



## 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

## TWORZENIE EFEKTYWNYCH ZESPOŁÓW ZESPÓŁ – LIDER – WSPÓŁPRACA

# Talenty wg Instytutu Gallupa

### TEMATYKA TRENINGU:

Warsztat oparty jest na założeniach modelu diagnozy talentów Strengths Finder i koncepcji sił przywódczych zespołów zarządzających Instytutu Gallupa. Pozwala uczestnikom zidentyfikować ich indywidualne talenty, przy jednoczesnej diagnozie mocnych stron zespołu. W efekcie warsztat pomaga określić jak organizować pracę i podział zadań tak, aby zmaksymalizować potencjał zespołu i uzyskać jego zaangażowanie.

Opierając się na wynikach badań Instytutu Gallupa, w programie skupiamy się na 2 kluczowych czynnikach, będących podstawą tworzenia skutecznego zespołu:

1. Koncentracja na mocnych stronach członków zespołu,
2. Różnorodność członków zespołu.

### CZEGO DOŚWIADCZAJĄ UCZESTNICY?

- ◆ Poznanie swoich mocnych stron i ich weryfikacja w oczach zespołu
- ◆ Docenienie różnorodności w zespole, świadomość, że każda rola jest ważna i niezbędna w realizacji celu
- ◆ Autorefleksja – Jak mogę pełniej wykorzystać moje mocne strony w pracy zespołu? Co mogę zrobić, żeby wykorzystywać pełniej mój talent dla budowania sukcesu mojego zespołu, mojej organizacji?
- ◆ Diagnoza talentów w zespole (opcja dodatkowo płatna)

### KTO POWINIEN WZIĄĆ UDZIAŁ W TRENINGU?

- ◆ Liderzy wraz ze swoimi zespołami w przypadku:
  - tworzenia nowych zespołów
  - spadku zaangażowania zespołów pracujących ze sobą od dawna
  - budowy tożsamości zespołu wokół wspólnego celu
- ◆ Grupa liderów zarządzających zespołami – budowa kultury organizacyjnej opartej na różnorodności i mocnych stronach pracowników

### PROPONOWANE GRY

**Team Puzzle** - to zadanie polegające na ułożeniu zestawu desek w pewien wzór, według określonego schematu. Gra uświadamia, jak osiągać cele i zarządzać zespołem. To ćwiczenie intelektualne, dające również sporo ruchu i adrenaliny. Grupy układają deski w zespołach – celem wspólnym jest uzyskanie jak najlepszego czasu w sztafecie wszystkich zespołów.



**Sunflower** - uczestnicy podzieleni są na rywalizujące ze sobą zespoły i działają pod presją czasu. Otrzymują zestaw klocków, z których muszą zbudować konstrukcję spełniającą oczekiwania Klienta. Projekt każdego zespołu jest oceniany przy pomocy precyzyjnych kryteriów. Umiejętność odczytywania potrzeb Klienta, kreatywność i współpraca są kluczowe, aby osiągnąć sukces w tej grze.



### DLACZEGO WARTO?

Dzięki koncepcji Gallupa skupiającej się na indywidualnych talentach oraz różnorodności w zespole, uczestnicy zyskują:

- ◆ na poziomie indywidualnym poznanie swoich mocnych stron, docenienie własnej wartości
- ◆ weryfikację ról i podziału zadań w zespole – stworzenie mapy talentów zespołu i zestawienie jej z obecnymi rolami
- ◆ wypracowanie pomysłów na działania, które pozwolą pełniej wykorzystać potencjał zespołu w zgodzie z naturalnymi talentami jego członków
- ◆ budowanie kultury organizacyjnej opartej o mocne strony
- ◆ wzrost motywacji i zaangażowania pracowników

W naszej ofercie posiadamy kilkadziesiąt gier i symulacji dla biznesu. Istnieje możliwość dopasowania programu do wydarzenia jednodniowego lub kilkugodzinnego (integracje szkoleniowe).



## KOMUNIKACJA I WSPÓŁPRACA W ZŁOŻONYCH STRUKTURACH ORGANIZACJI ZESPÓŁ – LIDER – WSPÓŁPRACA HEXGAME

### TEMATYKA TRENINGU:

Podczas gry HEXGame uczestnicy mierzą się z wyzwaniami współpracy i komunikacji typowymi dla złożonej struktury organizacyjnej, a następnie wypracowują zasady i techniki komunikacji w zespole i między zespołami. Grupa kończy szkolenie pomysłami gotowymi do wdrożenia w organizacji.

