



Szkolenie – Profesjonalna edukacja przeciwdziałania mobbingowi z wykorzystaniem gry Mobbusters: aspekty prawne, psychologiczne i biznesowe

Numer usługi 2024/04/23/164797/2133315

4 500,00 PLN brutto

4 500,00 PLN netto

150,00 PLN brutto/h

150,00 PLN netto/h

BUSINESS PLAY
EUROPE SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚ
CIĄ

Brak ocen dla tego dostawcy

📍 zdalna w czasie rzeczywistym

👤 Usługa szkoleniowa

🕒 30 h

📅 19.08.2024 do 25.08.2024

Informacje podstawowe

Kategoria

Biznes / Organizacja

Sposób dofinansowania

wsparcie dla osób indywidualnych
wsparcie dla pracodawców i ich pracowników

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane do:

- trenerów biznesu, trenerów wewnętrznych w organizacji, edukatorów, coachów
- wykładowców uczących zarządzania, HR, prawa.
- psychologów biznesu,
- menedżerów i liderów zespołów oraz kadry zarządzającej,

którzy:

- chcą skutecznie wykorzystywać grywalizację w swoich działaniach, przywiązując wagę do profilowania pracowników i ich parametrów osobowych,
- zależy im na efektywności zespołowej, aby móc realizować zlecenia od klientów z wysoką jakością i terminowością,
- muszą zmierzyć się z sytuacjami mobbingu w miejscu pracy i chcą wyposażyć się w narzędzia i wiedzę potrzebną do przeciwdziałania temu zjawisku,
- chcą edukować, jak podejmować świadome decyzje antymobbingowe, oparte na zdobytym podczas szkolenia doświadczeniu i wiedzy,
- chcą wdrożyć grywalizację jako motywator do aktywnego uczestnictwa w szkoleniu i chcą dążyć do osiągnięcia najlepszych wyników efektywności swoich usług rozwojowych.

Minimalna liczba uczestników

6

Maksymalna liczba uczestników

12

Data zakończenia rekrutacji

26-07-2024

Forma prowadzenia usługi	zdalna w czasie rzeczywistym
Liczba godzin usługi	30
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Certyfikat VCC Akademia Edukacyjna

Cel

Cel edukacyjny

Usługa prowadzi do samodzielnego edukowania przeciwdziałania mobbingowi poprzez kompleksowe wdrożenie obejmujące aspekty prawne, psychologiczne i biznesowe wykorzystywania gry szkoleniowej w projektowaniu skutecznych szkoleń przeciwdziałających mobbingowi, integrując techniczne, merytoryczne i psychologiczne aspekty. Dodatkowo, uczestnicy doskonalą umiejętności zarządzania poprzez segmentację rynku, budowanie lejka sprzedażowego i negocjacje.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Definiuje pojęcie mobbingu i opisuje aspekty prawne i psychologiczne	Rozróżnia różne formy zachowań mobbingowych, takie jak zastraszanie, wykluczenie społeczne, manipulacja czy szantaż emocjonalny	Test teoretyczny
	Definiuje kluczowe przepisy prawne dotyczące mobbingu, jak również instytucje i organy odpowiedzialne za egzekwowanie tych przepisów	Test teoretyczny
	Charakteryzuje psychologiczne mechanizmy stosowane przez sprawców mobbingu, włączając w to manipulację, gaslighting i dezinformację	Test teoretyczny
	Opisuje skutki psychologiczne mobbingu dla ofiar, takie jak obniżone poczucie własnej wartości, stres i depresja	Debata swobodna
	Omawia strategie przeciwdziałania mobbingowi, w tym promowanie kultury organizacyjnej opartej na szacunku, uczciwości i otwartości	Debata swobodna

