



CERTES.

EVENT & CELEBRATION

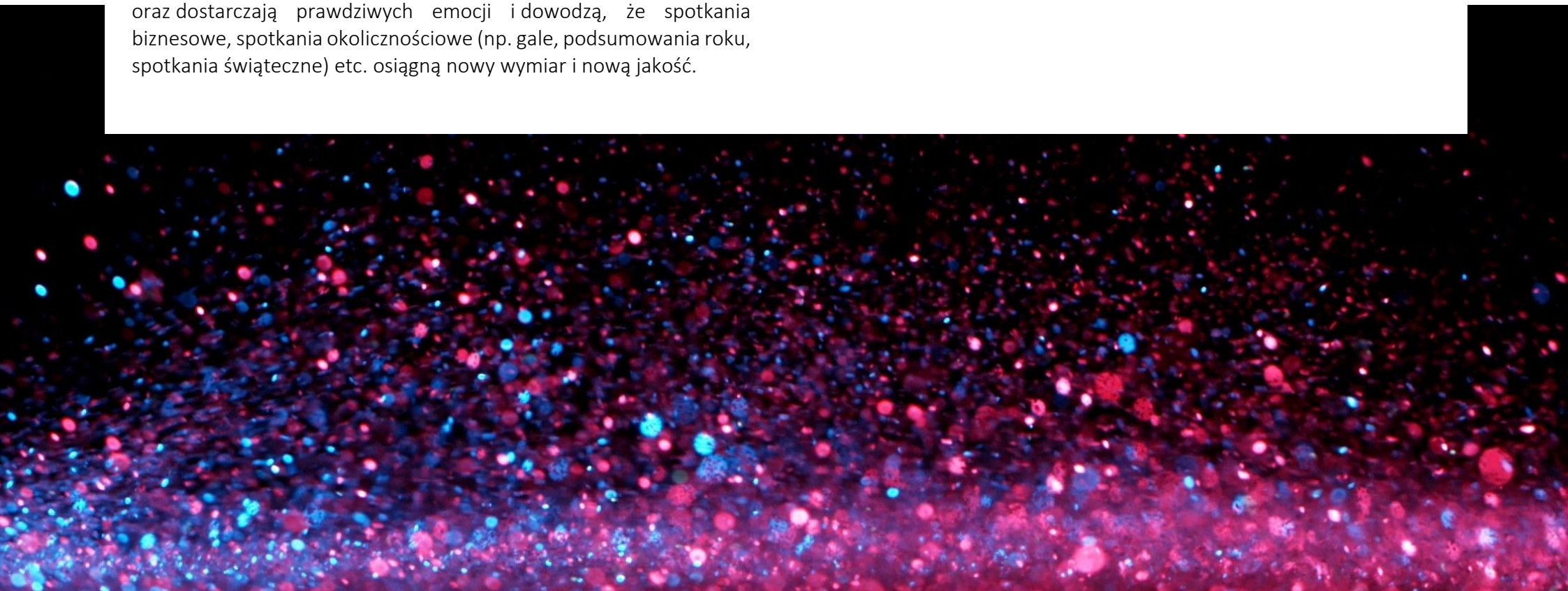
Idea

Rozwiązania w duchu **“Event&Celebration”** gwarantują emocje w czystej postaci! To inteligentne rozwiązania, nieoczywiste fuzje zgodnie z postulatami „out of the box”, które łączą światowe trendy i dobre praktyki w obszarze integracji zespołów a także autentyczne przeżycia, które pozwalają kreować doświadczenia i stanowią impuls do realnych zmian. Z nami nauka i wiedza poprzez rozrywkę osiąga nowy, nieoczywisty wymiar.

Rozwiązania CERTES **„Event&Celebration”** to innowacyjne, wciągające i emocjonujące symulacje, gry, formuły spotkań zespołowych etc., które wymykają się wszelkim schematom oraz dostarczają prawdziwych emocji i dowodzą, że spotkania biznesowe, spotkania okolicznościowe (np. gale, podsumowania roku, spotkania świąteczne) etc. osiągną nowy wymiar i nową jakość.

W tym celu stworzyliśmy osiem sekcji tematycznych, które zawierają wyselekcjonowane formuły, gry, symulacje oraz gotowe scenariusze wydarzeń. Poza gotowymi propozycjami oferujemy możliwość zaprojektowania, opracowanie gry, symulacji czy formuły spotkania wedle szczególnych potrzeb czy zgodnie z określonym kontekstem wskazanym przez naszych Klientów.

Dobrze wiemy jak ważny jest efekt „WOW” oraz kontekst edukacyjny, rozwojowy a także motywacyjny szczególnych Wydarzeń. Zapraszamy do świata prawdziwych emocji połączonych z dobrą zabawą i niezapomnianym wymiarem możliwości!





POZNAJ NASZE ROZWIĄZANIA

1

Obszar: KOMUNIKACJA I WSPÓŁPRACA

CELE

- pokazanie Uczestnikom rangi komunikacji interpersonalnej, doświadczenie zjawisk skutecznej komunikacji przy jednoczesnym doświadczeniu tego, jakie konsekwencje niesie ze sobą brak komunikacji czy też nieprecyzyjna komunikacja, implikująca błędy komunikacyjne
- doświadczenie mocy efektu synergii – razem możemy więcej!
- pokazanie namacalnych efektów efektywnej współpracy oraz realnych konsekwencji braku współpracy.
- wypracowanie dobrych praktyk w zakresie modelu współpracy i komunikacji w zespole
- precyzyjne ukazanie dysfunkcji pracy zespołowej oraz ich konsekwencji dla zespołu i całej Organizacji



TYTUŁ GRY: METROPOLIS

OPIS GRY

Czy da się wycenić dobrą współpracę i efektywną komunikację?
Okazuje się, że tak!

