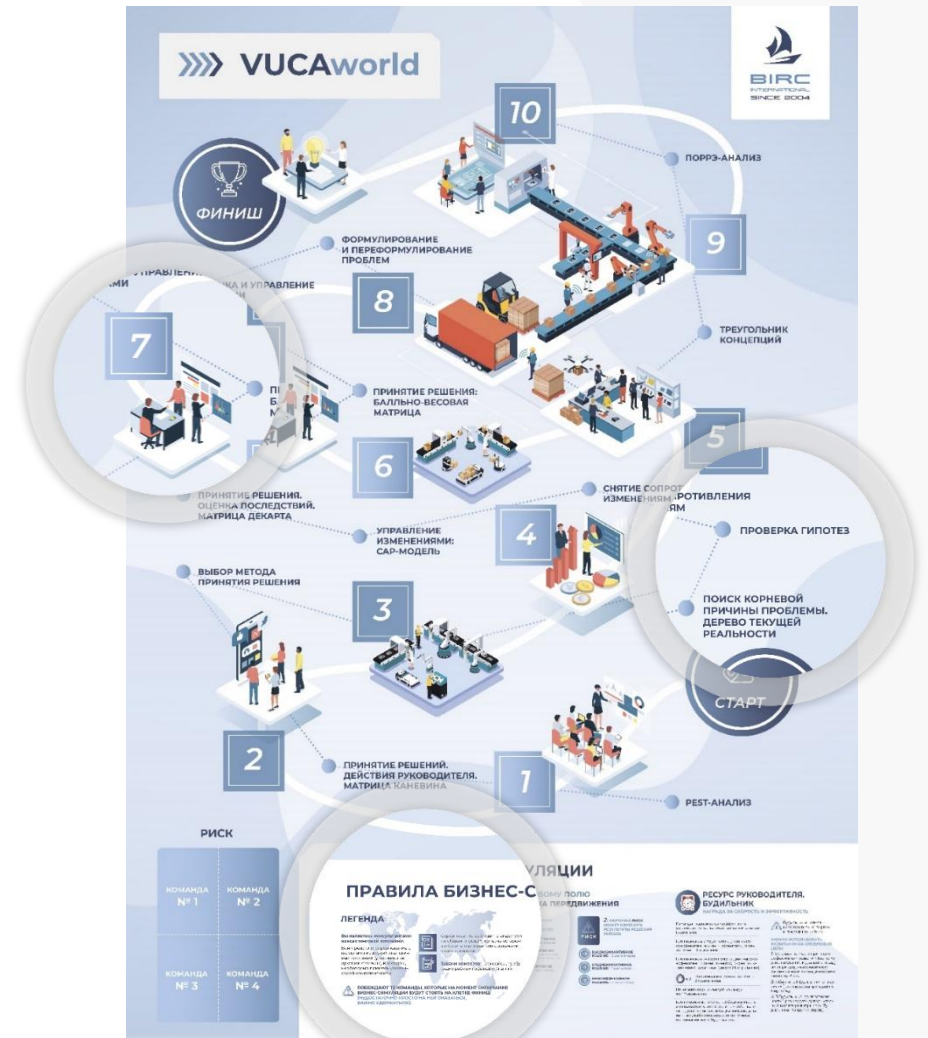


- ▶ 1 online game = 2 modules (3,5 hours)
- ▶ 1 offline game = 4 modules (8 hours)



- ▶ To create your program choose theoretical concepts you need
- ▶ Minimum order:
  - ✓ Online - 3,5 hours
  - ✓ Offline - 4 hours
- ▶ Maximum order (all 14 concepts included)
  - ✓ Online – 7 sessions (3,5 hours each)
  - ✓ Offline - 3 days (8 hours each)

## Game board



---

## 1 MODULE CONSIST OF 4 STEPS:

1. In the beginning of each round facilitator present the **theoretical concept**;
2. Each round participants are supposed to **find a solution** for their client task using theoretical concept;
3. **Feedback** according participants decisions and scoring;
4. **Game points** calculation.

# ASSESSED COMPETENCIES

- 1 Communication skills
- 2 Team Work
- 3 Decision making
- 4 Change management
- 5 System thinking

# THEORETICAL CONCEPTS INSIDE THE GAME

● CAP model

● Descartes square

● Algorithm of overcoming resistance to change

● Decision making model of Vrooma-Yetton-Jago

● Current Reality Tree

● Hypothesis Test Matrix



● Risk-management

● PEST analysis

● Future Reality Tree

● Cynefin Framework


# EXAMPLE OF ONLINE BUSINESS-SIMULATION

Минилекция - Слайд 1.

ПОИСК ПРИЧИНЫ ПРОБЛЕМЫ

ДЕРЕВО ТЕКУЩЕЙ РЕАЛЬНОСТИ (ДТР) – это инструмент анализа проблем.

АВТОР - ЭЛИЯХУ МОШЕ ГОЛДРАТТ — создатель теории ограничений систем (ТОС) 1980 год.





»» VUCAworld

С помощью ДТР можно **ИЗУЧАТЬ ПРИЧИННО-СЛЕДСТВЕННЫЕ СВЯЗИ**, между нежелательными явлениями и корневой причиной большинства данных нежелательных явлений.

