



O NAS

KOGO SZKOLIMY?

- Kadra zarządzająca
- Liderzy zespołów
- Zespoły



CO ROBIMY?

- Warsztaty dla zespołów i liderów
- Spotkania integracyjne i konferencje
- Projektowanie gier
- Edukacja dla organizacji pozabiznesowych

W CZYM SIĘ SPECJALIZUJEMY?

ZESPÓŁ - LIDER - WSPÓŁPRACA

Nasze warsztaty i programy rozwojowe ukierunkowane są na rozwój zespołów oraz liderów nimi zarządzających. Trenujemy indywidualne kompetencje, ale zawsze w kontekście zespołowym. Wierzymy, że skuteczne organizacje to takie, które stawiają na współpracę i współdziałanie.

JAK SZKOLIMY?

Odtwarzamy prawdziwe wyzwania, które na co dzień stają przed pracownikami. Wszystkie szkolenia opieramy na połączeniu gry i warsztatu odwołującego się do doświadczeń z gry. Gry łączą współpracę z rywalizacją, jasno definiują cele i oferują określone reguły. Mechanizmy gier wprawiają ludzi w fazę uskrzydlenia, tzw. fazę flow i wprowadzają ich w stan koncentracji na zadaniu. Gracze angażują się emocjonalnie i szybko dostają informację zwrotną.

ZASTOSOWANIA WARSZATÓW

- Programy rozwoju talentów
- Programy szkoleniowe dla managerów i specjalistów
- Działania Employer Branding
- Spotkania firmowe
- Spotkania integracyjno-szkoleniowe

MOTYWOWANIE ZESPOŁU A REALIZACJA CELU ROZWÓJ KOMPETENCJI PRZYWÓDCZYCH ŁOWISKO

TEMATYKA WARSZTATU:

Warsztat oparty jest o koncepcję Elinor Ostrom, laureatki Nagrody Nobla 2009 w dziedzinie ekonomii. Wnioski z prowadzonych przez noblistkę badań, rzucają nowe światło na zagadnienie efektywnej współpracy, a szczególnie roli przywództwa i komunikacji w osiągnięciu wspólnego celu.

Uczestnicy warsztatu poznają podstawowe założenia koncepcji noblistki:

- ◆ Czynniki gwarantujące sukces zespołu: jak pokonywać pułapki społeczne?
- ◆ Wspólne dobro w kontekście firmy/zespołu. Jak nim zarządzać?

CZEGO UCZĄ SIĘ UCZESTNICY?

- ◆ Roli przywództwa w budowaniu motywacji i zaangażowania zespołu
- ◆ Umiejętności wypracowania strategicznych celów zespołu i wyboru strategii zarządczej w ich osiągnięciu
- ◆ Budowania relacji w zespole w oparciu o zaufanie i świadomość wspólnych celów
- ◆ Efektywnej komunikacji – jak ją wykorzystywać, żeby osiągać założone cele zespołowe

KTO POWINIEN WZIĄĆ UDZIAŁ W WARSZTACIE?

- ◆ Członkowie zarządu - wypracowywanie celów i strategii współpracy w ramach zarządu i całej organizacji, wdrażanie zmian, prezentacja zespołom nowych kierunków rozwoju organizacji
- ◆ Liderzy i menedżerowie wszystkich szczebli - rozwój kompetencji i umiejętności przewodzenia zespołom w procesach zmian, sytuacjach konfliktów oraz spadku motywacji i efektywności zespołów
- ◆ Zespoły we wszystkich działach organizacji – zwiększenie motywacji, efektywnego osiągnięcia rezultatów i wyników w poczuciu osobistej i zespołowej satysfakcji

FABUŁA GRY

Uczestnicy wcielają się we właścicieli spółek rybackich żyjących z połowu ryb we wspólnym jeziorze. W wyniku ograniczenia zasobów jeziora oraz ryzyka całkowitego utracenia możliwości połowu, rybacy muszą znaleźć sposób, który jednak zapewni im dalsze połowy i możliwość zarabiania na życie.