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Planuje szkolenie z wykorzystaniem gry Mobbusters	Planuje strukturę i sekwencję modułów szkoleniowych, uwzględniając hierarchię tematyczną i logiczną	Analiza dowodów i deklaracji
	Projektuje interaktywne elementy szkolenia, takie jak symulacje, gry i dyskusje, aby zwiększyć zaangażowanie uczestników	Debata swobodna
	Wybiera odpowiednie metody oceny postępów uczestników, takie jak testy, ankiety czy studia przypadków	Debata swobodna
	Planuje strategie utrzymania zaangażowania i motywacji uczestników na każdym etapie szkolenia	Debata swobodna
Zrozumie psychologiczne wymiary mobbingu	Rozpoznaje psychologiczne mechanizmy wykorzystywane przez sprawców mobbingu do manipulacji i kontroli	Test teoretyczny
	Analizuje wpływ mobbingu na zdrowie psychiczne i fizyczne ofiar oraz jego skutki dla efektywności pracy i klimatu organizacyjnego	Debata swobodna
	Wyjaśnia znaczenie świadomości emocjonalnej i kompetencji społecznych w radzeniu sobie z mobbingiem	Debata swobodna
	Rozpoznaje sytuacje mobbingowe w miejscu pracy i potrafi identyfikować zachowania charakterystyczne dla tego zjawiska	Debata swobodna
	Zdobywa wiedzę na temat różnych strategii psychologicznych, takich jak asertywność, empatia i budowanie wsparcia społecznego, które mogą być skuteczne w przeciwdziałaniu mobbingowi	Analiza dowodów i deklaracji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Projektuje szkolenie dotyczące psychologicznych wymiarów mobbingu z wykorzystaniem gry Mobbusters	Opracowuje scenariusze i przypadki do symulacji, które odzwierciedlają różnorodne sytuacje mobbingowe w miejscu pracy	Debata swobodna
	Projektuje ćwiczenia praktyczne i role-playing, które umożliwiają uczestnikom praktyczne stosowanie strategii przeciwdziałania mobbingowi	Debata swobodna
	Dopasowuje treści merytoryczne szkolenia do specyficznych potrzeb i kontekstu organizacyjnego uczestników	Debata swobodna
	<p>Tworzy interaktywne moduły szkoleniowe, które umożliwiają uczestnikom eksplorowanie różnych aspektów psychologicznych mobbingu</p> <p>Analizuje konkurencyjność rynku edukacyjnego, identyfikując luki i możliwości dla rozwoju oferty</p>	<p>Debata swobodna</p> <p>Debata swobodna</p>
	Wykorzystuje grywalizację jako unikalne narzędzie edukacyjne, które może przyciągnąć nowych klientów i zwiększyć lojalność obecnych	Debata swobodna
	<p>Opracowuje strategie promocji i marketingu, które wykorzystują unikalne cechy i zalety gry szkoleniowej</p> <p>Planuje inwestycje w rozwój i ulepszenie gry, aby utrzymać jej atrakcyjność i konkurencyjność na rynku</p>	<p>Debata swobodna</p> <p>Analiza dowodów i deklaracji</p>
Buduje przewagę konkurencyjną dla przedsiębiorstwa branży edukacyjnej	Tworzy strategie dystrybucji, które umożliwiają dotarcie do różnych segmentów rynku edukacyjnego i zwiększenie penetracji rynkowej	Debata swobodna

Kwalifikacje

Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

Warunki uznania kompetencji

Pytanie 1. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się?

Dokument potwierdzający uzyskanie kompetencji zawiera opis efektów uczenia się.

Pytanie 2. Czy dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

Dokument potwierdza, że walidacja została przeprowadzona w oparciu o zdefiniowane w efektach uczenia się kryteria ich weryfikacji?

Pytanie 3. Czy dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielanie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji?

Dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielanie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji.

Program

Szkolenie adresowane do:

- trenerów biznesu, trenerów wewnętrznych w organizacji, edukatorów, coachów
- wykładowców uczących zarządzania, HR, prawa,
- psychologów biznesu,
- HR, osób odpowiedzialnych za politykę personalną w przedsiębiorstwie,
- menedżerów i liderów zespołów oraz kadry zarządzającej,

którzy:

- chcą skutecznie wykorzystywać grywalizację w swoich działaniach, przywiązując wagę do profilowania pracowników i ich parametrów osobowych,
- zależy im na efektywności zespołowej, aby móc realizować zlecenia od klientów z wysoką jakością i terminowością,
- muszą zmierzyć się z sytuacjami mobbingu w miejscu pracy i chcą wyposażać się w narzędzia i wiedzę potrzebną do przeciwdziałania temu zjawisku,
- chcą edukować, jak podejmować świadome decyzje antymobbingowe, oparte na zdobytym podczas szkolenia doświadczeniu i wiedzy,
- chcą wdrożyć grywalizację jako motywator do aktywnego uczestnictwa w szkoleniu i chcą dążyć do osiągnięcia najlepszych wyników efektywności swoich usług rozwojowych.

