



## Adaptacja do zmian w erze cyfrowej poprzez innowacje - szkolenie w formie zdalnej

Numer usługi 2024/07/04/43841/2208676

4 536,00 PLN brutto

4 536,00 PLN netto

168,00 PLN brutto/h

168,00 PLN netto/h

Spatium  
Development Group  
Sp. z o.o.



📍 zdalna w czasie rzeczywistym

📄 Usługa szkoleniowa

🕒 27 h

📅 23.10.2024 do 25.10.2024

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Biznes / Organizacja
<b>Sposób dofinansowania</b>	wsparcie dla pracodawców i ich pracowników
<b>Grupa docelowa usługi</b>	Przedmiotowa usługa szkoleniowa dedykowana jest właścicielom/współwłaścicielom i pracownikom na wszystkich stanowiskach w firmie. Uczestnik nie musi posiadać wiedzy w zakresie niniejszego szkolenia.
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	5
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	20
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	19-10-2024
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	zdalna w czasie rzeczywistym
<b>Liczba godzin usługi</b>	27
<b>Podstawa uzyskania wpisu do BUR</b>	Znak Jakości Małopolskich Standardów Usług Edukacyjno-Szkoleniowych (MSUES) - wersja 2.0

## Cel

### Cel edukacyjny

Usługa "Adaptacja do zmian w erze cyfrowej poprzez innowacje - szkolenie w formie zdalnej" przygotowuje do samodzielnego planowania, tworzenia i wdrażania innowacyjnych usług i produktów, umożliwiając skuteczne konkurowanie na rynku oraz dostosowywanie się do dynamicznych zmian w gospodarce cyfrowej.

## Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Rozróżnia pojęcia dotyczące innowacji.	definiuje pojęcia innowacji	Test teoretyczny
	rozróżnia rodzaje innowacji	Test teoretyczny
Analizuje organizację i jej otoczenie mikro oraz makro w celu określenia obszarów do innowacji.	używa narzędzi np. SWOT, PESTEL, 5 sił Portera	Test teoretyczny
	definiuje etapy cyklu życia organizacji/produktu/usługi	Test teoretyczny
Śledzi trendy w celu budowania przewagi konkurencyjnej.	rozróżnia innowacyjne modele biznesowe	Test teoretyczny
	definiuje koncepcję błękitnego oceanu	Test teoretyczny
	precyzuje segment/segmenty klientów	Test teoretyczny
Definiuje swojego idealnego klienta i projektuje dla niego.	buduje (buyer) personę	Test teoretyczny
	identyfikuje potrzeby osoby	Test teoretyczny
Wykorzystuje model biznesowy CANVAS do opisu organizacji i poszukiwania możliwości innowacji.	opisuje organizację w modelu CANVAS	Test teoretyczny
	identyfikuje słabe i mocne strony poszczególnych obszarów organizacji	Test teoretyczny
	używa modelu do poszukiwania i wdrażania innowacji	Test teoretyczny
Używa narzędzi i technik wspierających kreatywność.	stosuje narzędzie Design Thinking do kreowania pomysłów	Test teoretyczny
	definiuje np. Lean (Startup), Agile i ich zastosowanie	Test teoretyczny
Zbiera dane i testuje nowe pomysły.	stosuje odpowiednie narzędzie np. hipoteza, eksperyment, obserwacja, wywiad	Test teoretyczny
	buduje i testuje prototypy	Test teoretyczny