### CZEGO DOŚWIADCZAJĄ UCZESTNICY?

- ◆ Wyzwań komunikacyjnych typowych dla wielopoziomowej struktury zarządzania oraz wynikających z tego ograniczeń
- ◆ Roli współpracy (szczególnie w obszarze wymiany i skoordynowanego przepływu informacji w procesie kompleksowej zmiany organizacji) dla osiągnięcia zakładanych celów
- ◆ Roli przywództwa (na każdym poziomie zarządzania)
- ◆ Współzależności między poszczególnymi poziomami zarządzania
- ◆ Zarządzania na różnych poziomach (możliwość przyjęcia funkcji innej niż ta pełniona w rzeczywistości)

### KTO POWINIEN WZIĄĆ UDZIAŁ W TRENINGU?

- ◆ Obecni i przyszli liderzy organizacji wraz ze swoimi zespołami
- ◆ Grupy liderów współpracujących ze sobą
- ◆ Zespoły projektowe, których członkowie są z różnych miejsc organizacji
- ◆ Kilka mniejszych zespołów, które powinny ze sobą współpracować, ponieważ ich zadania są współzależne

### 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 społecznym. 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 HEXGame warsztat wrzuca uczestników w realistyczną, wymagającą natychmiastowych reakcji sytuację. Umożliwia rozpoczęcie efektywnego procesu zmiany postaw w obszarze komunikacji i współpracy w sytuacji ograniczonych zasobów informacyjnych i trudnych decyzji.

Korzyści dla uczestników i organizacji:

- uświadomienie roli efektywnej komunikacji pionowej i poziomej w skutecznej realizacji celów organizacji
- ukazanie, jak działania na wszystkich szczeblach organizacji są współzależne, a niedobór informacji potęguje chaos i obniża efektywność w sytuacji permanentnej niepewności
- pokonanie silosowości polegającej na zatrzymywaniu (nie przekazywaniu dalej) informacji
- uzgodnienie konkretnych rozwiązań wspomagających współpracę i wymianę informacji w zespole i między zespołami, do zastosowania „od zaraz” w organizacji
- wzrost poczucia współodpowiedzialności za realizację celu zespołowego



## WSPÓŁPRACA ZESPOŁÓW ORGANIZACJI W ORIENTACJI NA KLIENTA

### ZESPÓŁ – LIDER – WSPÓŁPRACA

# Slogan

#### TEMATYKA TRENINGU:

Osią warsztatu jest gra symulacyjna Slogan, która powstała dla międzynarodowego koncernu, jako początek procesu zmiany, który objął całą korporację. Zmiana polegała na postawieniu Klienta i jego potrzeb na pierwszym miejscu w pracach wszystkich działów w organizacji. Gra Slogan jest metaforą każdej firmy, gdzie współdziałanie na rzecz jak najlepszej obsługi Klienta uruchamia różne sposoby zespołowego osiągnięcia celów. Uczestnicy gry losują role w zespołach, w których na co dzień nie pracują. W warunkach presji czasu, cząstkowej informacji o Kliencie i często różnych interesów w pracy zespołowej, zmuszeni są wykonywać zadania i swoje role z zupełnie nowej perspektywy.

#### CZEGO DOŚWIADCZAJĄ UCZESTNICY?

Dzięki wejściu w nieoczywiste dla siebie na co dzień role, uczestnicy zyskują inną perspektywę oraz zrozumienie dla:

- ◆ znaczenia sprawnej komunikacji i współpracy wewnątrz organizacji w kontekście realizacji celów firmy
- ◆ odmienności i ważności zadań każdego pracownika w procesie zaspokajania potrzeb Klienta
- ◆ wyzwań w procesach rozpoznawania potrzeb Klienta i ich znaczenia w budowaniu z nim relacji
- ◆ wagi przekazywania i zarządzania informacją o Kliencie we wszystkich zespołach organizacji
- ◆ zależności między umiejętnością współdziałania pomiędzy zespołami a jakością produktu końcowego
- ◆ konieczności godzenia realizacji długofalowej strategii z wykonywaniem bieżących zadań w organizacji

#### KTO POWINIEN WZIĄĆ UDZIAŁ W TRENINGU?

- ◆ Obecni i przyszli liderzy organizacji stojący przed wyzwaniami:
  - wzmocnienia współpracy w orientacji na Klienta
  - wypracowania rozwiązań wspierających komunikację między różnymi działami
  - przełamania zjawiska tzw. silosów
- ◆ Różne działy w organizacji, bezpośrednio zaangażowane w obsługę Klienta

#### FABUŁA GRY

Uczestnicy podzieleni na zespoły są konkurującymi na rynku firmami produkcyjnymi. Walczą o tego samego Klienta. Produkują, promują i sprzedają produkt, którym są... slogany. Muszą rozumieć Klienta i swoje zadania, współpracować, planować, komunikować się ze sobą i sprawnie organizować pracę. Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez dostarczenie Klientowi produktów najlepiej spełniających jego potrzeby.