Metropolis jest emocjonującą rozgrywką, w trakcie której Uczestnicy wcielają się w zespół prężnie działającej firmy deweloperskiej. Zadaniem Uczestników jest zaprojektowanie infrastruktury dla przyszłych mieszkańców Inwestycji. Z pozoru proste i ciekawe zadanie staje się prawdziwym wyzwaniem! Okazuje się, że niezbędna będzie dobra współpraca, efektywna wymiana komunikacji, umiejętności planistyczne oraz wysoko rozwinięte, szeroko rozumiane umiejętności społeczne a także konieczność pogodzenia szeroko rozumianych interesów różnych działów firmy.

Gra Metropolis jest jedyną taką rozgrywką, w której Uczestnicy miarę skuteczności współpracy i komunikacji mogą zmierzyć KPI! Bardzo szybko okazuje się bowiem, że dobra komunikacja i współpraca ma wpływ nie tylko na klimat i kulturę pracy, ale na zysk, premie, sukces finansowy oraz wyniki całej firmy i przychyłność przyszłych / potencjalnych klientów.

Jak w soczewce można doświadczyć tu bowiem wpływu tzw. miękkich kompetencji na twarde wyniki.

Ponadto, Uczestnicy mogą doświadczyć mocy synergii, wywołane nieustanną koniecznością podejmowania decyzji w zakresie tego, który wariant współpracy jest bardziej opłacalny: czy podejście silosowe zagwarantuje sukces, a może połączenie sił i działanie cross-działowe? Jak wygląda kwestia odpowiedzialności za wyniki poszczególnych działów Firmy i jak wpływa to na kondycję całego

przedsiębiorstwa? I wreszcie, jaki model wspólnej pracy zastosować, aby wygrać nierówną walkę z upływającym czasem oraz zrealizować cele biznesowe mojej firmy?

Odpowiedzi na powyższe pytania dostarczy uczestnictwo w rozgrywce oraz sesja poświęcona refleksjom nad przebiegiem i rezultatami gry oraz wnioskom, które pozwolą w przyszłości i na gruncie swojej zawodowej codzienności wcielić postulaty efektywnej współpracy.

DLA KOGO JEST TA GRA?

Gra jest możliwa w wielu wariantach, tzn. istnieje możliwość realizacji standardowej rozgrywki bądź modyfikacji gry w celu ukazania aspektów istotnych dla Klienta oraz specyfiki grupy Uczestników.

W wersji standardowej, gra dedykowana jest osobom, które chcą doświadczyć mocy współpracy, możliwości, które gwarantuje zespołom efekt synergii, mocy współodpowiedzialności za cel osobisty oraz firmowy a także pokazanie, w jaki sposób efektywną współpracę można zmierzyć poprzez KPI. Ponadto, Uczestnicy poznają konsekwencje silosowości i koncentrowania się jedynie na celach osobistych, bez odniesienia do szerszego aspektu celów organizacyjnych, firmowych, zespołowych.

By poznać możliwości wersji gry „szytej na miarę” rekomendujemy spotkanie z ekspertem CERTES.

FORMUŁA

stacjonarna, *outdoor* oraz *indor*

CZAS

(minimalny i maksymalny w zależności od wariantu): 1,5 h – 3,5 h

LICZBA UCZESTNIKÓW

(minimalna i maksymalna): 10-20.

Obszar: EFEKTYWNOŚĆ OSOBISTA

CELE

- doświadczenie tego, że przy minimalnym nakładzie sił i minimalnym wydatku energii osobistej można osiągnąć więcej!
- doświadczenie efektywności w wymiarze osobistym – jednostkowym
- doświadczenie zjawiska efektywności w wymiarze zespołowym
- praktyczne rozwiązania z zakresu m.in. multitasking, zarządzania sobą w czasie, pracy pod presją, zarządzania stresem, zarządzania energią osobistą etc.
- wypracowanie dobrych praktyk w zakresie rozwiązań zwiększających efektywność w wymiarze indywidualnym, zespołowym i Organizacyjnym

TYTUŁ GRY: ESCAPE ROOM – TAJEMNICA STAREGO PAŁACU

OPIS GRY

Czy w świecie online da się poczuć emocje rodem z najlepszych kryminałów Agathy Christie?

Tajemnica starego pałacu to emocjonująca gra decyzyjna, która doskonale obrazuje to, w jaki sposób lider może poprowadzić zespół od racjonalnego wyboru wariantu decyzyjnego w nieprzewidzianych sytuacjach, przy braku danych i pod presją czasu? Gra poprzez

doskonałą zabawę uczy podejmowania decyzji w twórczy, ale jednocześnie analityczny i ustrukturyzowany sposób.

