



FUNDACJA  
ROZWOJU  
PRZEMYSŁU



## ProfitQuest – myślenie strategiczne i orientacja biznesowa z elementami finansów dla niefinansistów

Numer usługi 2024/07/10/133955/2216346

📍 Kielce / mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)

📄 Usługa szkoleniowa

🕒 16 h

📅 13.09.2024 do 14.09.2024

4 329,60 PLN brutto

3 520,00 PLN netto

270,60 PLN brutto/h

220,00 PLN netto/h

## Informacje podstawowe

<b>Kategoria</b>	Biznes / Zarządzanie przedsiębiorstwem
<b>Sposób dofinansowania</b>	wsparcie dla pracodawców i ich pracowników wsparcie dla osób indywidualnych
<b>Grupa docelowa usługi</b>	Managerowie średniego i wyższego szczebla
<b>Minimalna liczba uczestników</b>	12
<b>Maksymalna liczba uczestników</b>	30
<b>Data zakończenia rekrutacji</b>	10-09-2024
<b>Forma prowadzenia usługi</b>	mieszana (stacjonarna połączona z usługą zdalną w czasie rzeczywistym)
<b>Liczba godzin usługi</b>	16
<b>Podstawa uzyskania wpisu do BUR</b>	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

## Cel

### Cel edukacyjny

SYMULACJA TRWA 2 DNI – moduły gry, przeplatane są z omówieniem oraz modułami teoretycznymi, w czasie których zostaną poruszone takie tematy jak:

- Aspekty myślenia strategicznego oraz brania odpowiedzialności za wyniki i realizowane zadania,

- Wyznaczanie biznesowych priorytetów, rozumienie celów organizacji oraz departamentu (pionu biznesowego),
- Miejsce polityki personalnej (zatrudnianie, rozwój, kończenie współpracy) w długoterminowej strategii firmy

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

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
<p>Dzięki udziałowi w treningu, uczestnicy:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rozumieją wszystkie aspekty biznesowe i finansowe działania firmy oraz wpływ swoich decyzji w różnych obszarach na ostateczny wynik finansowy</li> <li>• Rozumieją wagę powiązań pomiędzy kluczowymi działami firmy oraz procesami wewnątrz organizacji</li> <li>• Działają w ukierunkowaniu na wynik finansowy firmy</li> <li>• Potrafią planować w długiej i krótkiej perspektywie, strategicznie i operacyjnie</li> <li>• Współpracują tam, gdzie dotąd trudno osiągnęli porozumienie i dobrze się bawią</li> </ul>	<p>Ankieta ewaluacyjna</p>	<p>Obserwacja w warunkach symulowanych</p>

## Kwalifikacje

### Kompetencje

Usługa prowadzi do nabycia kompetencji.

### Warunki uznania kompetencji

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

Tak

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

Tak

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

Tak

## Program

Uczestnicy, podzieleni na 4–5 osobowe zespoły, wcielają się w zarządy konkurujących ze sobą przedsiębiorstw. Otrzymują różne funkcje w prowadzonej przez siebie firmie, wraz z przyporządkowanym zakresem odpowiedzialności. Firmy konkurują ze sobą, co wyzwała rywalizację.

Fabula oblige do planowania swoich działań, przewidywania działań innych oraz umożliwia porównanie efektywności managerskiej. Wszystkie decyzje zespoły ilustrują na planszy przy pomocy żetonów i tub, symbolizujących aktywa/pasywa przedsiębiorstwa – 1 runda to 1 kwartał dla firmy.

W szkoleniu wykorzystujemy uniwersalny model opisany przez Kevin Cope'a w książce Big Picture, który prezentuje 5 obszarów odpowiedzialności lidera, na który składają się:

- Wzrost
  - Rentowność
  - Aktywa
  - Płynność finansowa
  - Ludzie
- Symulacja rozgrywana jest 5-6 rundach
  - Pomiędzy rundami analizowane są finansowe konsekwencje decyzji zespołów
  - Omówienie wyników po rundzie służy nauce na błędach
  - Wiedza z finansów umożliwia zespołom polepszenie wyniku w kolejnej rundzie

**Dzięki dynamice treningu uczestnicy z rundy na rundę osiągają coraz lepsze wyniki i rozwijają kompetencje biznesowe.**

#### **Agenda warsztatu:**

##### **Dzień I.**

10.00 – 10.30 Przywitanie, poznanie się, agenda, oczekiwania uczestników.