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Buduje kulturę kreatywności / innowacji.	zachęca do kreatywności	Test teoretyczny
	identyfikuje bariery innowacyjności i je usuwa	Test teoretyczny
	buduje kreatywny zespół	Test teoretyczny
	dostosowuje technikę prezentacji pomysłu do odbiorcy	Test teoretyczny
Pozyskuje akceptację innowacji w firmie / u potencjalnych inwestorów.	wybiera odpowiednie narzędzie do prezentacji używając kryteriów np. kosztu, możliwości, potrzeby, czasu	Test teoretyczny
Definiuje źródła zmiany w swojej organizacji, makro i mikro- otoczeniu.	stosuje poznane narzędzia do identyfikacji źródeł zmiany	Test teoretyczny
Precyzuje cele zmiany i projektuje jej etapy.	używanarzędzi do definiowania celów, wdraża je np. cyklu Deminga	Test teoretyczny
Używa narzędzi i technik do zarządzania zmianą.	definiuje etap zmiany, wie jak w nim zarządzać	Test teoretyczny
Identyfikuje źródła i przyczyny oporu wobec zmiany oraz je niweluje.	definiuje źródła oporu, skutecznie wywiera wpływ	Test teoretyczny
Stosuje skuteczną komunikację w procesie zmiany.	dobiera technikę komunikacji w zależności od celu	Test teoretyczny

## Kwalifikacje

### Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

#### Warunki uznania kompetencji

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

Tak, 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?**

Tak, 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?**

Tak, dokument potwierdza zastosowanie rozwiązań zapewniających rozdzielenie procesów kształcenia i szkolenia od walidacji.

## Program

- Wprowadzenie do zarządzania innowacjami – czym jest innowacja, jak nią zarządzać, Innowacyjność otwarta i zamknięta, innowacje inkrementalne i strategiczne.
- Poszukiwanie obszarów innowacji w firmie i w otoczeniu firmy - analiza SWOT, PESTEL, analiza pięciu sił Portera, cykl życia produktu.
- Trendy rynkowe i innowacja w odpowiedzi na potrzeby klienta. Rola innowacji w budowaniu przewagi konkurencyjnej. Przykłady innowacyjnych firm.
- Nowoczesne modele biznesowe platformy internetowe, subskrypcje, omówienie strategii opartych na innowacyjnych modelach biznesowych.
- Innowacje w modelu biznesowym na przykładzie modelu Canvas.
- Narzędzia wspierające - design thinking, lean startup.
- Zbieranie danych i testowanie pomysłów.
- Kreatywna kultura organizacji - Innowacyjny zespół i jego lider - rola innowatora, zespół innowacyjny (cechy, umiejętności, bariery kreatywności).
- Jak prezentować pomysły wewnątrz organizacji i przed potencjalnymi inwestorami.
- Jak prezentować pomysły wewnątrz organizacji i przed potencjalnymi inwestorami.
- Wprowadzanie zaprojektowanej innowacji, czyli "zmiana" – czym jest, dlaczego jest trudna.
- Psychologiczne mechanizmy - człowiek w zmianie.
- Etapy zmiany i źródła oporu oraz porażek.
- Wdrażanie zmiany - Praca z oporem, motywacja własna, wywieranie wpływu.
- Techniki i narzędzia projektowania wdrażania zmian.
- Rola komunikacji w zarządzaniu zmianą.
- Efektywność własna, zespołu i firmy w zmianie.
- Zarządzanie po wprowadzeniu zmiany – Monitorowanie, modyfikowanie, zamrażanie zmiany.
- Walidacja usługi.

Szkolenie adresowane jest właścicielom/współwłaścicielom i pracownikom na wszystkich stanowiskach w firmie. Szkolenie trwa 27 godzin dydaktycznych po 45 minut (3 dni). Przerwy nie wliczają się do czasu trwania usługi. Maksymalna ilość osób w grupie wynosi 20. Od uczestników wymagany jest dostęp do Internetu i sprzętu komputerowego, który odbiera i przekazuje dźwięk. Realizacja zadań i ćwiczeń będzie przeprowadzona w taki sposób, aby stopniowo narastał ich stopień trudności, ale ich realizacja była w zasięgu możliwości uczestników.

## Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 14

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<p><b>1 z 14</b></p> <p>Wprowadzenie do zarządzania innowacjami – czym jest innowacja i jak nią zarządzać, Innowacyjność otwarta i zamknięta, innowacje inkrementalne i strategiczne - prezentacja na żywo, chat</p>	Agata Rams	23-10-2024	08:00	09:30	01:30
<p><b>2 z 14</b></p> <p>Poszukiwanie obszarów innowacji w firmie i w otoczeniu firmy - analiza SWOT, PESTEL, analiza pięciu sił Portera, cykl życia produktu - prezentacja na żywo, chat, ćwiczenia</p>	Agata Rams	23-10-2024	09:45	11:15	01:30
<p><b>3 z 14</b></p> <p>Trendy rynkowe i innowacja w odpowiedzi na potrzeby klienta. Rola innowacji w budowaniu przewagi konkurencyjnej. Przykłady innowacyjnych firm - prezentacja na żywo, chat, ćwiczenia</p>	Agata Rams	23-10-2024	11:30	13:00	01:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<p><b>4 z 14</b>  Nowoczesne modele biznesowe platformy internetowe, subskrypcje, omówienie strategii opartych na innowacyjnych modelach biznesowych - prezentacja na żywo, chat, ćwiczenia</p>	Agata Rams	23-10-2024	13:15	15:30	02:15
<p><b>5 z 14</b> Innowacje w modelu biznesowym na przykładzie modelu Canvas - prezentacja na żywo, chat, ćwiczenia</p>	Agata Rams	24-10-2024	08:00	09:30	01:30
<p><b>6 z 14</b> Narzędzia wspierające - design thinking, lean startup - prezentacja na żywo, chat, ćwiczenia</p>	Agata Rams	24-10-2024	09:45	11:15	01:30
<p><b>7 z 14</b> Zbieranie danych i testowanie pomysłów - prezentacja na żywo, chat, ćwiczenia</p>	Agata Rams	24-10-2024	11:30	13:00	01:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<p><b>8 z 14</b> Kreatywna kultura organizacji - Innowacyjny zespół i jego lider - rola innowatora, zespół innowacyjny (cechy, umiejętności, bariery kreatywności) - prezentacja na żywo, chat, ćwiczenia</p>	Agata Rams	24-10-2024	13:15	14:00	00:45
<p><b>9 z 14</b> Jak prezentować pomysły wewnątrz organizacji i przed potencjalnymi inwestorami - prezentacja na żywo, chat, ćwiczenia</p>	Agata Rams	24-10-2024	14:00	15:30	01:30
<p><b>10 z 14</b> Wprowadzanie zaprojektowanej innowacji, czyli "zmiana" – czym jest, dlaczego jest trudna. Psychologiczne mechanizmy - człowiek w zmianie - prezentacja na żywo, chat, ćwiczenia</p>	Agata Rams	25-10-2024	08:00	09:30	01:30

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
<b>11 z 14</b> Etapy zmiany i źródła oporu oraz porażek. Wdrażanie zmiany - Praca z oporem, motywacja własna, wywieranie wpływu - prezentacja na żywo, chat, ćwiczenia	Agata Rams	25-10-2024	09:45	11:15	01:30
<b>12 z 14</b> Techniki i narzędzia projektowania wdrażania zmian. Rola komunikacji w zarządzaniu zmianą - prezentacja na żywo, chat, ćwiczenia	Agata Rams	25-10-2024	11:30	13:00	01:30
<b>13 z 14</b> Efektywność własna, zespołu i firmy w zmianie. Zarządzanie po wprowadzeniu zmiany – Monitorowanie, modyfikowanie, zamrażanie zmiany - prezentacja na żywo, chat, ćwiczenia	Agata Rams	25-10-2024	13:15	15:15	02:00
<b>14 z 14</b> Walidacja usługi - test	-	25-10-2024	15:15	15:30	00:15

## Cennik

### Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	4 536,00 PLN



Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	4 536,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	168,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	168,00 PLN