Po zakończonej rozgrywce Uczestnicy wraz z trenerem omawiają procesy decyzyjne, które zachodziły podczas trwania gry oraz budują algorytm podejmowania różnych decyzji w realiach codziennej pracy. Dodatkowym walorem jest fakt, że „Escape room – tajemnica starego pałacu” może być z powodzeniem realizowany zarówno w cyfrowej jak i analogowej formule (online, formuła stacjonarna).

FABUŁA GRY I KONTEKST

Od wczesnych godzin wieczornych w starym przedwojennym pałacyku profesora Śliwińskiego trwało przyjęcie, na które zaproszeni byli tylko bliscy przyjaciele. Profesor, uznany fizyk, świętował fakt odebrania nagrody Nobla. Specjalnie na tę uroczystość wystawił otrzymaną statuetkę w wystawowej, szklanej kasecie. Jednak dla pewności zamknął ją na klucz.

Nagle w całym budynku zgasło światło. Zapadła ciemność – pałac znajdował się na

małej, prywatnej wyspie na jeziorze i światła latarni tu nie dochodziły... Szybko okazało się, że drogocenna statuetka w tajemniczy sposób zniknęła...

Zadaniem graczy jest ustalenie podejrzanego, którego trzeba aresztować, zanim wymknie się on z budynku. Podejrzanym może być każdy...

Scenariusz składa się z pięciu 2h sesji. Po każdej sesji analizowana jest praca grupy. Podczas każdej sesji Uczestnicy doświadczają inne kompetencji w zakresie efektywności osobistej.

DLA KOGO JEST TA GRA?

Gra jest możliwa w wielu wariantach, tzn. istnieje możliwość realizacji standardowej rozgrywki bądź modyfikacji gry w celu ukazania aspektów istotnych dla Klienta oraz specyfiki grupy Uczestników.

Gra dedykowana jest zespołom, które chciałyby doświadczyć mocy efektywności osobistej w wymiarze zespołowym, kluczem do sukcesu jest tu bowiem kooperacja i drużynowe działanie. Podczas rozgrywki Uczestnicy wzmocnią i rozwiną takie kompetencje jak: planowanie i zarządzanie czasem na poziomie zespołowym, efektywna komunikacja w zespole, umiejętność podejmowania decyzji pod presją czasu oraz budowanie zespołu nastawionego na realizację celu.

By poznać możliwości wersji gry „szytej na miarę” rekomendujemy spotkanie z ekspertem CERTES.

FORMUŁA

stacjonarna, outdoor lub indor lub wersja online

CZAS

(w wersji standardowej): 8 h

LICZBA UCZESTNIKÓW

minimum 10

3

Obszar: UMIEJĘTNOŚCI MENEDŻERSKIE

CELE

- doświadczenie roli i wpływu lidera na efektywność zespołu i Organizacji
- zapoznanie Uczestników z trendami w zakresie zarządzania zespołem oraz pozostałych instrumentów pracy menedżerskiej, jak motywowanie, budowanie zaangażowania etc.
- doświadczenie mocy samoorganizujących się zespołów, zespołów projektowych, które dzięki zwinnemu podejściu mogą osiągać więcej
- pokazanie roli menedżera w tzw. kryzysowych sytuacjach, jak m.in. rzeczywistość VUCA, zarządzanie zmianą, zarządzanie emocjami pracowników a także dostarczenie Menedżerom praktycznych rozwiązań
- dostarczenie rozwiązań w zakresie budowania zespołów, czerpania z mocy różnorodnych i zintegrowanych teamów



TYTUŁ GRY: PUŁAPKI UMYŚŁU – brain games

OPIS GRY

Zapraszamy do wirtualnego świata pełnego pułapek umysłu, gdzie Daniel Pink i Jason Silva przeprowadzą Uczestników przez zaskakujące pułapki decyzji biznesowych oraz paradoksów komunikacji w Organizacji. Pułapki umysłu to zaproszenie do wirtualnego świata, pełnego emocji, zaskakujących zwrotów akcji oraz iluzji, których doświadczyć można na każdym etapie rozgrywki! Program „Brain Games” to coś znacznie więcej niż warsztat!

To przede wszystkim seria fascynujących, kilkunastominutowych filmów National Geographic. Uczestnicy doświadczą serii niezwyklej eksperymentów z cyklu ‘Pułapki umysłu’ oraz „Kontrola tłumy”. Formuła filmów pozostaje w konwencji filmów edukacyjnych, jednak ich dynamika typowa jest dla najwyższej klasy thrillerów.

FABUŁA GRY I KONTEKST

Znakomici prowadzący - Daniel Pink i Jason Silva - przeprowadzą Uczestników przez zaskakujące pułapki decyzji biznesowych i paradoksy komunikacji w firmie. Pokażą, jak umysł płata figle, gdy podejmowane są pozornie racjonalne działania zawodowe. Prowadzący opowiedzą o tym, jak powstaje zaufanie do współpracowników, gdzie kieruje podświadoma motywacja pozafinansowa i w jaki sposób poddajemy się manipulacjom w pracy zespołowej. Uczestnicy dowiedzą się także, jak w nieoczywisty sposób można wpływać na zachowanie innych w zespole. Program jest szczególnie polecany liderom oraz kadrze menedżerskiej. Uczestnicy przyjrzą się także zaskakującym eksperymentom, m.in. tego, w jaki sposób nauczono niewidome osoby celnie trafiać piłką do kosza, oraz

w jaki sposób zmotywowano pracowników, aby zrezygnowali z windy na rzecz schodów. Program składa się z 5 sesji. Każda sesja poświęcona jest jednemu oddzielnemu tematowi np. delegowaniu zadań. Ponadto elementami każdej sesji są:

- dopasowana do tematu pułapka umysłu
- wspólnie wykonywany przez grupę eksperyment społeczno - decyzyjny
- omówienie, analiza pracy grupy

DLA KOGO JEST TA GRA?