10.30 -12.00 Wprowadzenie do gry i runda I.

12.00 – 12.15 Przerwa kawowa

12.15 – 15.00 Przygotowanie strategii przedsiębiorstw i runda II.

15.00-16.00 – Przerwa obiadowa

16.00-18.00 Runda III. i podsumowanie wyników po 1. dniu.

##### **Dzień II.**

9.00-9.30Przywitanie i ćwiczenie: rachunek cashflow – gdzie się podziały nasze pieniądze?

9.30-11.00 Runda IV i ćwiczenie: zarządzanie kapitałem obrotowym. Innowacyjne modele biznesowe optymalizacji kapitału obrotowego.

11-11.15 Przerwa kawowa

11.15-13.00 Runda V. i ćwiczenie: Analiza ryzyka biznesowego lub Kluczowe czynniki w zarządzaniu przedsiębiorstwem: aktywa, rentowność, wzrost, środki pieniężne, ludzie

13.00-13.15 przerwa kawowa

13.15-14.00 Runda VI. cz1.

14-15.00 Przerwa obiadowa

15-16.00 Runda VI. I podsumowanie warsztatu.

16-17.00 Egzamin

Szkolenie jest podzielne na dwie grupy odbiorców:

Grupa a uczestniczy w szkoleniu stacjonarnie.

Natomiast grupa b jest połączona z grupą a podczas transmisji Internetowej - grupa b uczestniczy w szkoleniu zdalnie w czasie rzeczywistym.

# Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 15

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
<b>1 z 15</b> Przywitanie	Filip Tomaszewski	13-09-2024	10:00	10:30	00:30	Tak
<b>2 z 15</b> Wprowadzenie do gry i runda I.	Agnieszka Wrona	13-09-2024	10:30	12:00	01:30	Tak
<b>3 z 15</b> Przerwa kawowa	Marlena Jaszczak	13-09-2024	12:00	12:15	00:15	Tak
<b>4 z 15</b> Przygotowanie strategii przedsiębiorstw i runda II.	Filip Tomaszewski	13-09-2024	12:15	15:00	02:45	Tak
<b>5 z 15</b> Przerwa obiadowa	Agnieszka Wrona	13-09-2024	15:00	16:00	01:00	Tak
<b>6 z 15</b> Runda III. i podsumowanie wyników po 1. dniu.	Agnieszka Wrona	13-09-2024	16:00	18:00	02:00	Tak
<b>7 z 15</b> Przywitanie i ćwiczenie	Filip Tomaszewski	14-09-2024	09:00	09:30	00:30	Tak
<b>8 z 15</b> Runda IV i ćwiczenie	Marlena Jaszczak	14-09-2024	09:30	11:00	01:30	Tak
<b>9 z 15</b> Przerwa kawowa	Agnieszka Wrona	14-09-2024	11:00	11:15	00:15	Tak
<b>10 z 15</b> Runda V. i ćwiczenie	Agnieszka Wrona	14-09-2024	11:15	13:00	01:45	Tak
<b>11 z 15</b> Przerwa kawowa	Filip Tomaszewski	14-09-2024	13:00	13:15	00:15	Tak

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin	Forma stacjonarna
<b>12 z 15</b> Runda VI. cz1.	Agnieszka Wrona	14-09-2024	13:15	14:00	00:45	Tak
<b>13 z 15</b> Przerwa obiadowa	Marlena Jaszczak	14-09-2024	14:00	15:00	01:00	Tak
<b>14 z 15</b> Runda VI. I podsumowanie warsztatu.	Agnieszka Wrona	14-09-2024	15:00	16:00	01:00	Tak
<b>15 z 15</b> Egzamin	-	14-09-2024	16:00	17:00	01:00	Tak

