



# MANUFATURA

---

## GIER SZKOLENIOWYCH





**WARSZTATY WYKORZYSTUJĄCE  
FORMĘ SYMULACJI BIZNESOWYCH**



**Wiele organizacji mierzy się z problemami dotyczącymi podnoszenia kompetencji swojej kadry. Bardzo często są oni znużeni ciągłymi szkoleniami i realizują je z przymusu, bez chęci i zaangażowania. Uczestnicy czekają tylko na koniec przydługich sesji treningowych, które zawierają w sobie nadmiar suchej teorii. Powoduje to, że budżety szkoleniowe są przepalane a umiejętności pracowników pozostają bez zmiany. Znamy metodę, która sprawdza się w rozwiązywaniu takich problemów - Game Based Learning, szkolenie z wykorzystaniem symulacji biznesowych.**



### **Uczestnicy szkoleń z wykorzystaniem gier symulacyjnych:**

-  są bardziej zaangażowani i łatwiej się integrują
-  chętniej eksperymentują i wyciągają wnioski ze swoich błędów
-  mogą lepiej zrozumieć skutki swoich decyzji
-  efektywniej się uczą

**NIEZAPOMNIANE  
WYDARZENIE  
NA UCZELNI**

**ETAP W PROCESIE  
REKRUTACJI DO  
ORGANIZACJI**

**DO CZEGO MOGĄ SŁUŻYĆ  
NASZE GRY?**

**WARSZTAT  
PODNOSZĄCY  
KOMPETENCJE  
CZŁONKÓW  
ORGANIZACJI**

**IMPREZA  
INTEGRACYJNA**

# CO SKŁADA SIĘ NA NASZE GRY?

## INTERESUJĄCY POMYSŁ

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

## 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 (aplikacje mobilne, technologie internetowe), 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 nie tylko jego ładunek merytoryczny i oprawa graficzna, ale 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 moduły pracy własnej.

# KORZYŚCI

## STUDENCI

- NABYCIE NOWYCH KOMPETENCJI I UMIEJĘTNOŚCI
- MOŻLIWOŚĆ SPRAWDZENIA SIEBIE W BEZPIECZNYM ŚRODOWISKU
- PRODUKTYWNIENIE SPĘDZONY CZAS I DOBRA ZABAWA

- ANGAŻUJĄCA METODA PODNOSZENIA KOMPETENCJI CZŁONKÓW ORGANIZACJI
- ZWIĘKSZENIE WŁASNEGO POZIOMU WIEDZY I ZDOLNOŚCI LIDERSKICH
- ROZWINIĘCIE UMIEJĘTNOŚCI ZWIĄZANYCH Z ZARZĄDZANIEM ORGANIZACJĄ

## ZARZĄD ORGANIZACJI

## ORGANIZACJA

- TWORZENIE I WZMACNIANIE RELACJI POMIĘDZY UCZESTNIKAMI
- BUDOWANIE WIZERUNKU ATRAKCYJNEJ ORGANIZACJI
- CIEKAWY POMYSŁ NA PROCES REKRUTACJI



# BOKSER

Każdy chciałby być **człowiekiem sukcesu**, ale co to oznacza? Dowiesz się grając w grę Bokser. Zadaniem uczestników symulacji jest przeprowadzenie swoich zawodników przez szczeble kariery – od amatorskich początków po zasłużoną emeryturę.



W trakcie rozgrywki gracze wybierają priorytety w życiu ich zawodników. Należy pamiętać, że **każdy wybór będzie miał konsekwencje w przyszłości!** Na koniec warsztatu uczestnicy zobaczą czy udało im się osiągnąć to, co nazwaliby sukcesem.