Gra jest możliwa w wielu wariantach, tzn. istnieje możliwość realizacji standardowej rozgrywki bądź modyfikacji gry w celu ukazania aspektów istotnych dla Klienta oraz specyfiki grupy Uczestników. Po emocjonującej rozgrywce, Uczestnicy wspólnie z trenerem prowadzącym podzielą się doświadczeniami oraz porozmawiają o tym, w jaki sposób wiedzę o mechanizmach ludzkiego umysłu wykorzystać w codziennej pracy. Gwarantujemy wielokrotne zaskoczenia oraz efekt WOW! Gra dedykowana jest liderom, specjalistom, decydentom, kadrze menedżerskiej oraz członkom zespołów.

By poznać możliwości wersji gry „szytej na miarę” rekomendujemy spotkanie z ekspertem CERTES.

FORMUŁA

online

CZAS

(w wersji standardowej): 8 h

LICZBA UCZESTNIKÓW

minimum 10

4

Obszar: TRANSFORMACJA CYFROWA

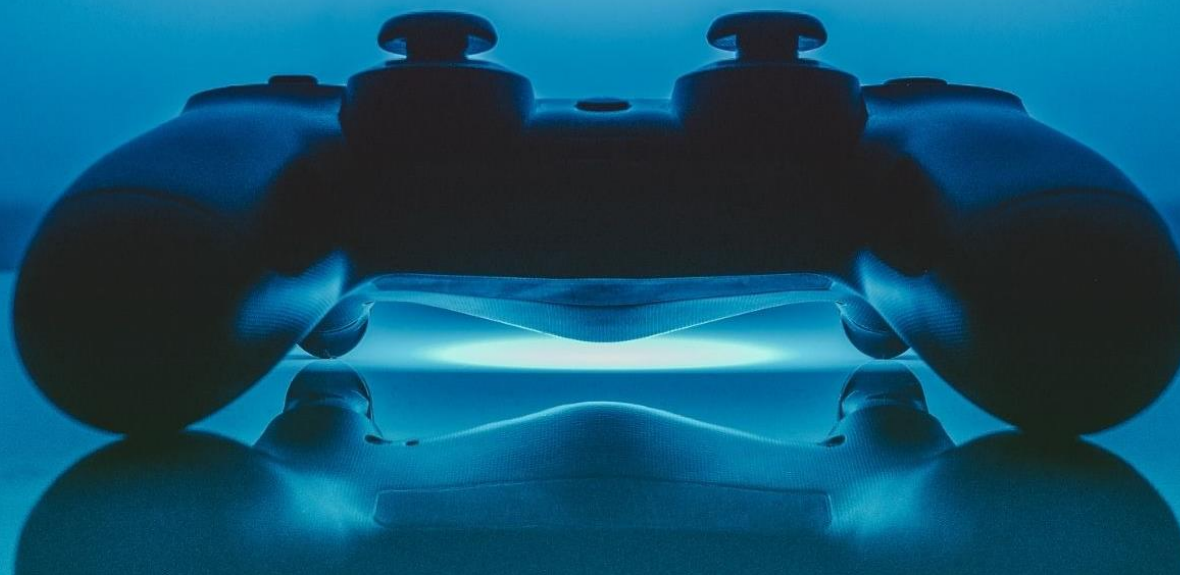
CELE

- *digital mindset* – wypracowanie kompetencji, postaw i przekonań, które pozwolą zrozumieć zmiany technologiczne
- wypracowanie mechanizmów pozwalających zwinnie adoptować się do ciągłych zmian, jakie serwuje progres technologiczny
- zaangażowanie do eksperymentowania w zakresie rozwiązań cyfrowych oraz implementowania skutecznych rozwiązań w różnych dziedzinach życia
- osiąganie wysokiej elastyczności do zmian, które napędzają cyfrową rzeczywistość
- zwiększenie otwartości w zakresie korzystania z zasobów technologicznych

TYTUŁ GRY: VIRTUAL REALITY

OPIS GRY

Zapraszamy do wirtualnego świata, gdzie nic nie jest takim, jakie się wydaje! Seria gier „virtual reality” wykorzystuje najnowsze technologie oraz zdobycze cyfrowe, aby unaocznic Uczestnikom możliwości, jakie niesie za sobą cyfryzacja oraz obudzić prawdziwe emocje, które są nieodłączną częścią zarówno świata realnego jak i wirtualnego. Jeśli dziś jesteś przekonany, że pewne rzeczy oraz interakcje międzyludzkie mogą dziać się wyłącznie w świecie rzeczywistym, chętnie otworzymy przed Tobą nowe możliwości oraz nowe przestrzenie, które dowodzą, że w świecie cyfrowym możesz znacznie więcej!