**ЦЕЛЬ СОЗДАНИЯ ДТР** – найти проблему, решение которой вызовет скорейшее улучшение всей системы.

Варвара Р., Елена Г., Александр Б., Василий Т., Денис Л., Дмитрий К., Дмитрий Ф., Николай П., Ренат А., Роман С., Руслан Л., Светлана В., Юрий Я., Юрий П.

Ваше сообщение...



## Theory discussion

# EXAMPLE OF ONLINE BUSINESS-SIMULATION

Мозговой штурм - Этап 3. Обсуждение идей

Тренер поделился экраном

КЕЙС «ПРОВЕРКА ГИПОТЕЗ»

№	Источники, выявляющие отклонения и проблемы	Возможные гипотезы причин возникновения ситуации			
		С	Н	П	Н
1	По результатам анализа были выявлены отклонения от плановых показателей в марте	С	П	П	Н
2	Повышение уровня продаж в Q1 2024 года	Н	Н	Н	С
3	Увеличение количества клиентов в первом квартале	С	Н	Н	С
4	Увеличение количества продаж в первом квартале	С	Н	Н	Н
5	Увеличение количества продаж в первом квартале	С	Н	Н	Н
6	Увеличение количества продаж в первом квартале	С	Н	Н	Н

Какая гипотеза верная?  
Саботаж

КЕЙС «ПРОВЕРКА ГИПОТЕЗ» (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

№	Источники, выявляющие отклонения и проблемы	Возможные гипотезы причин возникновения ситуации			
		С	Н	Н	Н
7	Менее 3 группы клиентов-регуляторов	С	Н	Н	Н
8					
9					
10					
11					

Ваше сообщение...

Варвара Р., Елена Г., Александр Б., Василий Т., Денис Л., Дмитрий К., Дмитрий Ф., Николай П., Ренат А., Роман С., Руслан Л., Светлана В., Юрий Я., Юрий П.

Game task





# EXAMPLE OF ONLINE BUSINESS-SIMULATION

The screenshot displays a Miro board titled "ДТР\_СИННИЕ" with a flowchart of ideas. The flowchart starts with a central box: "На предприятии начали внедрять программу по снижению себестоимости производства второго производства". It branches into several boxes, including: "Отсутствие прямого перевозчика автоматической предприятия оплошность из-за высокой цен", "В мае прошлого года были выбраны компании с более низкими ценами на перевозку автозапчастей", "На первом этапе второго производства на порожней загрузке для сборки автомобилей во время перевозки не поступало", "Начальник цеха второго производства в один голос жалуются на то, что за такую низкую заработную плату приходится работать только рабочие из Северного Китая", "Из-за оптимизации затрат многие операции на предприятии не были автоматизированы", "В рамках программы по снижению себестоимости продукции были снижены ставки по заработной плате при наборе персонала на второе производство", "На предприятии было замечено уже поставлено в связи с внедрением программы по снижению себестоимости нового вида продукции", "В момент генерации программы персоналом не лучшее время, и акционеры поставили генеральному директору задачу искать способы снижения себестоимости производства новой марки автомобилей", and "За последний квартал транспорт с автоматической оплошность 12 раз по вине импорта перевозчика".

On the right, a chat window titled "Мозговой штурм - Этап 2. Генерация идей" shows a "ГРУППОВАЯ РАБОТА" section with the task: "ВАША ЗАДАЧА: 1. Выбрать Цифрового лидера и Таймкипера команды 2. Перейти на доску Miro по ссылке в чате 3. Выполнить задание в интерактивном Miro-бланке ТАЙМЕР на выполнение задания заведен на доске Miro ЦИФРОВОЙ ЛИДЕР КОМАНДЫ - от имени команды перемещает объекты на доске Miro вписывает данные в интерактивный бланк команды и и/или следит за действиями участников доски команды ТАЙМКИПЕР - следит за временем, отведенным на выполнение задания. При необходимости вызывает Тренера в комнату команды эмоджи ВОПРОС." Below the chat are three empty input fields and a "Ваше сообщение..." field.

## Case study Team work

# EXAMPLE OF ONLINE BUSINESS-SIMULATION

Мозговой штурм - Этап 3. Обсуждение идей

Тренер поделился экраном

miro ВУКА\_Игровое поле\_2 потока

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

ТУРНИРНАЯ ТАБЛИЦА

КЕЙС 1	Систем команда	КЕЙС 2	Систем команда	КЕЙС 3	Систем команда
27	1. Сергей Петров 2. Сергей Иванов 3. Алексей Петров				
29	1. Елена Голубева 2. Мария Голубева 3. Екатерина Голубева				
23	1. Анна Петрова 2. Анна Петрова 3. Анна Петрова				
27	1. Анна Петрова 2. Анна Петрова 3. Анна Петрова				
36		МАХ	МАХ		

БУДИЛЬНИКИ

9%

Ваше сообщение...

Варвара Р. Елена Г. Александр Б. Василий Т.  
Денис Л. Дмитрий К. Дмитрий Ф. Николай П.  
Ренат А. Роман С. Руслан Л. Светлана В.  
Юрий Я. Юрий П.

Game points and dashboard  
Competition on the game board

# CLIENTS, USING VUCA WORLD





»»» VUCAworld

**GOOD LUCK!**