



MANUFAKTURA GIER SZKOLENIOWYCH

**WARSZTATY WYKORZYSTUJĄCE
FORMĘ SYMULACJI BIZNESOWYCH**



Z naszego doświadczenia wynika, że nauczyciele często zwracają uwagę na problem braku zaangażowania wśród uczniów. Młodzież narzeka natomiast na to, że szkoła nie uczy praktycznej wiedzy. Manufaktura Gier Szkoleniowych wychodzi naprzeciw tym oczekiwaniom. Zajmujemy się tworzeniem szkoleń wykorzystujących fabularne gry scenariuszowe i symulacje biznesowe. Uczestnicy naszych warsztatów mają możliwość wzięcia udziału w warsztatach dostarczających użytecznych kompetencji, które jednocześnie są świetną zabawą.

CO SKŁADA SIĘ NA NASZE GRY?

INTERESUJĄCY POMYSŁ

Nasze warsztaty powstają na bazie nietuzinkowych pomysłów. Nauka o szczeblach zarządzania w wiosce Wikingów czy negocjacje pośród rycerzy Króla Artura to tylko przykłady. Szczypta szaleństwa poprawia myślenie.

WSPÓŁPRACA Z BIZNESEM

Pomysły konsultujemy z przedstawicielami danej branży, aby sprawdzić czy przekazywane kompetencje są pożądane na rynku pracy. Wspierają nas w tym prywatni przedsiębiorcy jak i większe organizacje takie jak np. Polskie Stowarzyszenie Menadżerów Logistyki i Zakupów. Duży ładunek wiedzy od praktyków.

METODYKA GAME BASED LEARNING

Nauka oparta na grach i symulacjach to nowoczesny trend w edukacji, w którego duchu realizowane są nasze szkolenia. Każde z nich oparte jest na solidnej podbudowie metodycznej. Science!

NOWOCZESNE TECHNOLOGIE

Nic tak nie przyciąga uwagi jak innowacje i gadżety. W naszej pracy wykorzystujemy ten fakt i tworzymy narzędzia w oparciu o nowoczesne technologie, wykorzystując je do zwiększenia zaangażowania słuchaczy. Przyszłość jest teraz.



HUMOR

Śmiech pozytywnie wpływa na proces uczenia się: podnosi komfort uczestników oraz pozwala na dłużej zapamiętać zdobytą wiedzę. Dodatkowo zabija nudę, na którą tak często wszyscy narzekamy. Dlatego na naszych zajęciach nie oszczędzamy na humorze. Oczywiście dla dobra nauki.

ATRAKCYJNA OPRAWA GRAFICZNA

Każdy ma tylko jedną szansę, żeby zrobić dobre pierwsze wrażenie, dlatego aby przyciągnąć uwagę uczestników przykładamy szczególną uwagę do oprawy graficznej. Nasze gry są barwne, dynamiczne i widowiskowe. Musi się dziać!

KADRA

Na sukces szkolenia składa się jego ładunek merytoryczny, oprawa graficzna oraz przede wszystkim osoba szkoleniowca. Nasza kadra to osoby doświadczone w pracy z młodzieżą, które łatwo znajdują wspólny język z uczestnikami szkoleń.

FOLLOW-UP

Długofalowe działania w edukacji przynoszą najlepsze rezultaty. Pojedynczy warsztat to świetne doświadczenie, natomiast aby utrwalić wiedzę i umiejętności do każdego przeprowadzonego warsztatu dołączamy pięć scenariuszy zajęć. Wykorzystując doświadczenia z gry, nauczyciele mogą poprowadzić kolejne, ciekawe lekcje.

KORZYŚCI

UCZNIOWIE

- MOŻLIWOŚĆ SPRAWDZENIA SWOICH UMIEJĘTNOŚCI W NOWYM ŚRODOWISKU
- POZNANIE SILNYCH I SŁABYCH STRON W UJĘCIU ŚCIEŻKI KARIERY
- PRODUKTYWNE SPĘDZONY CZAS I DOBRA ZABAWA

- MATERIAŁY DYDAKTYCZNE DO PROWADZENIA KOLEJNYCH, CIEKAWYCH ZAJĘĆ
- INTEGRACJA ORAZ BUDOWANIE RELACJI W GRUPIE
- WZROST KREATYWNOŚCI I POZIOMU ZAANGAŻOWANIA UCZNIÓW PODCZAS LEKCJI

