

# BRAND PUZZLE

технология  
геймифицированной  
стратегической  
сессии

Байкальск 19.04.2023 г.



# Задача\*

## Опережающее развитие в условиях неопределённости

- фазовый кризис
- распад глобального мира на конкурирующие макрорегионы
- онтологический конфликт мировых культур, борьба за лидерство
- переход в 6-й техноуклад
- сверхвызов ИИ

**Самоопределение и стратегирование становятся крайне актуальной задачей.** По сути, нам всем в стране необходимо самоопределиться и повысить эффективность своей деятельности



...За последние месяцы провел сотни часов коуч-сессий с лидерами топовых компаний. Слышу три основных фокуса внимания:

- 30% – Стратегия. Решать *олимпиадные задачи со звездочкой*, постоянно корректируя вектор развития компании, меняя стратегию под давлением перемен.
- 30% – Операционка.
- 30% – Команда...

*Ф.Гузенюк, “Земля стратега”*

# Предлагаемая технология



**BRANDPUZZLE** – геймифицированный формат проведения стратегических сессий / стратегическая игра для

- **экспертов и независимых консультантов/коучей**
- **организаций**
- **команд по развитию территорий**

Участники проходят по игровым полям, которые созданы на базе алгоритма проектирования бренда.

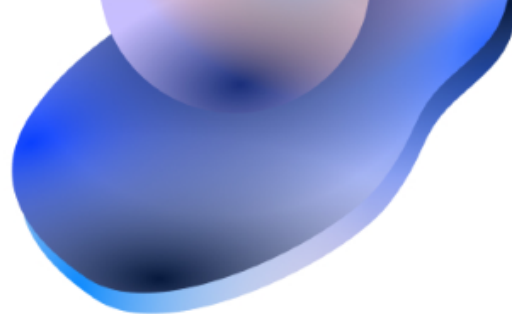
Они используют метафорические карты и отвечают на вопросы.

В результате генерируется информация о следующих аспектах:

- Идентичность
- Корпоративная культура
- Целевая аудитория проекта, продукта или специалиста
- Рыночная ситуация

Эта информация позволяет определить позиционирование, выработать стратегию развития и сформулировать цели для её реализации.





# Предлагаемая технология

## Текущие параметры:

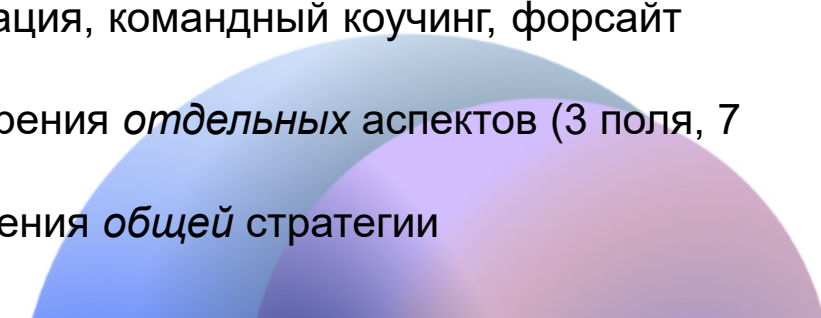
- настольная игра + фасилитация, оффлайн (до 15 чел.\*)

## Целевые параметры:

- настольная игра + фасилитация, оффлайн + **онлайн платформа**, содержащая параметры оффлайн технологии, с ЛК, возможностью интеграции наработанных данных и выводом разработок. Неограниченное число пользователей

## Специфика – объединение работы сознания и подсознания (игровой алгоритм + МАК), многофункциональность инструмента

- 4 в 1 - игра, фасилитация, командный коучинг, форсайт
- для любых брендов
- возможность рассмотрения *отдельных* аспектов (3 поля, 7 колод)
- возможность определения *общей* стратегии



# Продукт проекта

## Стратегический диалог:

- Сонастройка команды / “сборка себя”
- Информация о бренде/продукте, ЦА, рыночной ситуации
- Позиционирование на рынке
- Стратегия развития / достижения цели
- Ключевые цели для реализации стратегии
- Данные для формирования платформы бренда



**Андрей Безруков: развал СССР глазами  
внешней разведки\***

<https://www.youtube.com/watch?v=4QUPhbAQkgM>

# Оценка целевого рынка (РФ\*)

## Рынок коучей:

- TAM (Total Addressable Market): 50 000 коучей через 5 лет.
- SAM (Serviceable Addressable Market): 3 000 сертифицированных коучей в России сейчас.
- **SOM (Serviceable Obtainable Market):** Примерно **1 500 коучей**, предполагая, что мы сможем привлечь 50% из текущего числа сертифицированных коучей.