FABUŁA GRY I KONTEKST

Virtual reality to seria gier, do których wykorzystywane są atrybuty świata wirtualnego! Gogle VR 3D, symulatory są tu wiodącym elementem, który wprowadzi Uczestników w arka świata wirtualnego i pozwoli poczuć klimat rodem z takich produkcji jak Matrix czy Awatar. W świecie wirtualnym można wszystko! Uczestnicy mogą wspólnie zwiedzać świat, realizować piknik na Wyspie Wielkanocnej albo wspinać się nocą po wieży Eiffla. Mogą ratować świat przed zagładą wykorzystując potęgę wspólnej pracy w online oraz wirtualnie / zdalnie zarządzać fabryką, wprowadzając skuteczne zmiany, realizując plany produkcyjne oraz rozwiązując topowe dla danej branży i specyfiki wyzwania. *Sky is the limit!*

DLA KOGO JEST TA GRA?

Gra jest możliwa w wielu wariantach, tzn. istnieje możliwość opracowania scenariusza, który stanowić będzie odpowiedź na oczekiwania Klienta, możliwe są różnorodne modyfikacje gry w celu ukazania aspektów istotnych dla Klienta oraz specyfiki grupy Uczestników. Po emocjonującej rozgrywce w świecie VR, Uczestnicy wspólnie z trenerem prowadzącym podzielą się doświadczeniami oraz porozmawiają o tym, w jaki sposób wiedzę o wirtualnej rzeczywistości można wykorzystać w codziennej pracy, co możemy zyskać dzięki cyfrowej transformacji oraz w jak sposób zaadoptować jej potencjał w codzienności. Gra dedykowana jest liderom, specjalistom, decydentom, kadrze menedżerskiej oraz całemu zespołom. Ponadto, gry mogą zostać zaprojektowane w oparciu o każdy obszar, tj. sprzedaż, współpraca w zespole, integracja i wiele innych.

By poznać możliwości wersji gry w świecie VR rekomendujemy spotkanie z ekspertem CERTES.