NAUCZYCIELE

- REALIZACJA GODZIN DORADZTWA ZAWODOWEGO ORAZ ZAJĘĆ POZALEKCYJNYCH
- PROMOCJA SZKOŁY/ORGANIZACJI
- WZROST POCZUCIA SPRAWCZOŚCI W RELACJI NAUCZYCIEL-UCZEŃ

DYREKTORZY

ŚCIEŻKI ROZWOJU UCZESTNIKA

NASZE GRY UJĘLIŚMY W TRZY ŚCIEŻKI ROZWOJU. UCZESTNIK MOŻE WYBRAĆ ODPOWIEDNIE WARSZTATY W ZALEŻNOŚCI OD KOMPETENCJI, KTÓRE PRAGNIE ROZWIJAĆ.

MANAGER

- ZARZĄDZANIE ZAPASAMI
- OPTIMALIZACJA PROCESÓW PRODUKCYJNYCH
- SPEDECJA
- ZWINNE ZARZĄDZANIE
- COMPLIANCE

IT

- ZARZĄDZANIE RYZYKIEM
- METODYKA ITIL
- ORGANIZACJA PRACY ZESPOŁU
- METODYKI ZARZĄDZANIA ZESPOŁEM - SCRUM I WATERFALL
- NADAWANIE UPRAWNIEŃ

LOGISTYK

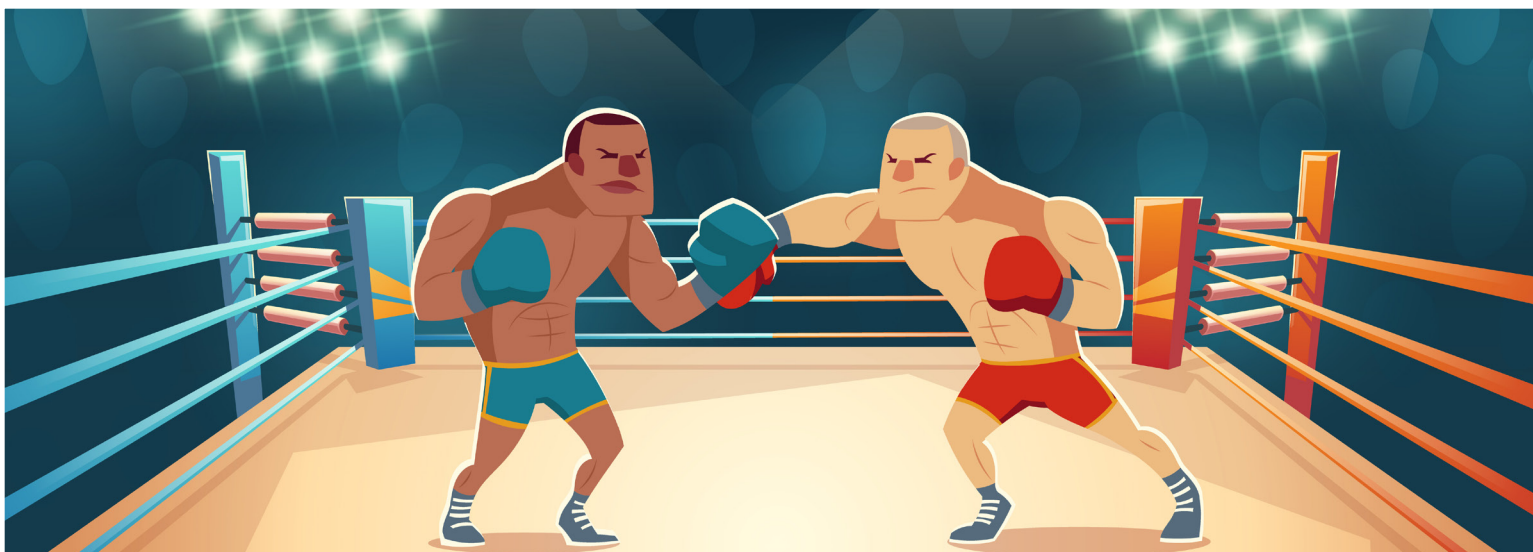
- PODEJMOWANIE DECYZJI
- KOORDYNACJA DZIAŁAŃ
- UMIEJĘTNOŚĆ WYSTĄPIEŃ PUBLICZNYCH
- PLANOWANIE BUDŻETU
- KOMUNIKACJA



BOKSER



Każdy chciałby być **człowiekiem sukcesu**, ale czy dla wszystkich to oznacza to samo? Zadaniem uczestników symulacji jest przeprowadzenie swoich zawodników przez szczeble kariery – od amatorskich początków po zasłużoną emeryturę.



