



Nowoczesny Lider: Zarządzanie pracą zespołu i komunikacja z wykorzystaniem symulacji VR

Numer usługi 2026/03/25/138973/3436224

5 000,00 PLN brutto
5 000,00 PLN netto
250,00 PLN brutto/h
250,00 PLN netto/h
136,25 PLN cena rynkowa ⓘ

BTSF SPÓŁKA Z
OGRANICZONĄ
ODPOWIEDZIALNOŚĆ
CIĄ

📍 Kłobuck / stacjonarna

🏠 Usługa szkoleniowa

★★★★★ 5,0 / 5

🕒 20 h

277 ocen

📅 25.05.2026 do 26.05.2026

Informacje podstawowe

Kategoria

Biznes / Zarządzanie zasobami ludzkimi

Grupa docelowa usługi

Szkolenie skierowane jest do osób aspirujących do roli lidera oraz obecnej kadry zarządzającej szczebla operacyjnego, w tym w szczególności do:

- **nowych szefów oddziałów** i placówek,
- **koordynatorów i kierowników małych zespołów**,
- **specjalistów rozpoczynających pełnienie funkcji lidera** (tzw. "first-time managers"),
- **osób odpowiedzialnych za organizację pracy zespołu**, delegowanie zadań oraz realizację i rozliczanie wyników.

Program dedykowany jest osobom, które chcą wyeliminować błędy w komunikacji z podwładnymi oraz zbudować autorytet oparty na kompetencjach i zaufaniu. Usługa jest idealna dla uczestników poszukujących nowoczesnych metod edukacyjnych, takich jak **symulacje VR**, które pozwalają na bezpieczne przetestowanie zachowań liderkich w praktyce.

Wymagania wstępne: Od uczestników nie jest wymagane posiadanie wcześniejszego doświadczenia menedżerskiego ani ukończonych szkoleń z zakresu zarządzania. Brak przeciwwskazań zdrowotnych do korzystania z gogli VR (np. ciężka epilepsja).

Minimalna liczba uczestników

3

Maksymalna liczba uczestników

15

Data zakończenia rekrutacji

24-05-2026

Forma prowadzenia usługi

stacjonarna

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

Rozwój kompetencji menedżerskich z delegowania, motywowania i rozwiązywania konfliktów z użyciem symulacji VR. Nabycie umiejętności zgodnie ze standardem ICVC.

Efekty uczenia się oraz kryteria weryfikacji ich osiągnięcia i Metody walidacji

Efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji	Metoda walidacji
Uczestnik organizuje i planuje pracę zespołu.	Uczestnik poprawnie rozdziela zadania w zespole na podstawie opisu kompetencji pracowników.	Test teoretyczny Wywiad swobodny
Uczestnik monitoruje i ocenia realizację zadań.	Uczestnik przeprowadza rozmowę korygującą w VR, wskazując błędy i sposoby ich naprawy	Obserwacja w warunkach symulowanych Wywiad swobodny
Uczestnik komunikuje się i udziela feedbacku.	Uczestnik stosuje model FUKO podczas interakcji z wirtualnym awatarem	Obserwacja w warunkach symulowanych Test teoretyczny
Uczestnik rozwiązuje konflikty i motywuje.	Uczestnik uzasadnia wybór techniki deeskalacji konfliktu w rozmowie z egzaminatorem.	Wywiad swobodny Test teoretyczny

Kwalifikacje

Kwalifikacje niewłączone do ZSK

Uznane kwalifikacje

Pytanie 4. Czy dokument potwierdzający uzyskanie kwalifikacji jest rozpoznawalny i uznawalny w danej branży/sektorze (czy certyfikat otrzymał pozytywne rekomendacje od co najmniej 5 pracodawców danej branży/ sektorów lub związku branżowego, zrzeszającego pracodawców danej branży/sektorów)?

TAK

Informacje

Podstawa prawna dla Podmiotów / kategorii Podmiotów	uprawnionych do wydawania dokumentów potwierdzających uzyskanie kwalifikacji, w tym w zawodzie
Nazwa Podmiotu prowadzącego walidację	BTSF sp z o.o
Nazwa Podmiotu certyfikującego	ICVC Sp z o.o

Program

Ramowy program usługi (20 godzin)

Dzień 1 – 7 godzin

- 1. Rola lidera w małym zespole (2,5h)** – Lider vs menedżer: budowanie autorytetu i zaufania w nowej roli. – Odpowiedzialność i jasność roli w strukturze organizacji. – Warsztat: Mapowanie oczekiwań zespołu względem lidera.
- 2. Komunikacja i delegowanie – fundamenty (2,5h)** – Formułowanie oczekiwań (model SMART) i jasność przekazu. – Delegowanie bez frustracji: dobór zadań do kompetencji pracownika. – Feedback rozwojowy jako narzędzie wsparcia (modele: FUKO, SBI).
- 3. Wprowadzenie do technologii VR i BHP (1h)** – Zasady bezpiecznego korzystania z gogli VR, kalibracja sprzętu. – Instruktaż poruszania się w środowisku wirtualnym i obsługa kontrolerów.
- 4. Przerwy (1h)** – Suma przerw w ciągu dnia (np. 4x15 min lub 1x30 min i 2x15 min).