FORMUŁA

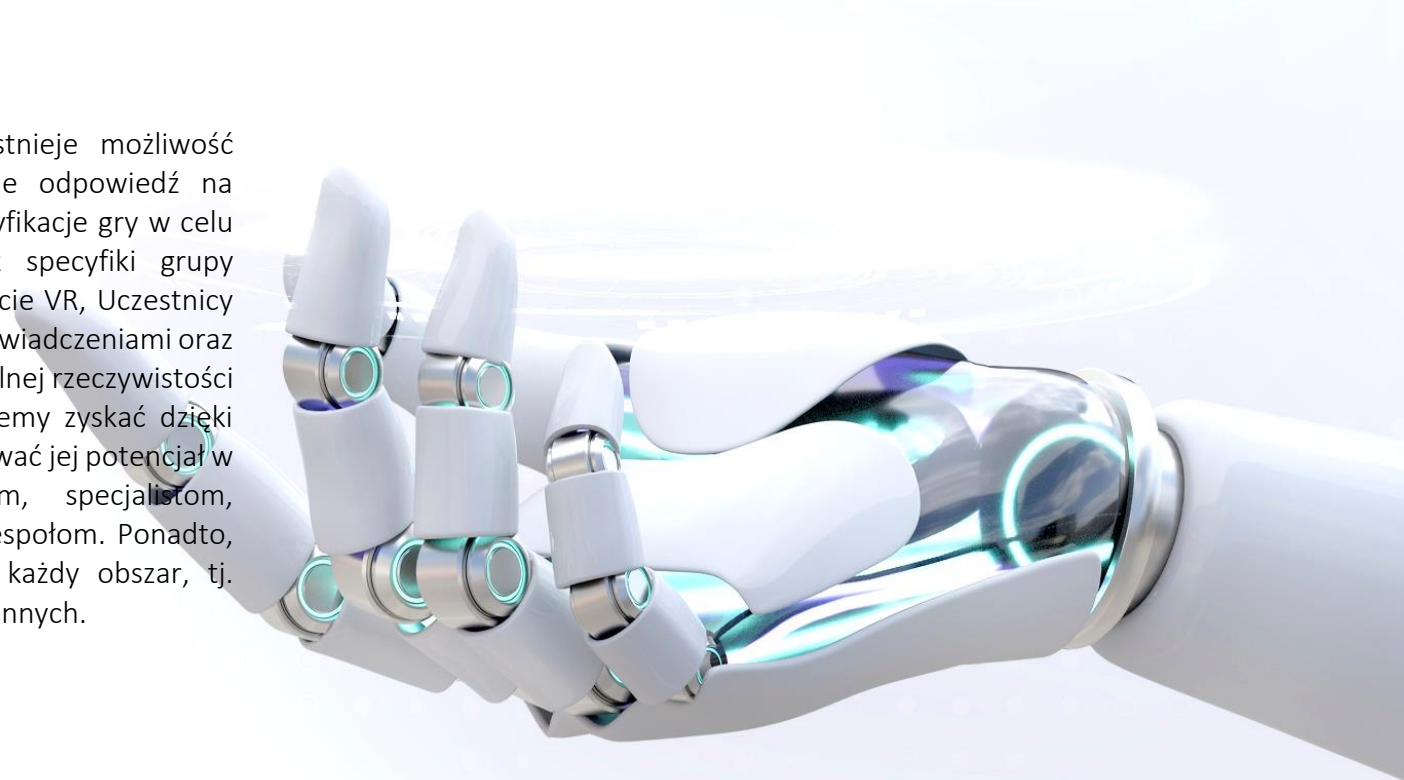
online, stacjonarnie

CZAS

(w wersji standardowej) 1 h – 6 h

ILOŚĆ UCZESTNIKÓW

minimum 10



5

Obszar: ŚWIĘTOWANIE SUKCESÓW

CELE

- zapewnienie niezapomnianych doświadczeń, które zwieńczą satysfakcję ze wspólnie realizowanych, zespołowych projektów
- docenienie wkładu pracy i zaangażowania zespołów w realizację celów Organizacji
- zapewnienie motywacji do przyszłych przedsięwzięć i projektów
- zapewnienie lepszej integracji w zespole, Organizacji dzięki wspólnemu celebrowaniu sukcesów
- kreowanie właścicielskiego podejścia do zdań i celów firmowych wśród pracowników, zespołów

TYTUŁ WYDARZENIA: POWER SPEECH – SERIA WYJĄTKOWYCH SPEECH'ÓW MOTYWACYJNYCH

OPIS

Celebrację firmowych, zespołowych sukcesów rekomendujemy wesprzeć wyjątkowymi mowami motywacyjnymi, *power-speechami* najlepszych mówców motywacyjnych oraz storytellerów, którzy wykreują niesamowity świat pełen emocji, wzruszeń, dobrej zabawy oraz nauki poprzez doświadczenie. Istnieje możliwość skomponowania mowy motywacyjnej pod kątem oczekiwań Klienta, wybranych aspektów biznesowych oraz w zgodzie z kontekstem, który towarzyszy celebrowaniu sukcesów i wyjątkowych chwil.

SPECJALIZUJEMY SIĘ W SPEECHACH Z TAKICH OBSZARÓW JAK:

- Celebrowanie sukcesów
- Droga do osiągnięcia sukcesu / jak osiągnąć sukces?
- Sukces w synergii różnorodnych zespołów
- Sukces kobiecego przywództwa
- Sukcesy zespołów projektowych
- Out- of- the- box. Strategia sukcesu
- oraz wiele innych

FABUŁA I KONTEKST

Znakomici mówcy motywacyjni przygotowują i wygłoszą speeche, które podkreślą rangę wydarzenia, jakim niewątpliwie jest wspólne świętowanie sukcesów. Uczestnicy w wybranej konwencji przemówień doświadczą mocy sukcesu, dowiedzą się jakie czynniki składają się na sukces, poznają inspirujące przykłady i historie okraszone niecodzienną puentą, zaskakującymi zwrotami akcji, podkreślone potężną dawką dobrego humoru.

DLA KOGO JEST TA FORMUŁA?

Mowy motywacyjne są możliwa w wielu wariantach, tzn. istnieje możliwość uczestnictwa we flagowym wystąpieniu topowego mówcy, bądź skomponowania mowy motywacyjnej w oparciu o potrzeby, okoliczności, kontekst czy też w nawiązaniu do sukcesu celebrowanego przez Organizację / zespół projektowy / dział / departament etc.

Poza standardowym speechem, istnieje możliwość zaplanowania interakcji mówcy z Audytorium; speeche stanowią także świetny wstęp do dalszych działań, gier symulacyjnych z bogatej oferty działu Event&Celebration CERTES.

Wydarzenie ma nieograniczone możliwości w zakresie wariantowości. Może być to sama mowa motywacyjna, mowa wzbogacona innymi wydarzeniami. Wszystko w celu podniesienia rangi sukcesu / sukcesów w Organizacji. Dodatkową korzyścią jest również to, że mowy motywacyjne mogą być realizowane w każdej formule (online, stacjonarna) oraz dla nielimitowanego grona Odbiorców.

By poznać możliwości wersji „szytej na miarę” rekomendujemy spotkanie z ekspertem CERTES.

FORMUŁA

online, stacjonarna

CZAS

(w wersji standardowej) nie ma ograniczeń

LICZBA UCZESTNIKÓW

nie ma ograniczeń

Obszar:

PODSUMOWANIE ROKU

CELE

- zapewnienie niezapomnianych doświadczeń, które zwieńczą satysfakcją ze wspólnie realizowanych, zespołowych projektów
- niezapomniane doświadczenia podczas organizacji uroczystości okolicznościowych jak np. wigilie firmowe etc.
- docenienie wkładu pracy i zaangażowania zespołów w realizację celów Organizacji
- lepsza integracja wśród pracowników, zespołów. Celebracja sukcesów, zdobywanie nowych doświadczeń poprzez świadomość pojawiających się wyzwań i tzw. wąskich gardeł
- zapewnienie motywacji do przyszłych przedsięwzięć i projektów

TYTUŁ GRY: QUIZ ONLINE

OPIS GRY

A gdyby tak spotkanie, którego celem jest podsumowanie roku zorganizować w formule interaktywnego quizu? Niestabnącą popularnością cieszą się od lat teleturnieje, gry interaktywne etc. Bazując na dynamice topowych quizów i teleturniejów zapraszamy do świata niecodziennych emocji rodem z wielkich gier i świata pełnego adrenaliny.

Quiz projektowany jest zawsze w oparciu o realia i specyfikę Klienta. Uczestnicy będąc w różnych częściach kraju i świata mogą



odpowiadać na pytania, które przygotowaliśmy w oparciu o sukcesy, lekcje, ważne momenty danego roku, pozostając w konwencji spotkania podsumowującego dany rok.