W trakcie rozgrywki gracze mają możliwość dokonania zespołowo wyboru priorytetów w życiu boksera. Należy pamiętać, że **każdy wybór ma swoje konsekwencje w przyszłości!** Na koniec warsztatu zostanie przeprowadzona dyskusja, w której zespół podejmuje próbę zdefiniowania sukcesu.

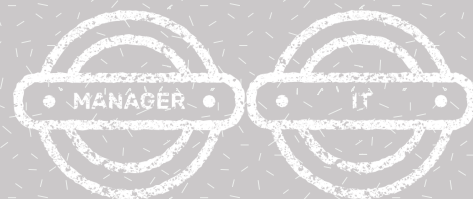
**ROLE
W ZESPOLE**

**PODEJMOWANIE
DECYZJI**

**DEFINICJA
SUKCESU**



RAGNAROK



Gracze wcielają się w Wikingów, którzy muszą rozpocząć przygotowania do **Końca Czasów** – tytułowego „Ragnarok”.



Działania powinny być podejmowane na wszystkich szczeblach zarządzania: **w każdej wiosce i na terenie całej krainy**.

Niestety, często okazuje się, że poszczególni zawodnicy realizują rozbieżne cele. Ich przetrwanie zależy od umiejętności komunikacyjnych i zdolności opracowania wspólnych strategii pokonania przebiegłego boga Lokiego.

**SZCZEBLE
ZARZĄDZANIA**

**BIG
PICTURE**

**KOORDYNACJA
DZIAŁAŃ**



OPERACJA AMUNDSEN



Ta misja wydaje się prosta – **przetwać na skutej lodem Antarktydzie**. Każdy gracz otrzyma rolę, która ma kluczowe znaczenie dla powodzenia całej misji. Dowódca jest odpowiedzialny za morale załogi, mechanicy za funkcjonowanie poszczególnych elementów stacji, a naukowcy za pobieranie próbek.



Zadania załogi nie ograniczają się jednak tylko do zażegnania piętrzących się problemów... Niezbędna jest komunikacja między zespołami, aby podejmować optymalne decyzje.

**PODSTAWOWE
KONCEPTY
ITIL**

**ZARZĄDZANIE
UPRAWNIENIAMI**

**FUNKCJONOWANIE
ZESPOŁU**



CAŁY ŚWIAT TO SCENA



Każdy z nas bywa czasem aktorem. Często improwizujemy, odgrywamy role czy wypowiadamy monologi. Proponowane zajęcia to **zbiór ćwiczeń ruchowych i zabawnych gier słownych**, które z przymrużeniem oka mają przybliżyć i pokazać sytuacje z życia codziennego.



Improwizowane scenki, próba odpowiedzi pytaniem na pytanie czy wspólne układanie historii „po słowie” to tylko niektóre z naszych propozycji. Poprzez humor towarzyszący ćwiczeniom uczestnicy mogą nabrać dystansu do występów publicznych oraz otworzyć się na pracę w grupie.