Aby sprawdzić się jako dobry przywódca w tej grze, należy zrozumieć zasady, jakimi się ona rządzi i stworzyć strategię opartą na dzieleniu się wiedzą i doświadczeniem. Powinno się zainspirować i zmotywować innych, aby działali zgodnie z ustaleniami, a także ustalić system motywacyjny stymulujący pożądane zachowania.

Wyznaczenie wspólnego celu i strategii w grze jest nie lada wyzwaniem. Wspólne rozumienie celu jest kluczowe dla osiągnięcia sukcesu. Wdrożenie możliwie jak najlepszej strategii w kontekście wyników wymaga współpracy i zaufania.



DLACZEGO WARTO?

Warsztat rozwija umiejętności osobiste lidera i daje praktyczne rozwiązania zarządcze. W konsekwencji służą one tworzeniu i przewodzeniu silnym, zorientowanym na osiągnięcie celów zespołom. Łowisko to metafora organizacji i jej działania w zróżnicowanych zespołach z różnorodnymi ludźmi. Zarządzanie obszarem połowu ryb okazuje się doskonałą okazją do interaktywnego doświadczenia przez uczestników współpracy i jej wyzwań.

„Bez wątplenia najbardziej wartościowym doświadczeniem z gry pozostanie nauka, która mówi, że najlepsze rezultaty osiąga się poprzez wykorzystanie synergii, poprzez współpracę i racjonalne wykorzystanie zasobów.”



WYWIERANIE WPŁYWU NA ZESPÓŁ I ORGANIZACJĘ ROZWÓJ KOMPETENCJI PRZYWÓDCZYCH HEXGAME

TEMATYKA TRENINGU:

Trening ten umożliwia rozwój kompetencji przywódczych w dwóch obszarach wpływu: na system i ludzi. Oparty jest na opisywanym przez ekspertów McKinsey modelu rozwoju przywództwa, zgodnie z którym osiągnięcie celów organizacyjnych wymaga od liderów dwóch pakietów kompetencji:

- ◆ myślenia strategicznego i systemowego - by budować efektywny i sprawny system organizacyjny,
- ◆ samoświadomości - by skutecznie wpływać na działających w nim ludzi.

CZEGO UCZĄ SIĘ UCZESTNICZY?

1. Jak kształtować system/projektować rozwiązania organizacyjne:
 - ◆ myślenie systemowe,
 - ◆ widzenie trendów w czasie,
 - ◆ identyfikacja punktów zwrotnych
2. Jak zwiększać przywódczą samoświadomość we wpływaniu na innych:
 - ◆ rola autorefleksji i informacji zwrotnej
3. Jak przechodzić przez zmianę:
 - ◆ krzywa i etapy zmiany,
 - ◆ analiza osobistych reakcji na zmianę,
 - ◆ sposoby angażowania innych w zmianę

KTO POWINIEN WZIĄĆ UDZIAŁ W TRENINGU?

Obecni i przyszli liderzy organizacji aby wzmocnić kompetencje przywódcze, szczególnie te przydatne w przechodzeniu i przeprowadzaniu innych przez zmiany

FABUŁA GRY

HEXGame to metafora dużej organizacji. Gracze doświadczają silnie angażującego doświadczenia zarządzania państwem. Mają bardzo ograniczone i trudno dostępne zasoby. Muszą negocjować na różnych szczeblach władzy, radzić sobie z lokalnymi kryzysami i niezadowolonym społeczeństwem. W sytuacji utrudnionej komunikacji muszą rozsądnie zarządzać i pełnić role przywódcze.



„Ci, którzy faktycznie kierują procesem zmian w organizacjach to świetnie zorientowani ludzie środka, którzy dzięki współpracy potrafią dopiąć swego.”

Rosabeth Moss Kanter

DLACZEGO WARTO?

Dynamiczny, oparty na symulacji trening wrzuca uczestników w realistyczną, wymagającą natychmiastowych reakcji sytuację. Umożliwia to trenowanie kompetencji, zaś wbudowane w warsztat momenty analizy i omówienia zachowań w grze, w kontekście teorii przywództwa i wyników badań, wywołują twórczą autorefleksję.

Połączenie zaangażowanego działania i moderowanej refleksji umożliwia rozwój świadomości leaderskiej, która znacząco zmniejsza przepaść między zamiarami a faktycznymi rezultatami działań.