Dzień 2 – 7 godzin 5. **Symulacje VR: Komunikacja i delegowanie w praktyce (3,5h)** – Sesje treningowe 1:1 w środowisku VR – scenariusze delegowania zadań. – Analiza zachowań i reakcji wirtualnego awatara w odpowiedzi na komunikaty lidera. – Informacja zwrotna oparta na danych z systemu VR i analiza postawy. 6. **Motywowanie pracowników (2,5h)** – Motywacja wewnętrzna i zewnętrzna – co angażuje ludzi poza finansami. – Diagnoza stylów działania pracowników i dopasowanie bodźców motywacyjnych. – Warsztat: Motywowanie bez presji i podwyżek – techniki pozafinansowe. 7. **Przerwy (1h)** – Suma przerw w ciągu dnia.

Dzień 3 – 6 godzin 8. **Trudne sytuacje i konflikty w zespole (2h)** – Rozmowy dyscyplinujące i asertywność lidera w sytuacjach kryzysowych. – Praca z emocjami (własnymi i pracownika) – techniki deeskalacji. – Techniki mediacyjne i rozwiązywanie sporów wewnątrz zespołu. 9. **Symulacje VR: Sytuacje trudne i opór (2,5h)** – Scenariusze VR: konflikty w zespole, opór pracownika wobec zmian, presja wyników. – Trening reakcji na manipulację i agresję w bezpiecznym środowisku symulowanym. – Analiza kompetencji decyzyjnych uczestnika na podstawie logów z symulacji. 10. **Walidacja końcowa efektów uczenia się (0,5h)** – Egzamin teoretyczny (test wiedzy ICVC) oraz zadanie praktyczne. – Potwierdzenie osiągnięcia efektów uczenia się i zamknięcie procesu certyfikacji. 11. **Przerwy (1h)** – Suma przerw w ciągu dnia.

Harmonogram

Liczba przedmiotów/zajęć: 0

Przedmiot / temat zajęć	Prowadzący	Data realizacji zajęć	Godzina rozpoczęcia	Godzina zakończenia	Liczba godzin
Brak wyników.					

Cennik

Cennik

Rodzaj ceny	Cena
Koszt przypadający na 1 uczestnika brutto	5 000,00 PLN
Podmiot uprawniony do zwolnienia z VAT na podstawie art. 43 ust. 1 ustawy o VAT	
Koszt przypadający na 1 uczestnika netto	5 000,00 PLN
Koszt osobogodziny brutto	250,00 PLN
Koszt osobogodziny netto	250,00 PLN
W tym koszt walidacji brutto	300,00 PLN
W tym koszt walidacji netto	300,00 PLN
W tym koszt certyfikowania brutto	170,00 PLN
W tym koszt certyfikowania netto	170,00 PLN

Prowadzący

Liczba prowadzących: 1



1 z 1

Beata Smolak

Ekspertka w obszarze zarządzania kapitałem ludzkim oraz trenerka biznesu z ponad 15-letnim doświadczeniem w rozwoju kompetencji liderских. Specjalizuje się w budowaniu autorytetu nowych liderów, komunikacji interpersonalnej oraz technikach motywacyjnych w małych i średnich zespołach.

Posiada certyfikację trenerską oraz bogate doświadczenie w pracy z nowoczesnymi narzędziami edukacyjnymi, w tym w prowadzeniu warsztatów opartych na metodyce symulacji wirtualnej rzeczywistości (VR). W swojej pracy łączy klasyczne modele menedżerskie (SMART, FUKO, model Blancharda) z praktycznym treningiem postaw w bezpiecznym środowisku symulowanym. Przeprowadziła ponad 200 godzin szkoleniowych dla kadry zarządzającej, kładąc szczególny nacisk na eliminację barier w delegowaniu zadań i udzielaniu informacji zwrotnej. Jej warsztaty cechują się wysokim poziomem interaktywności i natychmiastową używalnością przekazywanych narzędzi.

Informacje dodatkowe

Informacje o materiałach dla uczestników usługi

Uczestnicy szkolenia otrzymują kompletny pakiet dydaktyczny wspierający nabywanie kompetencji, w skład którego wchodzi:

- **Materiały szkoleniowe w wersji elektronicznej (PDF):** Przekazywane przed rozpoczęciem usługi, zawierające kompendium wiedzy teoretycznej oraz program szkolenia.
- **Autorski skrypt szkoleniowy (wersja papierowa):** Przekazywany podczas zajęć stacjonarnych, służący do pracy warsztatowej i notatek.
- **Pakiet narzędziowy "Lider 2.0":** Zestaw checklist, formularzy do delegowania zadań oraz arkuszy planowania rozmów menedżerskich, wspierający wdrożenie kompetencji bezpośrednio po szkoleniu.
- **Podręcznik użytkownika VR:** Szczegółowa instrukcja korzystania z symulacji wirtualnej rzeczywistości wraz z protokołem zasad bezpieczeństwa i higieny pracy ze sprzętem.
- **Dostęp online do bazy wiedzy:** Przez okres 90 dni po zakończeniu szkolenia uczestnicy zachowują dostęp do materiałów poszkoleniowych i aktualizacji w wersji cyfrowej.

