



MANUFATURA

GIER SZKOLENIOWYCH

**SZKOLENIA WYKORZYSTUJĄCĘ
METODY GAMIFIKACYJNE**

Wiele organizacji mierzy się z problemami dotyczącymi podnoszenia kompetencji swojej kadry. Uczestnicy czekają tylko na koniec przydługich sesji treningowych, które zawierają w sobie nadmiar suchej teorii.

Znamy metodę, która sprawdza się w rozwiązywaniu takich problemów:



Game Based Learning
szkolenie z wykorzystaniem
symulacji biznesowych.

Odbiorcy szkoleń z wykorzystaniem gier symulacyjnych:



**są bardziej zaangażowani
i łatwiej się integrują**



efektywniej się uczą



mogą lepiej zrozumieć skutki swoich decyzji



**chętniej eksperymentują
i wyciągają wnioski ze swoich błędów**

**NIEZAPOMNIANE
PRZEŻYCIE**

**METODY
WYKORZYSTUJĄCE
TEORIĘ 'ADULT
LEARNING'**

CO WNIESIEMY DO TWOJEJ ORGANIZACJI?

**PODNIESIENIE
KOMPETENCJI
CZŁONKÓW
ORGANIZACJI**

**NAUKA
TWORZENIA GIER
ROZWOJOWYCH**

KORZYŚCI

UCZESTNICY

- NABYCIE NOWYCH KOMPETENCJI I UMIEJĘTNOŚCI
- MOŻLIWOŚĆ SPRAWDZENIA SIEBIE W BEZPIECZNYM ŚRODOWISKU
- DOŚWIADCZENIE ZAPADAJĄCE W PAMIĘĆ NA LATA

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

LIDERZY

ORGANIZACJA

- TWORZENIE I WZMACNIANIE RELACJI POMIĘDZY UCZESTNIKAMI
- NIEPOWTARZALNY BENEFIT PRACOWNICZY
- ZBIERANIE INFORMACJI POD REKRUTACJĘ WEWNĘTRZNĄ

CO SKŁADA SIĘ NA NASZE SZKOLENIA?

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 każdą grupą wiekową, która łatwo znajduje 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 przeprowadzonych warsztatów dołączamy moduły pracy własnej.



