

# Spelet: BYGG FÖRETAGETS ANSIKTE UTÅT!



*Speltest med Susanne Ekstedt och Charlotte Eklund Jonsson. "Jag vill spela mer" sa Susanne direkt efter testet!*

## MÅLGRUPP

Spelet vänder sig till alla som är delaktiga i ett företags ansikte utåt, alltså i princip alla personer inom ett företag. Det kan vara de som personligen representerar företaget eller de som är delaktiga i utformningen av företagets produkter/tjänster, fysiska miljöer eller grafiska material. Spelet ger kunskap och insikt till förbättringar oavsett om man är ledare eller personal. Spelar alla tillsammans ger det en unik möjlighet till värdefull samsyn.

## ANVÄNDNING

Spelet kan användas i aktiviteter av olika omfattning allt från miniversion på 2-3 timmar till mer omfattande och specialanpassade utbildnings- och förbättringsprojekt. Miniversionen omfattar en introduktionsföreläsning, spel och efterföljande övningar med reflektion kopplad till den egna verksamheten. Längre projekt kan innefatta analys av hur företaget möter sina kunder och genomföras tillsammans med ledning och personal. Standardspelet kan då användas för att komma igång och senare kan spelet och dess övningar anpassas för att exemplifiera hur det aktuella företagets resultat påverkas av sitt ansikte utåt och för att ta fram förslag till förbättringar.



## SYFTEN

Spelet kan användas som

- en enskild spelövning för ökad kunskap och förståelse.
- inledning på ett arbete med att förbättra hur kunder uppfattar företaget.
- ett inslag i konferenser för att ge en AHA-upplevelse kring området.
- en introduktion för att ge nyanställda en snabb förståelse för företagets värden och sin egen roll i sammanhanget.

## SPELETS ANPASSNING

Spelet är tillämpligt på företag i olika branscher och av olika storlek. I spelet finns händelsekort med exempel på positiva och negativa möten, tagna ur verkligheten. Just nu finns en version av händelsekort med exempel tagna från småskaliga företag med mathantverk, gårdsbutik, café, mm. Det är exempel som är lätta att relatera till för de flesta människor. På sikt kommer det även att finnas standardkort som hämtar exempel från andra branscher. Händelsekorterna kan också specialanpassas för enskilda företag.

## ÖVNING EFTER SPELET

Direkt efter en spelomgång gör deltagarna en övning där de reflekterar över exemplen i spelet och över positiva och negativa möten i den egna verksamheten. Dessa övningar kan göras som korta ögonöppnare eller som längre och djupare reflektion för att då leda till konkreta förbättringsförslag.