FABUŁA GRY I KONTEKST

Quiz realizowany jest w stylu popularnych teleturniejów telewizyjnych, prowadzony jest przez profesjonalnego konferansjera. Uczestnicy w podziale na małe zespoły bądź indywidualnie odpowiadają na specjalnie wyselekcjonowane pytania dotyczące Firmy, ważnych wydarzeń w bieżącym roku, sukcesów oraz wspólnych doświadczeń. Ponadto, możliwe jest opracowanie serii pytań dotyczących zabawnych momentów, ciekawych wydarzeń czy porażek, które przekute zostały w sukcesy.

Serie pytań, rund quizu przeplatane są równie ciekawymi aktywnościami, które mogą być realizowane w każdej formie. Mogą być to speeche motywacyjne wybitnych mówców, pokazy artystyczne, wspólne zadania, rozwiązywanie zagadek logicznych czy też wypowiedzi np. zarządu, przełożonych zmontowane w formie ciekawych filmów w dowolnej konwencji (np. dyrektor oddziału, który w krótkim, specjalnie zmontowanym przez naszych ekspertów filmie opowiada o celach na nowy rok w konwencji thrillera lub zwiastuna filmowego).

Finałem quizu może być wielka gala zwycięzców, której formuła może przypominać Galę rozdania Oscarów, plebiscyt sportowca roku etc.

DLA KOGO JEST TA GRA?

Gra jest możliwa w wielu wariantach, tzn. istnieje możliwość realizacji quizu w formule online oraz stacjonarnej. Celem quizu jest ukazanie aspektów istotnych dla Klienta oraz specyfiki danej grupy Uczestników z uwzględnieniem ważnych wydarzeń z bieżącego / kończącego się roku wspólnej pracy. Gwarantujemy wielokrotne zaskoczenia oraz efekt WOW!

Gra dedykowana jest wszystkim zespołom, Instytucjom, zespołom projektowym, które chciałyby w niekonwencjonalnej formule i w ciekawy sposób podsumować wspólny rok pracy.

By poznać możliwości wersji gry „szytej na miarę” rekomendujemy spotkanie z ekspertem CERTES.

FORMUŁA

online lub stacjonarna

CZAS

(w wersji standardowej) 2 h -8 h

LICZBA UCZESTNIKÓW

bez limitów



7

Obszar: SIŁA W RÓŻNORODNYCH ZESPOŁACH

CELE

- doświadczenie mocy różnorodności, synergii, która wynika z różnorodności
- dostrzeżenie rangi postulatów tzw. dostępności i korzyści, jakie dzięki promowaniu dostępności osiąga Organizacja
- „wejście w buty” osób o tzw. szczególnych potrzebach. Doświadczenie potrzeb i wyzwań z którymi mierzą się takie osoby (zarówno w wymiarze pracowniczym jak i klienckim)
- wypracowanie polityki „Diversity&Inclusion”, kanonu zachowań, postaw, które pozwolą promować różnorodność
- różnorodność niejedno ma oblicze! Pokazanie i uświadomienie Uczestnikom w jakich obszarach można doświadczyć różnorodności i wykorzystać jej potencjał

TYTUŁ GRY: GLOBAL VILLAGE

OPIS GRY

Wyobraź sobie, co by było, gdybyś spotkał na swojej drodze kogoś, kto nie włada Twoim językiem, kto kieruje się w życiu zupełnie innymi zasadami, co więcej, ma zupełnie inne przekonania i wartości niż Ty oraz nieznane mu są nowinki cywilizacyjne? Brzmi niewiarygodnie? To teraz wyobraź sobie, że macie do zrealizowania wspólny projekt, od którego zależą losy całego świata. Od zostania super bohaterem dzielą Cię jedynie godziny, jednak jest jeden niuans, który potencjalnie może pokrzyżować cały, misterny plan. Aby móc przystąpić do wspólnej pracy, warto jest „się dogadać”, czyli w praktyce mówić tym samym językiem.... Chyba, że uda Wam się odnaleźć tzw. język uniwersalny?

FABUŁA GRY I KONTEKST

Uczestnicy będą mieli ambitne zadanie, które polega na realizacji wspólnego projektu przez przedstawicieli różnych kultur, cywilizacji. Wspólny cel połączy Wszystkich Graczy. Z kolei pozorną przeszkodą będą takie aspekty jak odmienny język, wartości, zasady współpracy. I choć w tej grze, pozornie więcej dzieli niż łączy, prawdziwą lekcją jest wyjście ze schematu myślowego „my-oni” oraz odpowiedź na pytanie, „jak sprawić, aby różnorodność łączyła a nie dzieliła”?

DLA KOGO JEST TA GRA?

Gra jest możliwa w wielu wariantach, tzn. istnieje możliwość realizacji standardowej rozgrywki bądź modyfikacji gry w celu ukazania aspektów istotnych dla Klienta oraz specyfiki grupy Uczestników. Po emocjonującej rozgrywce, której celem jest realizacja wspólnego projektu przez przedstawicieli różnych kultur, Uczestnicy wspólnie z trenerem prowadzącym podzielą się doświadczeniami oraz porozmawiają o tym, w jaki sposób różnorodność może łączyć ludzi, jak wykorzystać moc różnorodnych zespołów w codziennej pracy a także jak osiągnąć synergię w działaniu w sytuacji, która przynajmniej początkowo jawi się jako trudna, wręcz niemożliwa do sprostania. Gra dedykowana jest liderom, specjalistom oraz członkom zespołów. Polecamy grę zespołom różnorodnym, które na co dzień mierzą się z różnorodnością m.in. ze względu na płeć, wiek, przynależność do różnych generacji etc.