#### DLACZEGO WARTO?

Dynamiczna i wymagająca współpracy gra Slogan jest silnie uświadamiającym doświadczeniem dla uczestników:

- ◆ zwiększa motywację do wymiany informacji i dzielenia się wiedzą w zespołach i między zespołami (poprawa jakości komunikacji)
- ◆ ukierunkowuje pracę w zespołach na Klienta i cele biznesowe organizacji
- ◆ przełamuje bariery i ograniczenia współpracy w zespołach i między zespołami (obalenie silosów)
- ◆ podnosi efektywność obsługi Klienta wewnętrznego organizacji

#### Opinie uczestników:

*„Jedna złota zasada, którą zapamiętam z dzisiejszej gry i zastosuję w codziennej pracy, to większe wykorzystanie wiedzy kolegów oraz komunikacja i współpraca. Gra uświadomiła mi też, że trzeba zawsze mieć na względzie Klienta i jego potrzeby.”*





## PRACA WCIĄGAJĄCA JAK GRA ZESPÓŁ – LIDER – WSPÓŁPRACA Total Engagement

### TEMATYKA TRENINGU:

Program warsztatu wykorzystuje koncepcję budowania zaangażowania opisaną przez profesorów z Uniwersytetu Stanford w bestsellerze „Total Engagement”. Autorzy wyróżniają 9 czynników pochodzących ze świata gier, które gwarantują „totalne zaangażowanie”. Warsztat pokazuje uczestnikom, które elementy ze świata gier warto przenieść do rzeczywistości biznesowej, aby zwiększyć zaangażowanie siebie i innych w osiąganie wyznaczonych celów. Warsztat realizowany jest w oparciu o trzy gry, z których każda ilustruje wybrane czynniki zaangażowania.

### CZEGO DOŚWIADCZAJĄ UCZESTNICY?

- ◆ Autorefleksji i autodiagnozy – Jak dbam o zaangażowanie innych w zespole? Co robię, że ludzie są zaangażowani?
- ◆ Zapoznają się z koncepcją 9 czynników zaangażowania, o które trzeba dbać w zespole, aby nie stracił motywacji
- ◆ Myślenia poza schematem i poszukiwania nowych rozwiązań

### KTO POWINIEN WZIĄĆ UDZIAŁ W TRENINGU?

- ◆ Zespoły, które stoją przed ambitnym wyzwaniem, które potrzebują zjednoczenia wokół wspólnego celu
- ◆ Liderzy, którzy potrzebują na nowo wzmocnić zaangażowanie swoich ludzi do osiągania celów, dostarczyć im nowej, motywującej do działania energii

### PROPONOWANE GRY

**Barnga** - gra ma postać turnieju karcianego. Uczestnicy doświadczają wyzwań komunikacji. Milcząca gra w karty zastawia pułapkę – zakładane podświadomie reguły okazują się odmienne dla wszystkich. Bez komunikacji nie ma rozwiązania problemu.



**Team Puzzle** - to zadanie polegające na ułożeniu zestawu desek w pewien wzór, według określonego schematu. Gra uświadamia, jak osiągać cele i zarządzać zespołem. To ćwiczenie intelektualne, dające również sporo ruchu i adrenaliny. Grupy układają deski w zespołach – celem wspólnym jest uzyskanie jak najlepszego czasu w sztafecie wszystkich zespołów.

**Siła założeń** - polega na odnalezieniu nieoczywistego rozwiązania zagadki. To z pozoru normalna układanka składająca się z nieco niekonwencjonalnych kształtów. Pozwala zgłębić i zakwestionować schematy myślenia oraz wypracować umiejętność wychodzenia poza owe schematy.



### DLACZEGO WARTO?

Program warsztatu umożliwia uczestnikom przekraczanie ograniczeń i pułapek zaangażowania dzięki:

- ◆ poznaniu czynników stymulujących zaangażowanie
- ◆ zwiększeniu indywidualnej motywacji (wiem, co mnie motywuje)
- ◆ wypracowaniu rozwiązań gotowych do wdrożenia w zespole (katalog pomysłów)
- ◆ wyjściu poza rutynę i utarte schematy działania (poszukiwanie nieoczywistych rozwiązań)
- ◆ wzrostowi motywacji i zaangażowania pracowników

W naszej ofercie posiadamy kilkadziesiąt gier i symulacji dla biznesu. Istnieje możliwość dopasowania programu do wydarzenia jednodniowego lub kilkugodzinnego (integracje szkoleniowe). Całodzienny program może opcjonalnie zakończyć się koncertem bębnowym wprowadzającym wszystkich w *stan flow*\*.