**WYSTĄPIENIA
PUBLICZNE**

INTEGRACJA

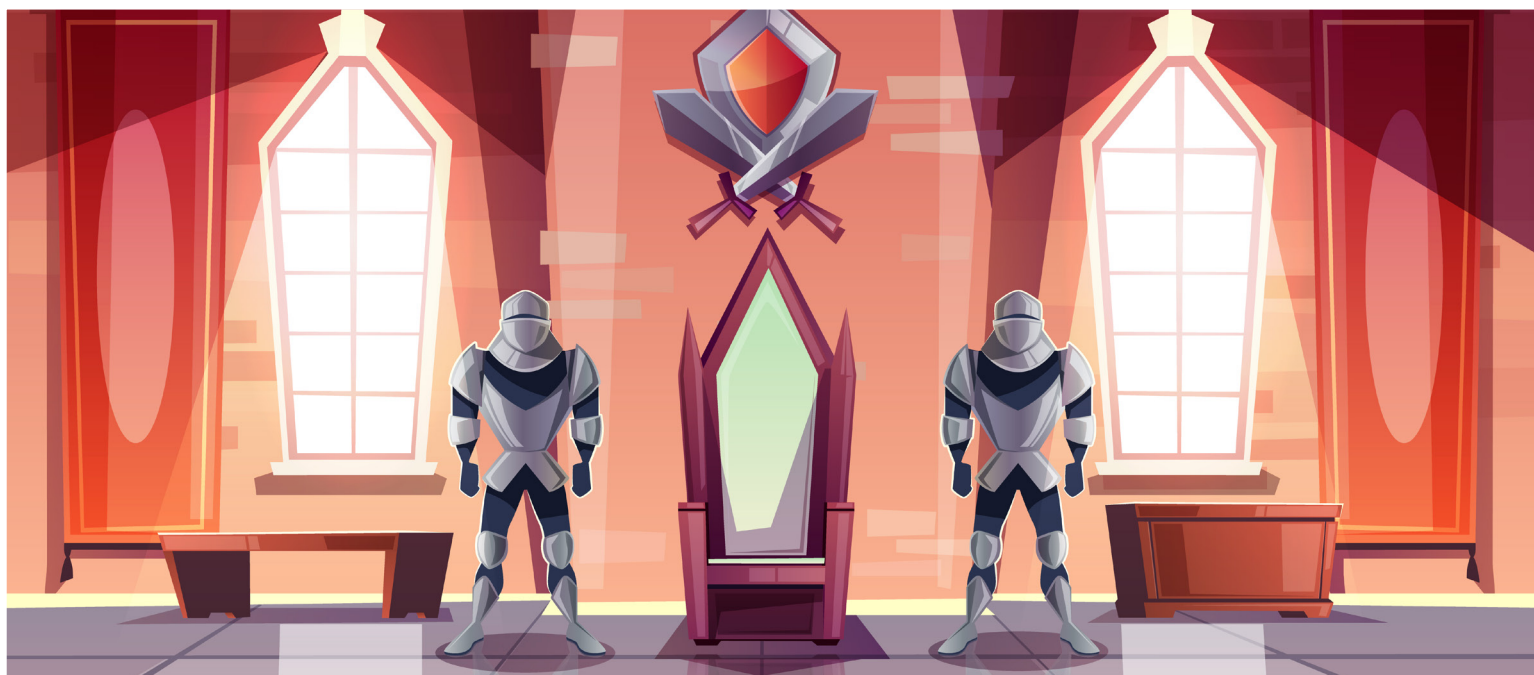
KREATYWNOŚĆ



RYCERZE KRÓLA ARTURA



Po śmierci króla Artura cały kraj popadł w chaos. Uczestnicy wcielają się w rycerzy Okrągłego Stołu, którzy muszą się ze sobą porozumieć i wypracować wspólną strategię działania, choć z powodu wydarzeń z przeszłości nie są do tego skłonni.



Wynikiem negocjacji powinno być rozwiązanie palących problemów królestwa oraz wybór następcy tronu. W trakcie rozgrywki gracze muszą zawierać sojusze i dążyć do zawierania kompromisów – tylko tak mogą osiągnąć swoje cele.

NEGOCJACJE

KOMUNIKACJA

ZARZĄDZANIE
INFORMACJĄ



TAKE THAT RISK



Houston, mamy problem! To kultowe zdanie można usłyszeć niemal w każdej firmie, w której występuje ryzyko naruszenia cyberbezpieczeństwa. Uczestnicy tego warsztatu wcielają się w zarząd przedsiębiorstwa i **decydują o jego kwartalnych inwestycjach.**



W ten sposób starają się zapobiec **wszelkim możliwym niebezpieczeństwom** – od przeciążonych w okresie świątecznym serwerów, przez przerwę w dostawie prądu, aż po atak z użyciem ransomware.

RYZYO

PLANOWANIE
BUDŻETU

ZARZĄDZANIE
KATASTROFĄ



LOST IN A WAREHOUSE



Mąka, cukier, olej... Ktoś chętny na naleśniki? W takim razie nasza nowa hurtownia musi wziąć się do roboty, bo niedawno wdrożony przez kierowników system pracy przysporzył zatrudnionym sporo kłopotów.



Na szczęście mamy Was, nowych brygadzystów, dzięki którym w żadnym sklepie nie zabraknie składników na ciasto. Wasze wsparcie obejmie **kompletację zamówień**, ich **kontrolę** oraz **przepływy na terenie magazynu**. Liczymy na Wasze wsparcie, klienci czekają!