Wymogi wstępne: ukończone szkolenie wdrażające z użycia gry szkoleniowej „Mobbusters – przeciwdziałanie mobbingowi w miejscu pracy” (weryfikowane na podstawie oświadczenia lub testu wiedzy z mechaniki gry szkoleniowej „Mobbusters – przeciwdziałanie mobbingowi w miejscu pracy”).

Zakres tematyczny:

1. Aspekty prawne mobbingu:

- Definicja mobbingu
- Procedury i narzędzia prawne do przeciwdziałania mobbingowi
- Mobbing w miejscu pracy

2. Planowanie procesu szkoleniowego dotyczącego prawnych aspektów mobbingu i przeciwdziałania zjawisku z wykorzystaniem gry Mobbusters:

- Wprowadzenie zmian i nowych treści do narzędzia – aspekty techniczne i merytoryczne
- Metodologia pracy nad nowymi treściami do narzędzia
- Projektowanie treści merytorycznych do gry

3. Mobbing w aspekcie psychologicznym:

- Psychologiczne mechanizmy mobbingu
- Strategie psychologiczne przeciwdziałania mobbingowi
- Sytuacje mobbingowe i reakcja na nie

4. Projektowanie szkolenia dotyczącego psychologicznych wymiarów mobbingu za pomocą gry Mobbusters:

- Analiza potrzeb uczestnika i odbiorcy docelowego
- Analiza ograniczeń technicznych narzędzia
- Praca nad treściami merytorycznymi

5. Segmentacja rynku i budowanie lejka sprzedażowego:

- Wprowadzenie do segmentacji rynku i budowania lejka sprzedażowego. Warsztat.
- Ćwiczenia praktyczne: Implementacja segmentacji i lejka sprzedażowego.

6. Tajniki udanej prezentacji, wycena oraz ofertowanie, rozmowa handlowa z klientem i negocjacje:

- Tajniki udanej prezentacji. Strategie prezentacji.
- Wycena i ofertowanie. Techniki określania wartości oferty.
- Przygotowanie do rozmowy handlowej. Analiza potrzeb klienta i przygotowanie strategii.

Walidacja i ankieta ewaluacyjna.

Walidacja będzie polegała na wypełnieniu testu wiedzy udostępnionego za pomocą Formularzy google, aktywny udział Uczestnika podczas debaty swobodnej i analizy oświadczeń Uczestników zgodnie z opisem efektów, kryteriów i metod walidacji. Dodatkowo udostępniona zostanie ankieta ewaluacyjna mierząca ocenę Uczestnika świadczonej usługi w zakresie organizacji, programu i metod szkolenia, postaw i kompetencji trenera, celów i efektów usługi oraz innych uwag.

Warunki organizacyjne dla przeprowadzenia usługi - usługa realizowana w formie zdalnej w czasie rzeczywistym - szczegółowe informacje przedstawione w części: Warunki techniczne. **Dostawca usługi oferuje możliwość połączenia testowego w celu sprawdzenia jakości połączenia wraz z przeszkoleniem z obsługi platformy zoom w celu efektywnego korzystania z usługi. Przed rozpoczęciem szkolenia należy zgłosić taką potrzebę do Dostawcy usługi poprzez wiadomość e-mail lub telefonicznie (po dokonaniu zapisu na usługę).**

Usługa jest realizowana w godzinach dydaktycznych (1 godz. dydaktyczna = 45 min zegarowych). Czas przerwy nie wlicza się do czasu trwania usługi.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 19

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 19 Segmentacja rynku i budowanie lejka sprzedażowego - cz. 1	Magdalena Kulczycka-Stankiewicz	19-08-2024	16:30	18:00	01:30
2 z 19 Przerwa	Magdalena Kulczycka-Stankiewicz	19-08-2024	18:00	18:15	00:15
3 z 19 Segmentacja rynku i budowanie lejka sprzedażowego - cz. 2	Magdalena Kulczycka-Stankiewicz	19-08-2024	18:15	20:30	02:15