## Рынок МСБ:

- TAM: 284 495 малых и средних предприятий.
- SAM: 142 248 предприятий, предполагая, что мы сможем предложить услуги 50% предприятий.
- **SOM: 28 450 предприятий**, предполагая, что мы сможем привлечь 10% от SAM.

## Рынок консалтинга:

- TAM: 96,236 млрд рублей (суммарная выручка крупнейших консалтинговых групп и компаний в 2021 году).
- SAM: 48,118 млрд рублей, предполагая, что мы сможем предложить услуги, составляющие 50% от TAM.
- **SOM: 9,624 млрд рублей**, предполагая, что мы сможем привлечь 20% от SAM.

## Рынок крупных предприятий:

- TAM: 242 100 новых коммерческих предприятий.
- SAM: 121 050 предприятий, предполагая, что мы сможем предложить услуги 50% предприятий.
- **SOM: 24 210 предприятий**, предполагая, что мы сможем привлечь 20% от SAM.

# План коммерциализации

- Порядка **900 тыс. руб.** до конца 2023 г. (продажи конечным потребителям)
- **2024 г.\*:** + продажа работы в онлайн-формате посредникам – коучам. Продажа обучения (4 запуска по **90 т.р./чел**) + 3 мес. б\п использования + покупка % выпускников годовой подписки:  
20 чел x **90 т.р.** x 4 раза = 7 200 тыс. руб. +  
80 чел x **20 т.р.** (мин. пакет) = 1 600 тыс. руб.  
**8 800 тыс. руб.**
- **2025 г.\*:**  
60 чел x **90 т.р.** x 4 раза = 21 600 тыс. руб. +  
320 чел x **20 т.р.** (мин. пакет) = 1 600 тыс. руб.  
**28 000 тыс. руб.**

*\*Без учета личных продаж клиентам в рамках своей работы и пилотных продаж полной комплектации крупным компаниям/консультантам по цене от **500 тыс. руб.***



# Команда проекта



**Елена Палютина**  
*бизнес-коуч* (по стандартам ICF) предпринимателей, экспертов, команд *бренд-консультант*, на рынке рекламы и маркетинга с 1996 г., предприниматель

[https://sites.google.com/view/coaching\\_palyutina](https://sites.google.com/view/coaching_palyutina)

<http://sites.google.com/view/palutina>

## СЕТЬ/КОМАНДА ПОДДЕРЖКИ



**Сергей Кобелев, ментор**  
Ведущий менеджер продукта в Финтехе Яндекса. Ex. Senior PO в банке Точка, Альфа-Банке, МТС Fintech.



**Александр Фефелов, консультант**  
Продакт-менеджер в Calypso.finance, ex-product в Альфа Банк.



**Олеся Рыбакова, коуч, партнёр по тестированию технологии**  
Коуч для руководителей. Командный коуч. Экс-HRD IKEA (Москва), экс-финансовый директор интернет-магазина IKEA



**Ольга Харченко, HRD АН Est-a-Tet (Москва), партнёр по тестированию технологии.**



**Лариса Палютина, д-р департамента маркетинга АН Est-a-Tet (Москва), партнёр по тестированию технологии**



# BRANDPUZZLE

занимательная игра  
для решения  
серьёзных задач



# Приложение

- **К слайду 1:**

\* Не “от”, а “к”. Не бежать от боли, идти к мечте. Изнутри, от предложения, к созданию спроса. Визионерство.

*...[в цифровой экономике] можно жить очень удобно и хорошо. Но в этом случае решать за вас будет кто-то другой. Да, он будет учитывать ваш профиль, но это решение будет приниматься не вами. **Вы теряете свою «самость»...** И что мы в данном случае выберем — **собственное право решать или удобство существования? Потому что впереди — удобство манипулирования.***

**А.Аузан**

<https://clck.ru/348K6C>

**Лекторий Архипелага 2121:  
Ставки на будущее в геополитическом  
пространстве России**

<https://www.youtube.com/watch?v=6nFZUGAlo08&t=3s>

- **К слайду 4:**

\*Возможно масштабирование на большее кол-во через проведение серии игр

- **К слайду 5:**

\*В видео Андрей Безруков, экс разведчик-нелегал, организатор “фабрик мысли” в США, а ныне – профессор МГИМО и советник в российских эшелонах власти, дважды говорит о роли стратегического диалога/его отсутствия – один раз – как о причине распада СССР, второй – как причины геополитических ошибок главенствующих ныне международных элит.

- **К слайду 6:**

\*В оценках не учитывалось русскоязычное пространство и международный рынок, хотя технология, при переводе и некоторой адаптации, может работать на любом рынке