**ZWINNE
ZARZĄDZANIE**

**ORGANIZACJA
PRODUKCJI**

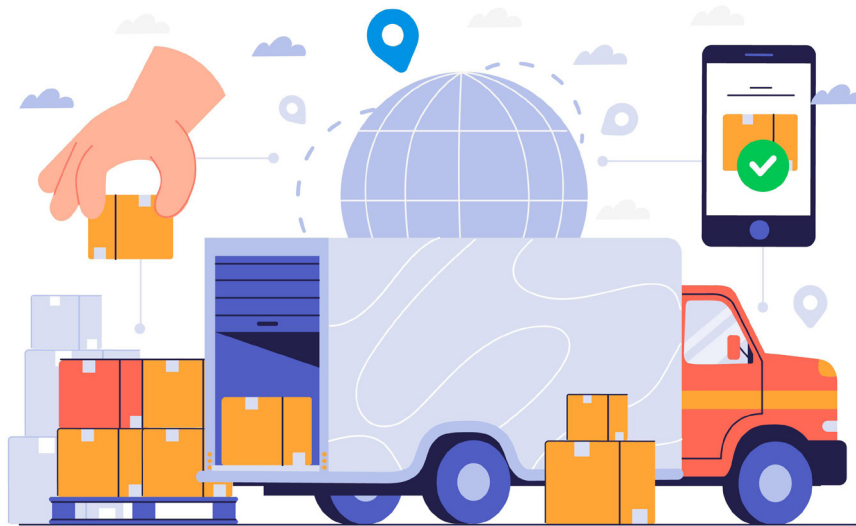
EFEKTYWNOŚĆ



AWANTURA O FRACHT



Czy słyszałeś kiedyś jak działają giełdy? Już dzisiaj możesz przekonać się na własnej skórze! Wasz zespół wcieli się w pracowników firmy transportowej i podejmie wyzwanie, jakim jest realizacja zleceń przewozowych. A to wszystko w czasie rzeczywistym odzwierciedlającym dynamikę elektronicznych giełd transportowych.



Jest tylko jeden problem – konkurencja nie śpi (jak na prawdziwych spedytorów przystało) i tylko czeka żeby odebrać Wam ładunek... Licytację uważam za otwartą!

**PRACA
POD PRESJĄ
CZASU**

**REALIZACJA
ZLECEŃ**

**ZDOLNOŚCI
ADAPTACYJNE**

ZESTAWIENIE DOSTĘPNYCH GIER

WARSZTAT	TEMATYKA	CZAS REALIZACJI	MINIMALNA LICZBA UCZESTNIKÓW	CENA
 BOKSER	<ul style="list-style-type: none"> • ROLE W ZESPOLE • PODEJMOWANIE DECYZYJ • DEFINICJA SUKCESU 	2H	12	40 PLN/OSOBA
 RAGNAROK	<ul style="list-style-type: none"> • SZCZEBLE ZARZĄDZANIA • BIG PICTURE • KOORDYNACJA DZIAŁAŃ 	3H		40 PLN/OSOBA
 OPERACJA AMUNDSEN	<ul style="list-style-type: none"> • PODSTAWOWE KONCEPTY ITIL • ZARZĄDZANIE UPRAWNIENIAMI • FUNKCJONOWANIE ZESPOŁU 	4H		60 PLN/OSOBA
 CAŁY ŚWIAT TO SCENA	<ul style="list-style-type: none"> • WYSTĄPIENIA PUBLICZNE • INTEGRACJA • KREATYWNOŚĆ 	2H		30 PLN/OSOBA
 RYCERZE KRÓLA ARTURA	<ul style="list-style-type: none"> • NEGOCJACJE • KOMUNIKACJA • ZARZĄDZANIE INFORMACJĄ 	3H		40 PLN/OSOBA
 LOST IN A WAREHOUSE	<ul style="list-style-type: none"> • ZARZĄDZANIE MAGAZYNEM • ORGANIZACJA PRACY • COMPLIANCE 	2H		50 PLN/OSOBA
 AWANTURA O FRACHT	<ul style="list-style-type: none"> • PRACA POD PRESJĄ CZASU • REALIZACJA ZLECEŃ • ZDOLNOŚCI ADAPTACYJNE 	3H		40 PLN/OSOBA
 TAKE THAT RISK	<ul style="list-style-type: none"> • RYZYKO • PLANOWANIE BUDŻETU • ZARZĄDZANIE KATASTROFĄ 	2H		40 PLN/OSOBA



**CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ?
SKONTAKTUJ SIĘ Z NAMI!**

KONTAKT:

MARCIN PAŁYS

+48 663 965 916

BIURO@MGIER.PL