Uczestnicy doświadczają zgubnych konsekwencji struktury nadmiernie silosowej. Po grze wypracowują pomysły, jak nie dopuszczać do silosowości i skutecznie zarządzać z perspektywy menedżera organizacji, a nie tylko lidera zespołu.



BUDOWANIE SKUTECZNEJ STRATEGII I WIZJI ROZWÓJ KOMPETENCJI PRZYWÓDCZYCH TIME MACHINE

Jak wydostać się z rutynowych schematów myślenia, aby spojrzeć na biznes z innej perspektywy, bez żadnych ograniczeń i mając przed sobą nieograniczony wachlarz możliwości?

TEMATYKA WARSZTATU:

Warsztat jest realizowany na podstawie metody Time Machine Leadership Scotta Cochrane – doradcy biznesu globalnych marek. Rekomendowany jest szczególnie, gdy organizacja stoi przed następującymi wyzwaniami:

- ◆ Stworzenie wizji biznesowej poza dotychczasowym schematem
- ◆ Planowanie działań strategicznych
- ◆ Poszukiwanie nowych rozwiązań i możliwości realizacyjnych
- ◆ Opracowanie planu działań na osi czasu
- ◆ Zintegrowanie zespołu liderów wokół wizji i celu w realnym działaniu

KORZYŚCI DLA UCZESTNIKÓW:

- ◆ Zjednoczenie członków zespołu w dążeniu do wspólnej korporacyjnej wizji i strategii
- ◆ Pomoc w wytyczeniu nowego kierunku strategii w sytuacji zmiany
- ◆ Wspólne budowanie przyszłości przez wszystkich członków zespołu
- ◆ Pomoc w wyjściu poza ograniczające poglądy i podejście na temat tego, co możliwe
- ◆ Zwiększona kreatywność

KTO POWINIEN WZIĄĆ UDZIAŁ W WARSZTACIE?

- ◆ Członkowie zarządu
- ◆ Menedżerowie wyższego i średniego szczebla
- ◆ Liderzy w organizacji

FABUŁA GRY

W Time Machine uczestnicy są zaproszeni do podróży w czasie – podróży w przyszłość. Może to być rok przyszły, a może nawet 2018. Czy spotkają się na zabawie Sylwestrowej w 2016?



A może wylądują na bezludnej wyspie? Ty decydujesz o miejscu i czasie.

Zanim jednak wsiądą do wehikułu czasu, muszą zyskać jasny i prosty obraz obecnej sytuacji. W drugiej fazie podróży przenoszą się do swojej idealnej wizji przyszłości. Dzięki odważnemu myśleniu stworzą konkretną wizję sukcesu. W kolejnym kroku mają szansę spojrzeć w przeszłość z perspektywy przyszłości. Mają szansę stworzyć strategię z perspektywy przyszłego sukcesu. Wszystko to w duchu śmiałego myślenia, bez ograniczających przekonań. Koniec podróży to czas, gdy uczestnicy treningu zostają poproszeni o przeniesienie wizji i strategii na możliwy do wykonania plan taktyczny. Działanie, działanie i jeszcze więcej działań!

DLACZEGO WARTO?

Wiele firm bazuje wyłącznie na doświadczeniach z przeszłości oraz bieżących praktyk i rozwiązań biznesowych, szukając odpowiedzi i rozwiązań na kwestie związane z przywództwem biznesowym. Proponujemy podejście wykorzystujące zarówno przyszłe, jak i aktualne doświadczenia korporacyjne oraz osobiste. Przewagą tego warsztatu nad innymi narzędziami na temat wizji i strategii jest to, że planowanie odbywa się na podstawie pomyślnej przyszłości, czyli tej, której naprawdę pragniemy. Wszyscy uczestnicy warsztatu – menedżerowie i dyrektorzy – zdają sobie sprawę, że budowana przez nich przyszłość jest tą, którą sami wybrali.

“Trening Budowanie skutecznej strategii i wizji - Time Machine stał się ważnym elementem procesu tworzenia naszej własnej wizji i strategii. Jest to bardzo skuteczny i silny sposób na zintegrowanie naszych międzynarodowych zespołów i oddziałów tak, aby mierzyli wysoko i dawali z siebie wszystko.”