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

### Agata Rams

Trener, coach, konsultant biznesowy i moderator design thinking oraz manager. Specjalizuje się w szkoleniach i warsztatach: design thinking, opracowanie modeli biznesowych, komunikacja, sprzedaż i zarządzanie sprzedażą, coachingowy styl zarządzania. Od kilku lat wspiera swoich klientów jako coach, trener i konsultant. Swoje doświadczenie i wiedzę przekazuje na warsztatach i szkoleniach stacjonarnych i on-line. Manager z wieloletnim doświadczeniem w korporacjach, średnich i małych firmach. Zarządza zespołami stacjonarnymi i rozproszonymi. Posiada doświadczenie zawodowe zdobyte nie wcześniej niż 5 lat od dnia rozpoczęcia szkolenia. Uczestniczyła w licznych kursach i szkoleniach i stale podnosi swoje kompetencje trenera. Z wykształcenia magister zarządzania strategicznego z dyplomem MBA Oxford Brookes University. Ukończyła studia podyplomowe "Coach i trener partner w rozwoju" zgodne ze standardami International Coach Federation.  
mail: agata1rams@gmail.com

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Skrypt szkoleniowy, ankieta, test.

### Informacje dodatkowe

- Po szkoleniu uczestnik otrzyma zaświadczenie.
- Warunkiem uzyskania zaświadczenia jest uczestnictwo w co najmniej 80% zajęć usługi rozwojowej oraz zaliczenie zajęć w formie testu i ćwiczeń.
- 1 godzina rozliczeniowa = 45 minut dydaktycznych.
- Szkolenie trwa 27 godzin dydaktycznych.
- Zapisując się na usługę wyrażasz zgodę na rejestrowanie/nagrywanie swojego wizerunku na potrzeby monitoringu, kontroli oraz w celu utrwalenia efektów uczenia się.
- Cena usługi rozwojowej nie obejmuje kosztów niezwiązanych bezpośrednio z usługą rozwojową, w szczególności koszty środków trwałych przekazywanych przedsiębiorcom lub ich pracownikom, koszty dojazdu i zakwaterowania.
- Karta niniejszej usługi rozwojowej została przygotowana zgodnie z obowiązującym Regulaminem Bazy Usług Rozwojowych, w tymm in. w zakresie powierzania usług.

# Warunki techniczne

Forma zdalna usługi. Szkolenie odbywa się za pomocą platformy ZOOM.US.

1. W celu prawidłowego i pełnego korzystania ze szkolenia, Uczestnik powinien dysponować:

- urządzeniem mającym dostęp do sieci Internet (komputer, smartfon, tablet), z kamerą, mikrofonem i głośnikami; procesor dwurdzeniowy 2GHz lub lepszy (zalecany czterordzeniowy) lub Core i5 Kaby Lake; min. 2GB pamięci RAM (zalecane 4GB lub więcej); system operacyjny taki jak min. Windows 8 (zalecany Windows 11), Mac OS wersja 10.13 (zalecana najnowsza wersja), Linux, Chrome OS; w zależności od platformy/rodzaju komunikatora, aktualne wersje przeglądarki np. Google Chrome, Mozilla Firefox, Brave, Safari, Microsoft Edge, Opera, Internet Explorer, Yandex;
- łączem sieciowym spełniającym następujące parametry: dostęp do internetu o zalecanej szybkości - minimalna prędkość pobierania 2 Mb/s, prędkość wysyłania 512 kb/s; - uczestnik dysponuje niezbędnym oprogramowaniem umożliwiającym dostęp do prezentowanych treści i materiałów.

2. Dołączenie następuje poprzez kliknięcie w link wysłany mailem do uczestnika przed szkoleniem oraz wpisanie imienia inazwiska oraz hasło d pokoju szkoleniowego w oknie logowania.

3. Ważność linku - od rozpoczęcia szkolenia do jego zakończenia zgodnie z harmonogramem w karcie.

## Kontakt



**Ewa Wąsowicz**

**E-mail** [ewa.wasowicz@spatiumdg.pl](mailto:ewa.wasowicz@spatiumdg.pl)

**Telefon** (+48) 733 250 350