



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

Numer usługi 2025/12/03/133955/3189094

4 329,60 PLN brutto
3 520,00 PLN netto
270,60 PLN brutto/h
220,00 PLN netto/h

FUNDACJA
ROZWOJU
PRZEMYSŁU

★★★★☆ 4,4 / 5

107 ocen

📍 Kielce / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

🕒 16 h

📅 16.03.2026 do 17.03.2026

Informacje podstawowe

Kategoria	Biznes / Zarządzanie przedsiębiorstwem
Grupa docelowa usługi	Szkolenie skierowane jest do managerów średniego i wyższego szczebla
Minimalna liczba uczestników	12
Maksymalna liczba uczestników	30
Data zakończenia rekrutacji	13-03-2026
Forma prowadzenia usługi	stacjonarna
Liczba godzin usługi	16
Podstawa uzyskania wpisu do BUR	Certyfikat systemu zarządzania jakością wg. ISO 9001:2015 (PN-EN ISO 9001:2015) - w zakresie usług szkoleniowych

Cel

Cel edukacyjny

Szkolenie przygotowuje do:

- Aspektów myślenia strategicznego oraz brania odpowiedzialności za wyniki i realizowane zadania
- Wyznaczania biznesowych priorytetów, rozumienie celów organizacji oraz departamentu (pionu biznesowego), 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
Uczestnik charakteryzuje wszystkie aspekty biznesowe i finansowe działania firmy oraz wpływ swoich decyzji w różnych obszarach na ostateczny wynik finansowy	- Definiuje podstawowe pojęcia związane z biznesem i finansami; Rozpoznaje kluczowe teorie i podejścia stosowane w zarządzaniu finansami; Wymienia główne zasady funkcjonowania procesów finansowych i ich wpływu na rozwój firmy; Charakteryzuje różnice między różnymi formami finansowania działalności gospodarczej; Analizuje wpływ decyzji biznesowych na ostateczny wynik finansowy firmy	Obserwacja w warunkach symulowanych
Uczestnik rozróżnia powiązania pomiędzy kluczowymi działami firmy oraz procesami wewnątrz organizacji	Identyfikuje kluczowe działy firmy i ich funkcje; Opisuje procesy wewnętrzne w organizacji; Analizuje powiązania między działami a procesami; Rozpoznaje zależności między procesami wewnętrznymi; Ocena wpływu współpracy między działami na wyniki firmy;	Obserwacja w warunkach symulowanych

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Efekty uczenia się, kryteria weryfikacji i metody walidacji. Efekty uczenia się Kryteria weryfikacji Metoda walidacji Uczestnik charakteryzuje wszystkie aspekty biznesowe i finansowe działania firmy oraz wpływ swoich decyzji w różnych obszarach na ostateczny wynik finansowy - Definiuje podstawowe pojęcia związane z biznesem i finansami; Rozpoznaje kluczowe teorie i podejścia stosowane w zarządzaniu finansami; Wymienia główne zasady funkcjonowania procesów finansowych i ich wpływu na rozwój firmy; Charakteryzuje różnice między różnymi formami finansowania działalności gospodarczej; Analizuje wpływ decyzji biznesowych na ostateczny wynik finansowy firmy Obserwacja w warunkach symulowanych Uczestnik rozróżnia powiązania pomiędzy kluczowymi działami firmy oraz procesami wewnątrz organizacji Identyfikuje kluczowe działy firmy i ich funkcje; Opisuje procesy wewnętrzne w organizacji; Analizuje powiązania między działami a procesami; Rozpoznaje zależności między procesami wewnętrznymi; Ocena wpływu współpracy między działami na wyniki firmy; Obserwacja w warunkach symulowanych Uczestnik planuje działania ukierunkowane na wynik finansowy firmy	Opracowuje strategie finansowe; Analizuje dane finansowe; Tworzy budżety i prognozy finansowe; Monitoruje i ocenia efektywność działań finansowych	Obserwacja w warunkach symulowanych
Uczestnik planuje strategie i operacje w długiej i krótkiej perspektywie	Definiuje cele strategiczne i operacyjne; Opracowuje plany strategiczne; Tworzy plany operacyjne; Analizuje ryzyka i szanse; Monitoruje realizację planów	Obserwacja w warunkach symulowanych

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 obliuguje 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, Pomiedzy 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.

8:30 – 9:00 Przywitanie, poznanie się, agenda, oczekiwania uczestników.