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
4 z 19 Tajniki udanej prezentacji, wycena oraz ofertowanie, rozmowa handlowa z klientem i negocjacje - cz. 1	Magdalena Kulczycka-Stankiewicz	20-08-2024	16:30	18:00	01:30
5 z 19 Przerwa	Magdalena Kulczycka-Stankiewicz	20-08-2024	18:00	18:15	00:15
6 z 19 Tajniki udanej prezentacji, wycena oraz ofertowanie, rozmowa handlowa z klientem i negocjacje - cz. 2	Magdalena Kulczycka-Stankiewicz	20-08-2024	18:15	20:30	02:15
7 z 19 Mobbing w aspekcie psychologicznym - cz. 1	Monika Gielar	21-08-2024	16:30	18:00	01:30
8 z 19 Przerwa	Monika Gielar	21-08-2024	18:00	18:15	00:15
9 z 19 Mobbing w aspekcie psychologicznym - cz. 2	Monika Gielar	21-08-2024	18:15	20:30	02:15
10 z 19 Projektowanie szkolenia dotyczącego psychologicznych wymiarów mobbingu za pomocą gry Mobbusters - cz. 1	Monika Gielar	23-08-2024	16:30	18:00	01:30
11 z 19 Przerwa	Monika Gielar	23-08-2024	18:00	18:15	00:15

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
12 z 19 Projektowanie szkolenia dotyczącego psychologicznych wymiarów mobbingu za pomocą gry Mobbusters - cz. 12	Monika Gielar	23-08-2024	18:15	20:30	02:15
13 z 19 Aspekty prawne mobbingu - cz. 1	Małgorzata Zaremba	24-08-2024	10:00	11:30	01:30
14 z 19 Przerwa	Małgorzata Zaremba	24-08-2024	11:30	11:45	00:15
15 z 19 Aspekty prawne mobbingu - cz. 2	Małgorzata Zaremba	24-08-2024	11:45	14:00	02:15
16 z 19 Planowanie procesu szkoleniowego dotyczącego prawnych aspektów mobbingu i przeciwdziałania zjawisku z wykorzystaniem gry Mobbusters - cz. 1	Małgorzata Zaremba	25-08-2024	10:00	11:30	01:30
17 z 19 Przerwa	Małgorzata Zaremba	25-08-2024	11:30	11:45	00:15
18 z 19 Planowanie procesu szkoleniowego dotyczącego prawnych aspektów mobbingu i przeciwdziałania zjawisku z wykorzystaniem gry Mobbusters - cz. 2	Małgorzata Zaremba	25-08-2024	11:45	13:30	01:45
19 z 19 Walidacja	-	25-08-2024	13:30	14:00	00:30

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	4 500,00 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	4 500,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	150,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	150,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 3



1 z 3

Magdalena Kulczycka-Stankiewicz

Pasjonatka pracy z ludźmi, budowania długotrwałych relacji biznesowych, rozwoju osobistego i networkingu.

Trener Gry Coachingowej Podróż Bohatera, Trener Sprzedaży i Edukacji Finansowej.

Pomaga w budowaniu skutecznych procesów sprzedażowych, dobrze działających zespołów i otwartej komunikacji. Wspiera procesy zmiany indywidualnej i zespołowej. Edukuje w obszarze finansów osobistych i budowanie pewności siebie z wykorzystaniem indywidualnych, mocnych stron.

Posiadane wykształcenie: Akademia Leona Koźmińskiego, Studia podyplomowe, Zarządzanie zasobami ludzkimi; Wyższa Szkoła Ubezpieczeń i Bankowości w Warszawie, Magister Bankowości; Uniwersytet Warszawski; Licencjat na wydziale Nauk Ekonomicznych.



2 z 3

Monika Gielar

Wykształcenie wyższe - mgr socjologii, doradca psychospołeczny, doradca zawodowy, doradca rodziny. Ukończone studia podyplomowe z zakresu pedagogiki ogólnej, a także z zakresu zarządzania personelem w firmie. Studia podyplomowe z zakresu psychologii klinicznej w trakcie. Ukończone liczne szkolenia - w tym "Zarządzanie innowacjami", "Zarządzanie zmianą", "Sposoby motywowania pracowników".