**ROLE  
W ZESPOLE**

**PODEJMOWANIE  
DECYZJI**

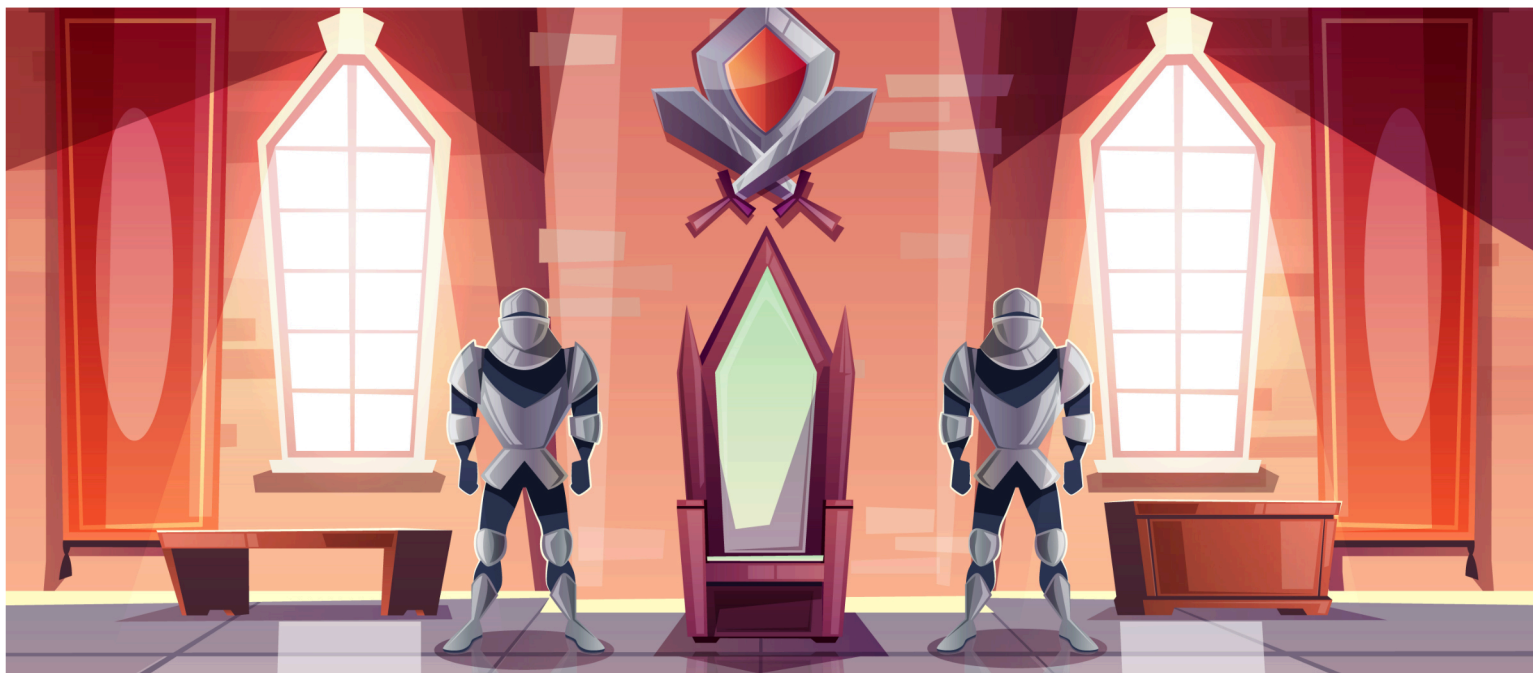
**DEFINICJA  
SUKCESU**





# 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 skoryzy.



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



# OPERACJA AMUNDSEN

Ta misja wydaje się prosta – **przeżyć 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**, i podejmowanie najbardziej optymalnych decyzji.

PODSTAWOWE  
KONCEPTY  
ITIL

ZARZĄDZANIE  
UPRAWNIENIAMI

FUNKCJONOWANIE  
ZESPOŁU



# 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.**



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

RYZYO

PLANOWANIE  
BUDŻETU

ZARZĄDZANIE  
KATASTROFĄ

# ELEMENTY OFERTY

## MATERIAŁY PO SZKOLENIU

PO KAŻDYM Z NASZYCH SZKOLEŃ UCZESTNICY  
OTRZYMUJĄ PDF Z PODSUMOWANIEM  
NAJWAŻNIEJSZYCH INFORMACJI.

## CZAS TRWANIA

IM DŁUŻSZY CZAS SZKOLENIA, TYM WIĘCEJ CZASU  
NA ANALIZĘ TEGO CO WYDARZYŁO SIĘ PODCZAS GRY  
ORAZ MOŻLIWOŚĆ ROZEGRANIA JEJ PONOWNIE,  
BY SPRÓBOWAĆ POPRAWIĆ SWOJE BŁĘDY.

## TRENERZY

WIĘKSZA ILOŚĆ TRENERÓW TO BARDZIEJ PRECYZYJNY  
I ZINDYWIDUALIZOWANY FEEDBACK DLA  
UCZESTNIKÓW.

# REKOMENDACJE

“

Podczas integracji prowadzący wykazał się ogromnym zaangażowaniem i profesjonalizmem. Był bardzo dobrze przygotowany do swojej roli i zadbał o najmniejsze szczegóły, żeby stworzyć i utrzymać dobry nastrój przez cały czas trwania spotkania.

**Julia Pawełczak**

Przewodnicząca KS Psychoterapii i Treningu  
Psychologicznego

”

“

Absolutny TOP! Wartościowy czas spędzony przy ciekawie skonstruowanych grach, które są tworzone przez młody perspektywiczny zespół

**Marcin Maj**

KN Feniks Politechniki Śląskiej

”

“

Symulacje biznesowe z dozą jakże potrzebnego w tym szarym życiu humoru. Nie mogę się doczekać kolejnego warsztatu

**Konrad Klimaszewski**

NKL Dialog Uniwersytetu Ekonomicznego

”