
课程纲要

【课程名称】 《情景管理沙盘模拟课程--王牌制片人》[©]

【课程背景】

越来越多的组织考虑到成员学习的兴趣与达成培训目的的有效结合，尤其是新一代的管理者，更关心学习的体验感、参与性及趣味性。区别于传统的讲授式课程，在混沌环境中模拟体验，没有标准的答案，没有经验借鉴，全部是新问题，更容易激发参与者的创造能力；

情景沙盘模拟课程以学员为中心，以课程目标为前提，将培训需求融合设计到虚拟的情景中去，在体验的过程中折射团队工作时真实的状态，同时，通过老师的引导、追问帮助学员不断复盘，加以促动技术工作坊的形式，有效的将学员的所思、所想、所悟结合工作场景进行迁移，从而解决沙盘模拟课程培训落地的难题。

《情景管理沙盘模拟课程--王牌制片人》[©]符合 VUCA 时代特征下的企业发展轨迹，贴合团队所面临的复杂局面，在这个时代，成功的企业需要团队能够拥抱变化，用集体参与的方式敏捷反应，多维尝试快速迭代；需要团队建立有效的协作流程，合理的分角分工，做好计划统筹，找准执行顺序的优先级….

【课程对象】 基层管理者 储备干部 高潜人才 骨干员工

【授课方式】 沙盘模拟+复盘四段论+情景管理知识点

【课程时长】 1-2 天，6 小时/天

【人数建议】 3-7 人一组，最少 5 组，最多 9 组

【课程大纲】

第一部分：情景模拟与复盘工具介绍

《王牌制片人》[©]是以世界电影协会举办的“王牌制片人大赛”这一真实+虚拟背景贯穿整个沙盘过程。课程中以 3-7 人为一小组，每人担任一个制片团队的角色，组建 6-9 个（需要提前沟通）制片团队，进行电影筹拍、演职人员签约、

拍摄、发行、票房结算等模拟体验，模拟 2-3 个赛季，最终以经营周期内获得票房最多的团队获胜。

最初的 1 个赛季，以北美院线发行为主，随着外部环境发生变化，第 3 个赛季开始，制片团队开始探寻流媒体（线上）新的发行渠道，在新旧渠道交替的过程中，增加了不确定的变革的因素，需要团队结合实际的内外部环境进行分析，做出合理决策，探寻获胜的最优解。

模拟流程包括规则介绍-团队建设-初期筹划-经营决策-财务结算-复盘总结-管理知识-行动计划共八步。

模拟结束后以体验过程中的关键信息为基础，引导培训师采用促动工具带领团队进行情景沙盘模拟课程四段论[®]复盘：

第一步，情景复盘，个人评分/团队评分，目标与结果/计划与行动对比；

第二步，情景类比，在体验中做的好的/不好的，工作中类似情景对比；

第三步，情景分析，为什么会产生这样的行为/现象，问题的本质探寻；

第四步，改善计划，针对问题是否有创新性的解决方案，如何实现落地；

复盘结束后培训师结合实际情况，协助参与者根据所担任角色、公司经营状态、未来实践改善等方向完成课程心得，并交付给培训部门负责人。如果参训单位允许，培训师会引导学员队目前实际工作的经营方向、团队建设、产品升级、客户管理等相关变革问题进行重建。学员学后即学即用，参训者可以把重建后的相关信息带回企业进行不断的揣摩、检测、修改来实现新的超越和自我优化，让沙盘模拟课程完整落地。

1 天时间参考	基本流程	相关内容介绍
20MIN	课程引导	主题课程目标引导，沙盘模拟体验适应性引导
20MIN	团队建设	制片人团队建设（明确分工与协作秩序）
20MIN	规则引导	公布沙盘规则、决策要素及团队团队挑战目标
200MIN	3 赛季模拟	演职人员档期签约、上映渠道选择，公布电影上映计划，结算当期票房收益；
40MIN	复盘引导	参考情景沙盘模拟课程复盘四段论 [®]
60MIN	工作坊	依据企业实际情况设计情景管理方向工作坊

第二部分：情景管理工作坊大纲

情景管理工作坊是根据管理范畴管理自己、管理他人和管理业务三个维度确定

工作坊研讨的方向，结合实际体验与真实工作情景，分析现象本质，探寻解决思路，形成改善计划。

● **自我管理能力提升**

- ✓ 在体验中，是否能够清晰自己的角色与并管理好相关工作任务；
- ✓ 在体验中，是否能够将自己的工作任务与团队目标有效的结合；
- ✓ 在体验中，是否能够给予团队提供创造性的建议和想法；
- ✓ 在体验中，能否做好时间协调，任务排序，解决更重要的问题；

针对以上 4 个主题，结合促动工具，迁移工作，可视化的方式呈现培训成果。

● **管理他人能力提升**

- ✓ 在体验中，能否以结果为导向，建立团队秩序，完善经营流程；
- ✓ 在体验中，能否发挥团队每个成员（学员与演职人员）的优势；
- ✓ 在体验中，能否做到赋能团队，针对性提升成员能力（总制片人轮值）；
- ✓ 在体验中，能否带领团队设计激动人心的目标，激发团队士气；

针对以上 4 个主题，结合促动工具，迁移工作，可视化的方式呈现培训成果。

● **业务管理能力提升**

- ✓ 在体验中，如何更好的制定经营计划，以满足企业经营发展需要；
- ✓ 在体验中，如何寻找差异化竞争，并能够发挥团队优势避免劣势；
- ✓ 在体验中，如何更好的改善业务与财务、业务与人力资源的问题；

针对以上 3 个主题，结合促动工具，迁移工作，可视化的方式呈现培训成果。

以上课程内容除沙盘模拟部分可以微调，工作坊可根据企业实际培训需求进行调整。

部分课程及道具图片：