Wieloletnie doświadczenie trenerskie - warsztaty integracyjne, warsztaty umiejętności interpersonalnych - radzenie sobie ze stresem, asertywność, radzenie sobie z emocjami, wypalenie zawodowe, zarządzanie czasem, przeciwdziałanie dyskryminacji. Prowadzenie warsztatów aktywizacji zawodowej i treningu umiejętności społecznych. Prowadzenie szkoleń dla kadry menadżerskiej - budowanie i zarządzanie zespołem, ocena pracownicza, system motywacyjny. Prowadzenie szkoleń dla nauczycieli, opiekunów osób zależnych, warsztaty dla rodziców.



3 z 3

Małgorzata Zaremba

Specjalizuje się w szkoleniach dla kadry kierowniczej średniego i wyższego szczebla, m.in. w obszarach: budowania zespołu i efektywnej współpracy, zarządzania. Jest trenerką, coachem, konsultantką biznesową, mentorką i asesorką AC/DC.

Prawniczka. Ukończyła pierwsze w Polsce studia podyplomowe związane z rozwojem pracownika – Akademię Asesora na SWPS. Absolwentka studiów podyplomowych „Doradztwo zawodowe z elementami coachingu” na WSB oraz „Coaching i zarządzanie zasobami ludzkimi” na SWPS. Certyfikowana Trenerka Metody Spadochron, Coaching Maps oraz Podróży Bohatera. Obecnie kontynuuje doskonalenie swoich kompetencji w ramach Zintegrowanych Studiów Magisterskich na kierunku Psychologia.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Skrypty szkoleniowe w formie materiałów elektronicznych z rozszerzeniem .pdf. Materiały wysłane podczas trwania usługi.

Warunki uczestnictwa

Wymogi wstępne: ukończone szkolenie wdrażające z użycia gry szkoleniowej „Mobbusters – przeciwdziałanie mobbingowi w miejscu pracy” (weryfikowane na podstawie oświadczenia lub testu wiedzy z mechaniki gry szkoleniowej „Mobbusters – przeciwdziałanie mobbingowi w miejscu pracy”).

W przypadku szkoleń dofinansowanych warunkiem uczestnictwa w szkoleniach jest założenie przez Uczestnika konta w Bazie Usług Rozwojowych oraz spełnienie warunków, które są przedstawione przez danego Operatora, do którego składane są dokumenty o dofinansowanie do usługi rozwojowej.

Informacje dodatkowe

Szkolenie realizowane w godz. dydaktycznych (1 h dydaktyczna = 45 min zegarowych).

Podczas szkolenia przewidziane są przerwy, które nie liczą się do czasu trwania szkolenia.

Link do usługi zostanie przesłany Uczestnikowi na wskazany adres e-mail najpóźniej 12 godz. przed szkoleniem.

Warunki techniczne

Usługa realizowana za pomocą platformy zoom.us.

Minimalne wymagania sprzętowe:

Uczestnik musi posiadać komputer, laptop lub tablet albo urządzenie mobilne z dostępem do:

- Głośniki i mikrofon – wbudowane, na wtyczkę USB lub połączenie bezprzewodowe Bluetooth
- Kamera internetowa lub kamera internetowa w jakości HD – wbudowana, na wtyczkę UBS lub:
- Kamera HD lub kamkorder z kartą przechwytywania wideo

Zaleca się używanie zestawu słuchawkowego albo słuchawek uniemożliwiających dostęp treści usługi osobom postronnym.

Wymagania systemowe

Obsługiwany system operacyjny

- System operacyjny macOS X w wersji 10.10 lub nowszej
- System Windows 11 - Uwaga: system Windows 11 jest obsługiwany w wersji 5.9.0 lub nowszej.
- Windows 10 - Uwaga: w przypadku urządzeń z systemem operacyjnym Windows 10 obowiązuje wersja Windows 10 Home, Pro lub Enterprise. Tryb S nie jest obsługiwany.
- System operacyjny Windows w wersji 8 lub 8.1
- System operacyjny Windows 7
- System operacyjny Ubuntu w wersji 12.04 lub nowszej
- System operacyjny Mint w wersji 17.1 lub nowszej
- System operacyjny Red Hat Enterprise Linux w wersji 6.4 lub nowszej
- System operacyjny Oracle Linux w wersji 6.4 lub nowszej
- System operacyjny CentOS w wersji 6.4 lub nowszej
- Oprogramowanie Fedora w wersji 21 lub nowszej
- Oprogramowanie OpenSUSE w wersji 13.2 lub nowszej
- System operacyjny ArchLinux (tylko w wersji 64-bitowej)