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**

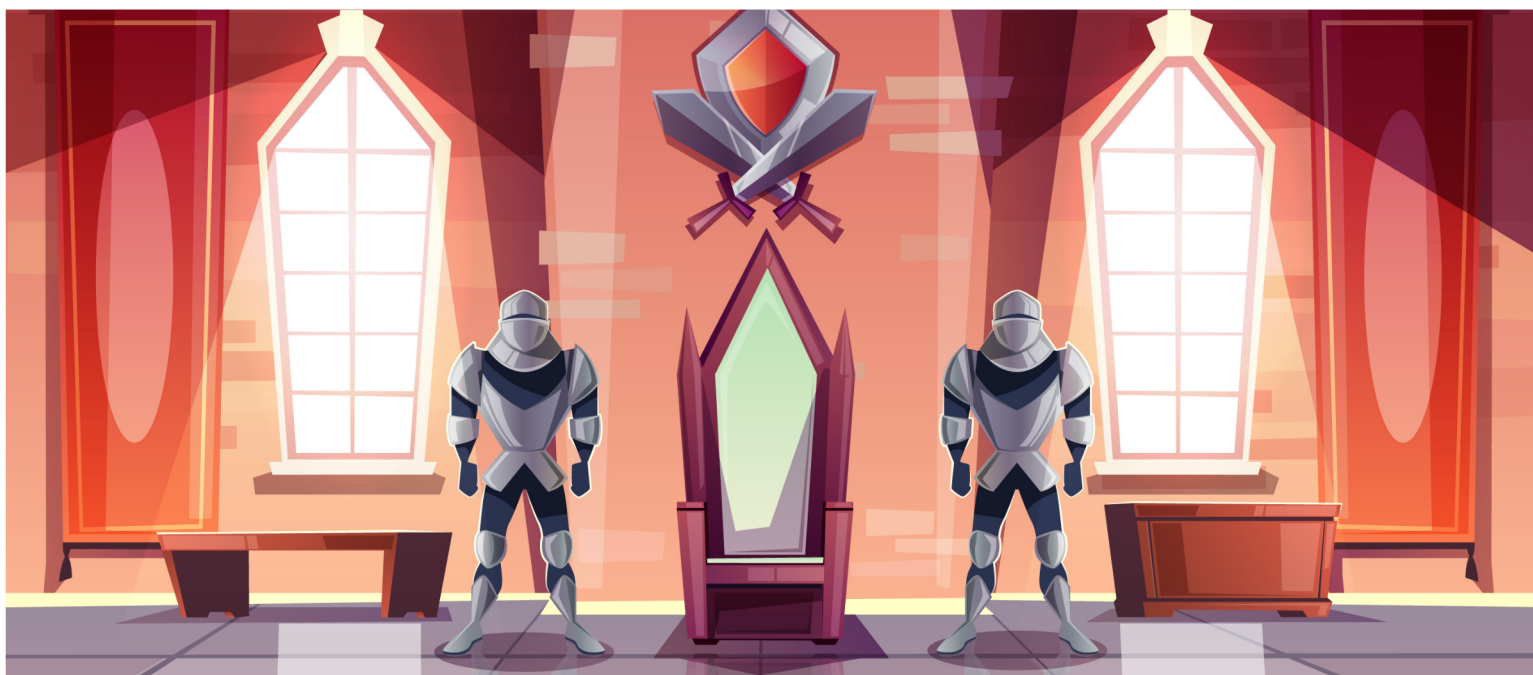
**PODEJMOWANIE
DECYZJI**

**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 skory.



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



BRAVE NEW WORLD

Na odległej planecie toczy się **walka o wpływy i władzę**, a trzy frakcje – Robotnicy, Intelktualiści i Kapitałiści biorą udział w wyścigu zbrojeń. Każda frakcja kontroluje jedno z kluczowych ministerstw: Prawa, Technologii i Gospodarki. Każda decyzja, sposób przeprowadzania negocjacji czy wyrok, który wydasz **mogą zmienić przyszłość tej cywilizacji**.



Wcielcie się w pionierów **nowej cywilizacji** i stwórzcie wspólnie idealny system!

**PODEJMOWANIE
DECYZJI**

DEBATA

NEGOCJACJE



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**



ZGRYWALIZUJMY TO!

Iglice, wojny, intrygi, magia, kości i wiele więcej rzeczy. Nasze doświadczone grono trenerów gotowe jest podzielić się wiedzą **na temat budowania własnych gier** w celach szkoleniowych.



Uczestnicy warsztatów dowiedzą się dlaczego metody gamebase learning trafiają do szerokiego grona, **jak projektować gry** oraz jaką metodykę szkoleniową wykorzystać aby podnosić **kwalifikacje uczestników szkoleń**.

KNOW-HOW

GRYWALIZACJA

PROJEKTOWANIE

ELEMENTY OFERTY

MATERIAŁY PO SZKOLENIU

PO KAŻDYM Z NASZYCH SZKOLEŃ UCZESTNICY OTRZYMUJĄ PDF Z PODSUMOWANIEM NAJWAŻNIEJSZYCH INFORMACJI. MOŻLIWE JEST TEŻ ZORGANIZOWANIE ZADAŃ PRZYGOTOWUJĄCYCH DO SZKOLENIA ORAZ FOLLOW-UPOWYCH

CZAS TRWANIA

IM DŁUŻSZY CZAS SZKOLENIA, TYM WIĘCEJ CZASU NA ANALIZĘ TEGO CO WYDARZYŁO SIĘ PODCZAS GRY

TRENERZY

WIĘKSZA ILOŚĆ TRENERÓW TO BARDZIEJ PRECYZYJNY I ZINDYWIDUALIZOWANY FEEDBACK DLA UCZESTNIKÓW

ZESTAWIENIE DOSTĘPNYCH GIER

WARSZTAT		PAKIET		
		PODSTAWA	ROZSZERZENIE	PEŁNY
 BOKSER	MATERIAŁY PO SZKOLENIU	✓	✓	✓
	MAKSYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW	8	16	24
	CZAS TRWANIA	2H	3H	4H
	TRENERZY	1	1	2
	CENA	700 ZŁ	1000 ZŁ	1300 ZŁ
 RYCERZE KRÓLA ARTURA	MATERIAŁY PO SZKOLENIU	✓	✓	✓
	MAKSYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW	12	12	18
	CZAS TRWANIA	3H	4,5H	6H
	TRENERZY	1	1	2
	CENA	1000 ZŁ	1500 ZŁ	3000 ZŁ
 BRAVE NEW WORLD	MATERIAŁY PO SZKOLENIU	✓	✓	✓
	MAKSYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW	18	24	30
	CZAS TRWANIA	4H	5H	6H
	TRENERZY	1	1	2
	CENA	1000 ZŁ	1500 ZŁ	3000 ZŁ
 TAKE THAT RISK	MATERIAŁY PO SZKOLENIU	✓	✓	✓
	MAKSYMALNA ILOŚĆ UCZESTNIKÓW	8	12	16
	CZAS TRWANIA	2H	3H	4H
	TRENERZY	1	1	2
	CENA	700 ZŁ	1000 ZŁ	1300 ZŁ

Niniejsza tabela jest częścią naszej pełnej oferty. Jesteśmy otwarci na inne oferty współpracy oraz negocjacje.

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

”

CHCESZ WIEDZIEĆ WIĘCEJ? SKONTAKTUJ SIĘ Z NAMI!



KONRAD PONIKWIA



607 688 174



biuro@mgier.pl



MANUFAKTURA
GIER SZKOLENIOWYCH

Oferta zawiera informacje poufne przeznaczone tylko dla adresata oferty i jest przeznaczona do użytku przez osobę i/lub podmiot, do którego jest adresowana. Jeżeli Pan/Pani nie jest adresatem oferty uprasza się o jej zniszczenie oraz kontakt z Manufakturą Gier Szkoleniowych. Zabrania się kopiowania, rozpowszechniania ujawniania oraz innych postępowań związanych z ofertą bez zgody Manufaktury Gier Szkoleniowych. Uprzedza się, że w przypadku podjęcia opisanych prób mogą zastać podjęte czynności prawne. Przedstawiona oferta cenowa ma charakter informacyjny, nie stanowi oferty handlowej w rozumieniu Art.66 par.1 Kodeksu Cywilnego