By poznać możliwości wersji gry „szytej na miarę” rekomendujemy spotkanie z ekspertem CERTES.

FORMUŁA

stacjonarna

CZAS

(w wersji standardowej) 3 h

LICZBA UCZESTNIKÓW

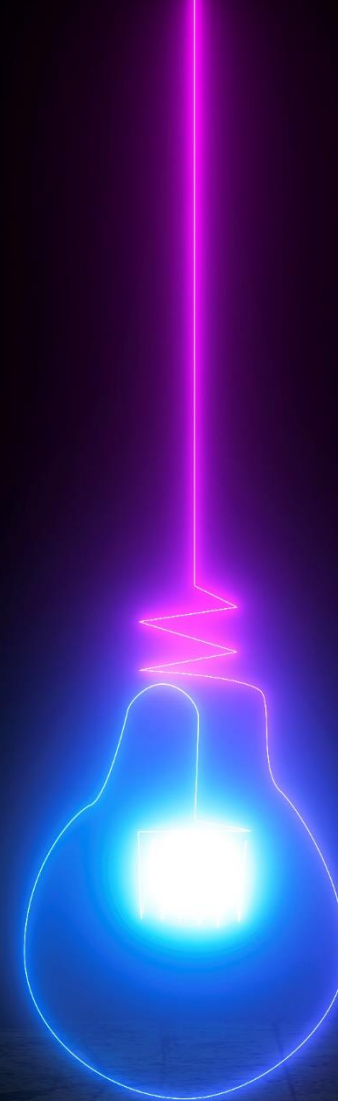
minimum 10

8

Obszar: STREFA OUT-OF-THE-BOX

CELE

- doświadczenie mocy kreatywności i innowacyjności w zespole
- umiejętność wykorzystywania postulatów myślenia nieszablonowego w duchu „out-of-the-box”
- zwiększenie elastyczności w zakresie poszukiwania nowych nisz, rozwiązań, sposobów działania, odrzucania utartych schematów
- zachęcanie do snucia śmiałych wizji, szalonych pomysłów a także rewolucjonizowania przestarzałych sposobów myślenia i działania
- pokazanie, że postulat „sky is the limit” jest w zasięgu ręki. Innowacja napędza sukces!



TYTUŁ GRY: IMPERIUM ROBOTÓW

OPIS GRY

Imperium robotów to dynamiczna gra symulacyjna, która w pełni oddaje dynamikę twórczych zespołów projektowych, pozwala doświadczyć procesów kreatywnych, pokazuje wszelkie tzw. wąskie gardła pracy twórczej oraz przede wszystkim pokazuje, że procesy innowacyjne nie muszą zachodzić chaotycznie, ale według ściśle zamierzonego i nastawionego na rezultaty procesu wytwórczego. Ponadto, gra skoncentrowana jest również na sposobach generowania pomysłów, metodach rozwijających szukania inspiracji zgodnie z postulatami „out-of-the-box”.

FABUŁA GRY I KONTEKST

Uczestnicy rozgrywki będą mieli szansę wcielić się w rolę projektantów, którzy opracują koncepty / prototypy robotów, które odpowiedzą na palące wyzwania / rozwiązania realnego problemu z ich otoczenia.

W tym celu Uczestnicy przejdą przez wszystkie etapy pracy twórczej i koncepcyjnej. Poznają techniki rozwijania kreatywności w wymiarze indywidualnym i zespołowym, nauczą się celnie definiować wyzwania projektowe, nauczą się podejmować decyzje, które zwiększą skuteczność w działaniu oraz poznają metody i sposoby grupowej pracy projektowej ukierunkowanej na powstanie określonego produktu jako końcowego efektu pracy twórczej.

DLA KOGO JEST TA GRA?

Gra szczególnie polecana jest zespołom projektowym, zespołom, których celem jest generowanie i wdrażanie twórczych rozwiązań. Gra polecana jest także przedsiębiorcom, kadrze menedżerskiej oraz wszystkim, którzy chcieliby sprawdzić swoje możliwości w zakresie pracy twórczej oraz poznać praktyczne sposoby podnoszenia poziomu własnej kreatywności i innowacyjności.

Po emocjonującej rozgrywce, Uczestnicy wspólnie z trenerem prowadzącym podzielą się doświadczeniami oraz porozmawiają o tym, w jaki sposób doświadczenia zgromadzone w trakcie rozgrywki wykorzystać w codziennej pracy. Dodatkowo, gra może być wzbogacona o metodologie i techniki rozwijające kreatywność jak *Design Thinking*, myślenie lateralne etc.

By poznać możliwości wersji gry „szytej na miarę” rekomendujemy spotkanie z ekspertem CERTES.

FORMUŁA

stacjonarna

CZAS

(w wersji standardowej) 6 h

LICZBA UCZESTNIKÓW

minimum 10



CERTES.

Wdrożenia, które mają sens