Wszystkie materiały są opracowaniami własnymi organizatora (BTSF Sp. z o.o.) i stanowią integralną część usługi szkoleniowej. Materiały są przygotowane zgodnie ze standardami jakościowymi wymaganymi dla certyfikacji

Warunki uczestnictwa

Warunki uczestnictwa:

1. **Wymagania wstępne:** Brak wymogów dotyczących wcześniejszego doświadczenia menedżerskiego. Usługa skierowana do nowych liderów i osób aspirujących do ról kierowniczych.
2. **Obecność i zaangażowanie:** Wymagana obecność na min. 80% zajęć oraz aktywny udział w warsztatach i symulacjach VR.
3. **Bezpieczeństwo VR:** Brak przeciwwskazań zdrowotnych do korzystania z gogli VR (np. ciężka epilepsja, silne zaburzenia błędnika). Uczestnik zobowiązany jest do przestrzegania instrukcji BHP przekazanych przez trenera.
4. **Aspekty techniczne:** Uczestnik musi mieć możliwość odczytu materiałów PDF. Podczas zajęć stacjonarnych w siedzibie BTSF Organizator zapewnia pełne zaplecze techniczne (sprzęt VR, stanowiska komputerowe).
5. **Walidacja ICVC:** Do egzaminu online wymagane jest urządzenie z dostępem do internetu (min. 1.5 Mbps) i aktualną przeglądarką (Chrome, Edge, Firefox). W siedzibie BTSF sprzęt zapewnia Organizator.

Informacje dodatkowe

Moduł VR: Stanowi integralną część programu. Symulacje 1:1 w VR to nowoczesna forma warsztatowa, a nie indywidualne konsultacje z trenerem. Pogłębiony trening indywidualny dostępny jest jako odrębna usługa.

Technologia i Miejsce: Pełny sprzęt VR zapewnia BTSF Sp. z o.o. Usługa realizowana w sali Organizatora lub lokalizacji Klienta, pod warunkiem zapewnienia bezpiecznej przestrzeni do pracy w technologii VR i dostępu do mediów.

Materiały: Uczestnicy otrzymują materiały w wersji PDF i papierowej, 90-dniowy dostęp do platformy poszkoleniowej oraz wsparcie trenera po zakończeniu zajęć.

Kwestie organizacyjne: Organizator zastrzega możliwość zmiany trenera na osobę o równorzędnych kompetencjach w sytuacjach losowych.

Status VAT: Usługa zwolniona z VAT na podst. art. 43 ust. 1 pkt 29 lit. c ustawy o VAT oraz §3 ust. 1 pkt 14 rozporządzenia MF z 20.12.2013 r., przy finansowaniu ze środków publicznych na poziomie min. 70%.

Adres

ul. Parkowa 1
Kłobuck
woj. śląskie

Usługa realizowana jest w formie stacjonarnej. Miejsce realizacji zapewnia warunki techniczne i lokalowe niezbędne do bezpiecznego i efektywnego przeprowadzenia warsztatów oraz symulacji w technologii VR.

Lokalizacja BTSF Sp. z o.o.: Usługa realizowana w profesjonalnej sali szkoleniowej spełniającej standardy ergonomii, wyposażonej w dostęp do stabilnego łącza internetowego, zasilanie oraz wydzieloną bezpieczną przestrzeń do swobodnego poruszania się uczestników w goglach VR (strefa wolna od przeszkód).

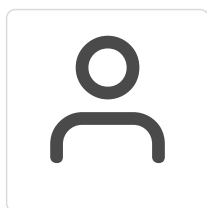
Lokalizacja u Klienta: Możliwość realizacji w miejscu wskazanym przez Zamawiającego, pod warunkiem zapewnienia sali o minimalnej powierzchni (np. 20m²) wolnej przestrzeni, dostępu do sieci Wi-Fi oraz standardowych przyłączy elektrycznych.

Zaplecze techniczne: Pełny sprzęt niezbędny do realizacji części praktycznej (gogle VR klasy Meta Quest 3 lub 3S, oprogramowanie symulacyjne) zapewnia Organizator (BTSF Sp. z o.o.).

Udogodnienia w miejscu realizacji usługi

- Wi-fi
- Klimatyzacja
- Laboratorium komputerowe

Kontakt



BEATA SMOLAK

E-mail btsf.szkolonia@gmail.com

Telefon (+48) 666 569 358