Obsługiwany tablet i urządzenia mobilne:

- Urządzenia z systemem Android i iOS
- Urządzenia BlackBerry
- Urządzenie Surface w wersji PRO 2 lub nowszej z systemem operacyjnym Windows w wersji 8.1 lub nowszej
- Uwaga: W przypadku komputerów typu tablet z systemem operacyjnym Windows 10 obowiązuje wersja Windows 10 Home, Pro lub Enterprise. Tryb S nie jest obsługiwany.
- Komputery tabletowe obsługują tylko klienta Desktop Client.

Obsługiwane przeglądarki

- Windows: Edge 12+, Firefox 27+, Chrome 30+
- macOS: Safari 7+, Firefox 27+, Chrome 30+
- Linux: Firefox 27+, Chrome 30+

Uwaga: niektóre funkcje w kliencie internetowym nie są obsługiwane w przeglądarce Internet Explorer. Zaleca się pobranie aplikacji zoom.us na urządzenie i zainstalowanie przez rozpoczęciem szkolenia.

Dostawca usługi oferuje możliwość połączenia testowego w celu sprawdzenia jakości połączenia wraz z przeszkoleniem z obsługi platformy zoom w celu efektywnego korzystania z usługi. Przed rozpoczęciem szkolenia należy zgłosić taką potrzebę do Dostawcy usługi poprzez wiadomość e-mail lub telefonicznie.

Minimalne wymagania dotyczące procesora i pamięci RAM

- Procesor jednordzeniowy o taktowaniu co najmniej 1Ghz, pamięć RAM - nie dotyczy
- Zalecany: Procesor dwurdzeniowy o taktowaniu co najmniej 2 Ghz (Intel i3/i5/i7 lub ekwiwalent AMD), pamięć RAM - 4 Gb

Uwaga: w laptopach posiadających jeden lub dwa rdzenie liczba klatek na sekundę jest ograniczona podczas udostępniania ekranu (około 5 klatek na sekundę). Aby uzyskać optymalne wyniki podczas udostępniania ekranu z laptopów, zalecamy wykorzystanie procesora posiadającego cztery procesory lub więcej.

System Linux wymaga procesora lub karty graficznej z obsługą sterownika OpenGL 2.0 lub nowszej wersji.

Obsługa wysokiej rozdzielczości DPI

- Wyświetlacze o wysokiej rozdzielczości DPI są obsługiwane przez platformę Zoom w wersji 3.5 lub nowszej

Wymagania dotyczące przepustowości (wymagania dotyczące łącza sieciowego):

W celu uzyskania najlepszych wyników przepustowość wykorzystywana przez platformę Zoom zostanie zoptymalizowana w oparciu o sieć uczestnika. Automatycznie dostosuje się ona do sieci 3G, sieci Wi-Fi lub środowisk komunikacji przewodowej.

Zalecana przepustowość dla panelistów uczestniczących w spotkaniach i webinarach:

- Wideo wysokiej jakości: 1,0 MB/s / 600 kb/s (wysyłanie/pobieranie)
- Wideo o rozdzielczości 720 p w jakości HD: 2,6 MB/s / 1,8 MB/s (wysyłanie/pobieranie)
- Wideo o rozdzielczości 1080 p w jakości HD: 3,8 MB/s / 3,0 MB/s (wysyłanie/pobieranie)
- Wyświetlanie widoku galerii: 2,0 MB/s (25 wyświetleń), 4,0 MB/s (49 wyświetleń)
- Tylko udostępnianie ekranu (bez miniaturki wideo): 50–75 kb/s
- Udostępnianie ekranu z miniaturką wideo: 50–150 kb/s
- Audio VoIP: 60–80 kb/s
- System Zoom Phone: 60–100 kb/s

Pozostałe niezbędne oprogramowanie umożliwiające Uczestnikom dostęp do prezentowanych treści i materiałów: Adobe Acrobat (lub inne oprogramowanie umożliwiające otwieranie plików z rozszerzeniem .pdf), dowolny edytor tekstowy.

Kontakt



Przemysław Rajchel

E-mail szkolenia@business-play.pl

Telefon (+48) 609 220 672