\*stan flow (aut. Mihály Csikszentmihályi) – pełne zatopienie i koncentracja na zadaniu, które oddzielają nas od zewnętrznego świata. Poczucie uskrzydlenia, świadomości pełnego wykorzystania swojego potencjału, maksymalnego zaangażowania i satysfakcji. W stanie flow następuje rozwój. To stan dobrze znany m.in. graczom wchodzącym na kolejny poziom trudności, czy pokonującym wcześniej niezdołaną przeszkodę.



## ORIENTACJA BIZNESOWA STRATEGIA I FINANSE DLA WSZYSTKICH PROFITQUEST

**„CZY POLECISZ SAMOLOTEM, KTÓREGO PILOT UCZYŁ SIĘ LĄDOWANIA Z PREZENTACJI POWERPOINT? Gry i symulacje to symulatory lotów dla biznesu, a my trenujemy ludzi, aby mogli sięgnąć za ich sterami”**

### TEMATYKA WARSZTATU:

Głównym założeniem warsztatu jest:

- ◆ Całościowe spojrzenie na przedsiębiorstwo, rozwinięcie kompetencji menedżerskich w zakresie planowania strategicznego
- ◆ Wykorzystanie w praktyce wiedzy i umiejętności zarządzania przedsiębiorstwem z uwzględnieniem ryzyk związanych z działalnością na rynku (np. konkurencja, ograniczone zasoby)
- ◆ Pokazanie jak poszczególne procesy, które zachodzą w każdej organizacji przekładają się na dane finansowe

Symulacja trwa pełne 2 dni i przeplatana jest sesjami warsztatowymi, których celem jest zdobywanie nowej wiedzy oraz porządkowanie właśnie zdobytych podczas symulacji doświadczeń. W trakcie symulacji uczestnicy, podejmując decyzje, mogą obserwować wpływ jaki na rachunek zysków i strat, przepływy pieniężne, bilans czy wartość firmy ma wybór konkretnej strategii oraz jak presja czasu wpływa na jakość podejmowanych decyzji.

### KTO POWINIEN WZIĄĆ UDZIAŁ W WARSZTACIE?

- ◆ Obecni i przyszli menedżerowie (Akademia Menedżera), aby wzmocnić swoje kompetencje w następujących obszarach: myślenie strategiczne, współpraca, myślenie systemowe, umiejętność podejmowania racjonalnych decyzji, widzenie „dużego obrazka”
- ◆ Pracownicy działów nie związanych z finansami, aby zrozumieć, jak ich działalność wpływa na finanse organizacji
- ◆ Pracownicy wszystkich działów, aby podnieść swoją świadomość biznesową

### FABUŁA GRY

Uczestnicy, podzieleni na 4-5 osobowe zespoły, wcielają się w zarządy konkurujących ze sobą przedsiębiorstw. Otrzymują różne funkcje w prowadzonej przez siebie firmie wraz z przyporządkowanym zakresem odpowiedzialności.

Firmy konkurują ze sobą, co wyzwala rywalizację. Fabuła obliuguje do planowania działań swoich, przewidywania działań innych oraz umożliwia porównanie efektywności managerskiej.

Wszystkie decyzje uczestników zobrazowane są na planszy przy pomocy tub i żetonów, symbolizujących aktywa/pasywa przedsiębiorstwa – rozwija to umiejętność widzenia perspektywy „przyczyna – skutek”.



### DLACZEGO WARTO?

PROFITQUEST- to wciągająca i angażująca symulacja, w której sukces zależy od podejmowania trudnych decyzji, umiejętności przewidywania i współtworzenia strategii, ale także od komunikacji i współpracy z innymi.

Pozwala rozwijać dotychczasową wiedzę i umiejętności oraz zweryfikować je w realnych sytuacjach zarządzania firmą i rozwoju biznesu. Jednocześnie gwarantuje angażujące doświadczenie dające satysfakcję uczestnikom.

*„Złote zasady, które zapamiętam z gry ProfitQuest, to: przewidywaj na kilka ruchów do przodu, obserwuj, co dzieje się na rynku, współpracuj, gdy tylko się da, bo daje to efekt synergii, zdywersyfikuj ryzyko i dbaj o cash flow.”*

