

Krzysztof Czoba

Od wielu lat prowadzi projekty informatyczne w obszarze produkcji, logistyki, automatycznej identyfikacji produktów.



Celem projektów jest dostarczenie kompleksowych systemów stanowiących rozwiązanie konkretnych problemów międzynarodowych korporacji.

Z zamiłowania nauczyciel akademicki w Wyższej Szkole Europejskiej im. ks. Józefa Tischnera w Krakowie. Prowadzi zajęcia z zarządzania projektami. Od czasu do czasu, jako trener realizuje szkolenia biznesowe z zarządzania ryzykiem, wykorzystania narzędzi informatycznych w zarządzaniu przedsiębiorstwem, praktycznych metod i technik realizacji projektów. Twórca symulacyjnych gier decyzyjnych kształtujących właściwe postawy wśród kadry przedsiębiorstwa.

Członek International Project Management Association Poland. Jako asesor oceniał projekty w ramach polskiej edycji konkursu Project Excellence Award. Twórca portalu www.dotproject.net.pl realizującego misję dostępu do otwartych i bezpłatnych narzędzi wykorzystywanych w realizacji projektu.



Dla kogo są dedykowane warsztaty:

- Trenerów
- Kierowników projektów
- Członków zespołów
- Wewnętrznych trenerów
- HR menadżerów
- Pracowników Project Management Office
- Coachów
- Nauczycieli i wykładowców

Uczestnik zyskuje:

- Licencję na użytkowanie gier decyzyjnych wykorzystywanych na warsztacie oraz materiały poligraficzne do ich samodzielnego wytworzenia;
- Umiejętność zastosowania odpowiednich gier w zależności od oczekiwanego efektu;
- Biegłość w prowadzeniu własnych szkoleń z grami co przekłada się na zwiększenie zaangażowania uczestników. Podniesienie atrakcyjności zajęć przełoży się na zwiększeniu ich efektywności;
- Umiejętność zwiększenia efektywności projektów poprzez aktywne zaangażowanie interesariuszy i kształtowanie ich postaw za pomocą gier;
- Wiedzę na czym polega proces tworzenia gier decyzyjnych;
- Umiejętność tworzenia prostych gier do rozwiązywania specyficznych problemów w organizacji;
- Doświadczenie w wykorzystaniu gier;
- Prezentacje i instrukcje do prowadzenia gier decyzyjnych;
- Kwalifikacje poświadczone certyfikatem;
- Satysfakcję, że poprzez udział w szkoleniu wspierasz organizację pożytku publicznego działającą na rzecz niepełnosprawnych dzieci i zwierząt.

Warsztat Gry decyzyjne w projektach

3 dni warsztatów, minimum wykładów, dużo ćwiczeń praktycznych i udział w wielu grach

Stwórz własną grę





Symulacyjne gry decyzyjne kształtują właściwe postawy oraz uczą podejmowania racjonalnych decyzji bez konsekwencji w przypadku popełnienia kardynalnego błędu

Co daje wykorzystanie symulacyjnych gier decyzyjnych?

Gry decyzyjne są co najmniej tak samo dobre jak inne metody kształcenia, a w szczególnych przypadkach nawet lepsze. Takim szczególnym przypadkiem jest trening zarządzania symulowanym projektem.

Decyzje podejmowane w realnym świecie przez osoby, które brały wcześniej udział w grach są bardziej wyważone i nie są skrajne, można powiedzieć, że osoby te poruszają się w granicach racjonalności. To niewątpliwa korzyść z wprowadzenia tej metody kształcenia do szkolenia. Na warsztacie uczestnicy mają możliwość nauczyć się prowadzenia symulacyjnych gier w praktyce w kontekście zarządzania ryzykiem oraz prowadzenia symulowanego projektu.

Kontakt

Krzysztof Czoba
gry@dotproject.net.pl

+48 883 667 999

Czym są gry facylitacyjne?

Są to niezłożone gry decyzyjne mające za zadanie uświadomić uczestnikom istnienie pewnych zjawisk oraz pomóc w ukształtowaniu odpowiednich postaw. Są genialnymi narzędziami do komunikowania zmiany w organizacji, badania zjawisk czy obszarów do udoskonalenia oraz analizy przyczyn dysfunkcji. Wybierając odpowiednie gry do konkretnych problemów kierownik zespołu skuteczniej katalizuje poszukiwanie optymalnych rozwiązań.

**Gry są do pobrania bezpłatnie z witryny:
www.dotproject.net.pl**

Program warsztatów

24 godziny lekcyjne

- Gra nasze opowieści, icebreaker - zapoznanie się uczestników;
- Korzyści, przeznaczenie i podział gier decyzyjnych;
- Drobne formy grywalizacji na przykładzie Koń Karola, Jajo świętego ptaka;
- Kształtowanie postaw u uczestników gry;
- Gry komputerowe vs planszowe;
- Ankieta-gra sposobem na szybką analizę oczekiwań interesariuszy;
- Kasyno korzyści - zastosowanie;
- Marnotrawstwa - zastosowanie;
- Green Sahara - symulator projektu - zastosowanie;
- Wybory samorządowe - symulacyjna gra ukazująca proces zarządzania ryzykiem w projekcie - zastosowanie;
- Samodzielne prowadzenie gier decyzyjnych;
- Zadania i role prowadzącego;
- Projektowanie własnych gier decyzyjnych
 - cel gry
 - zachowania dobrego i złego gracza
 - silnik oraz założenia
 - balans gry;
 - niekorzystne zjawiska w grze oraz sposoby ich eliminacji;
 - tworzenie fabuły;
 - instrukcja i jej podawanie uczestnikom;
 - wprowadzanie modyfikacji;
 - wytwarzanie elementów trwałych do gier