9:00 -10:30 Wprowadzenie do gry i runda I.

10:30-10:45 Przerwa kawowa

10:45 – 13:30 Przygotowanie strategii przedsiębiorstw i runda II.

13:30-14:30– Przerwa obiadowa

14:30 do 16:30 Runda III. i podsumowanie wyników po 1. dniu.

Dzień II. 8:00 - 8:30 Przywitanie i ćwiczenie: rachunek cashflow – gdzie się podziały nasze pieniądze?

8:30 – 10:00 Runda IV i ćwiczenie: zarządzanie kapitałem obrotowym. Innowacyjne modele biznesowe optymalizacji kapitału obrotowego.

10:00 – 10:15 Przerwa kawowa

10:15 – 12:00 Runda V. i ćwiczenie: Analiza ryzyka biznesowego lub Kluczowe czynniki w zarządzaniu przedsiębiorstwem: aktywa, rentowność, wzrost, środki pieniężne, ludzie

12:00 – 12:15 przerwa kawowa

12:15 – 13:00 Runda VI. cz1.

13:00-14:00 Przerwa obiadowa

14:00 -15:30 Runda VI. I podsumowanie warsztatu.

15:30-16:00 Walidacja

Grupa docelowa: Managerowie średniego i wyższego szczebla

Szkolenie jest prowadzone w trybie pełnych godzin zegarowych.

Szkolenie podzielone jest na zajęcia teoretyczne(5,5 h) oraz praktyczne(8 h).

Przerwy kawowe oraz obiadowe są wliczone w czas trwania szkolenia łącznie 3 h:

Przerwa obiadowa/Lunch 1 h x 2

Przerwa kawowa 15 min x 4

Walidacja: Obserwacja w warunkach symulacyjnych 30 minut

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 15

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
1 z 15 Przywitanie	Agnieszka Wrona	16-03-2026	08:30	09:00	00:30
2 z 15 Wprowadzenie do gry i runda I.	Filip Tomaszewski	16-03-2026	09:00	10:30	01:30
3 z 15 Przerwa kawowa	Marlena Jaszczak	16-03-2026	10:30	10:45	00:15
4 z 15 Przygotowanie strategii przedsiębiorstw i runda II	Agnieszka Wrona	16-03-2026	10:45	13:30	02:45
5 z 15 Przerwa obiadowa	Filip Tomaszewski	16-03-2026	13:30	14:30	01:00
6 z 15 Runda III. i podsumowanie wyników po 1. dniu.	Marlena Jaszczak	16-03-2026	14:30	16:30	02:00
7 z 15 Przywitanie i ćwiczenie	Agnieszka Wrona	17-03-2026	08:00	08:30	00:30
8 z 15 Runda IV i ćwiczenie	Filip Tomaszewski	17-03-2026	08:30	10:00	01:30
9 z 15 Przerwa kawowa	Marlena Jaszczak	17-03-2026	10:00	10:15	00:15

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
10 z 15 Runda V. i ćwiczenie	Agnieszka Wrona	17-03-2026	10:15	12:00	01:45
11 z 15 Przerwa kawowa	Filip Tomaszewski	17-03-2026	12:00	12:15	00:15
12 z 15 5 Runda VI. cz1.	Marlena Jaszczak	17-03-2026	12:15	13:00	00:45
13 z 15 Przerwa obiadowa	Agnieszka Wrona	17-03-2026	13:00	14:00	01:00
14 z 15 Runda VI. I podsumowanie warsztatu	Filip Tomaszewski	17-03-2026	14:00	15:30	01:30
15 z 15 Walidacja	-	17-03-2026	15:30	16:00	00:30

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



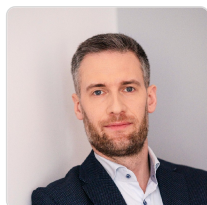
1 z 3

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.

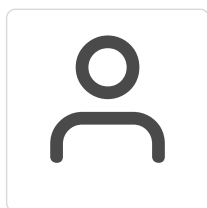


2 z 3

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 Profi tQuest. Jest też członkiem Międzynarodowego Stowarzyszenia Gier 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

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 wraz z akcesoriami i materiałami dydaktycznymi

Adres

ul. Karola Olszewskiego 6

25-663 Kielce

woj. świętokrzyskie

Kielecki Park Technologiczny

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Klimatyzacja
- Wi-fi

Kontakt



Karol Kaczmariski

E-mail biuro@furp.pl

Telefon (+48) 516 806 267