## Cennik

### Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	4 329,60 PLN
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	3 520,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	270,60 PLN
Koszt osobogodziny netto	220,00 PLN

## Prowadzący

Liczba prowadzących: 3



**1 z 3**

### Agnieszka Wrona

Psycholożka, trenerka i coach od ponad 15 lat zajmuje się rozwojem kompetencji z obszaru zarządzania strategicznego organizacją, budowania i zarządzania zespołami i efektywności osobistej.

Ukończyła Psychologię na Uniwersytecie Jagiellońskim, specjalizacja Psychologia organizacji, certyfikowana Trenerka, absolwentka rocznego kursu trenerskiego "Trener" Metrum Warsztaty i Doradztwo Psychologiczne oraz kursu zaawansowanych umiejętności trenerskich "Train the trainer" Nowe Motywacje. Certyfikowany coach metodyki CoachWise akredytowanej przez ICF, partnerka Competence Game, konsultantka Extended DISC na poziomie indywidualnym i

zespołowym, korzysta także z metodologii Team Coaching International.

Pasjonatka Gallup StrengthsFinder® i rozwoju opartego na mocnych stronach. Prowadzi warsztaty i konsultacje z zakresu talentów Gallupa, komunikacji i asertywności, zarządzania zmianą, efektywności osobistej i zarządzania sobą w czasie. Współpracowała min. z Accenture, Axa, Castorama, BNP Paribas, IKEA, Kimball Electronics, Mercedes, Polpharma, Reckitt Benckiser, Samsung, Unilever, Volkswagen Group Polska.



2 z 3

### Filip Tomaszewski

Współzałożyciel Pracowni Gier Szkoleniowych. Ceni harmonię i dobre kompozycje, dlatego przygotował modele matematyczne większości gier Pracowni. W swojej pracy opiera się oczywiście na teorii gier, ale wykorzystuje też modele statystyczne i ekonomiczne oraz wielowymiarowe analizy statystyczne.

Filip jest współautorem uznanych na rynku polskim i światowym gier spod znaku Pracowni, m.in. Archipelago, Strike Fighter i ProfitQuest. Jest też członkiem Międzynarodowego Stowarzyszenia Gier i Symulacji ISAGA. Wykształcenie zdobył w Instytucie Socjologii UW, tam też skończył ścieżkę zaawansowanych modeli formalnych. Przez kilka lat związany był z rynkiem monitoringu mediów, w 2005 r. został badaczem roku TNS OBOP. Ma obsesję rentowności w działaniu biznesowym i uwielbia MS Excel. Wszystkie gry, które projektował miały w nim swój początek.



3 z 3

### Marlena Jaszczak

Psycholożka, trenerka, projektantka gier edukacyjnych. Od ponad 8 lat prowadzi warsztaty z efektywnej nauki, kompetencji miękkich i zastosowania gier w edukacji dla dzieci, młodzieży i dorosłych. Uczestniczka, koordynatorka i facylitatorka licznych projektów i szkoleń organizowanych w ramach projektu Erasmus+.

## Informacje dodatkowe

### Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Planszowa symulacja biznesowa ProfitQuest wraz z akcesoriami i materiałami dydaktycznymi

## Warunki techniczne

Sala szkoleniowa:

- Odpowiedniej wielkości stoły (min. 180x100cm)
- Powierzchnia około 5m<sup>2</sup>/uczestnika (minimum 60m<sup>2</sup>)
- Rzutnik
- Ekran

## Adres

ul. Karola Olszewskiego 6  
25-663 Kielce  
woj. świętokrzyskie

Kielecki Park Technologiczny

## Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi

## Kontakt



**Anna Kaczor**

**E-mail** [anna.kaczor85@gmail.com](mailto:anna.kaczor85@gmail.com)

**Telefon** (+48) 661 550 455