



GAME CHANGERS ACADEMY

PRACOWNIA GIER 
SZKOLENIOVYCH

 THE HEART

MASTER OF BUSINESS
CHANGE
INTENSYWNY ROCZNY
PROGRAM ROZWOJU
LIDERÓW I ICH ZESPOŁÓW



Intensywny roczny **program rozwoju liderów**
i ich zespołów.

Game Changers Academy powstało z połączenia know-how Pracowni Gier Szkoleniowych z unikalną ofertą i przestrzenią The Heart.

To efektywny czasowo, roczny program przygotowujący liderów i ich zespoły do wdrażania cyfrowej transformacji, inicjowania zmian, prowadzenia nowatorskich projektów.

W 100% oparty na praktyce, doświadczeniu, symulacjach i wymianie wiedzy praktyków z Polski i świata.

- ✓ ROCZNE WSPARCIE
- ✓ 10 KOMPETENCJI
- ✓ INNOWACYJNE NARZĘDZIA
- ✓ SIEĆ LIDERÓW ZMIANY

Innowacyjność była kiedyś zarezerwowana dla niewielkiej grupy „szalonych” osób patrzących inaczej na otaczający świat i procesy w nim zachodzące. Dzisiaj innowacyjność nie jest przywilejem a oczekiwaniami jakie stawia otaczająca nas rzeczywistość. Być innowacyjnym to znaczy patrzeć na to samo co wszyscy ale znaleźć w tym czymś coś czego nikt inny nie dostrzega.

Artur Rabiński

Field Operation Manager, JTI 22 lata
w międzynarodowych organizacjach
(PMI, USP Zdrowie, Valvex, JTI)

10 MODUŁÓW / PROGRAM MASTER OF BUSINESS CHANGE

W RAMACH GAME CHANGERS ACADEMY

Master of Business Change (MBC) dotyka najważniejszych wyzwań współczesnych organizacji.

Przygotowuje uczestników do wykorzystywania swoich sił, talentów i pewności siebie, by się z nimi mierzyć.

10 MODUŁÓW

01. SAMOŚWIADOMOŚĆ LIDERA

Self-awareness | Culture change

- ✦ Jak burzyć utarte założenia i przywiązanie do status quo?
- ✦ Jak rozpowszechnić takie podejście w organizacji?

02. BUDOWANIE SILNYCH ZESPOŁÓW

Team dynamics | Talent development

- ✦ Jakich talentów potrzeba do udanej zmiany?
- ✦ Kogo włączyć?
- ✦ Jak wykorzystać silne strony różnych członków zespołu?

03. MYŚLENIE STRATEGICZNE

Purpose & Vision | Strategic thinking

| Disruptive business models

- ✦ Jak tworzyć wizję przyszłości firmy, podważając założenia branży?
- ✦ Jak twórczo wykorzystać nowe trendy?
- ✦ Jak przenieść sprawdzone modele biznesowe z innych branż?

04. PROJEKTOWANIE DOŚWIADCZEŃ KLIENTA

Design thinking | Customer focus

- ✦ Jak projektować doświadczenia, które zachwycają klientów?
- ✦ Jak odkryć niezaspokojone potrzeby?
- ✦ Jak zmieniać nawyki i przywiązywać klientów?

05. PRZEŁAMYWANIE OPORU

Leadership | Change momentum

- ✦ Jak wypracować i komunikować wizję zmian?
- ✦ Jak szybko zdobyć dużą grupę ambasadorów zmian?
- ✦ Kogo, jak i kiedy angażować i włączać?

10 MODUŁÓW

06. MAPOWANIE INTERESARIUSZY

Buy-in | Engagement | Resistance | Strategic Communication

- ✦ Jak radzić sobie z niepewnością w procesach transformacji?
- ✦ Jak podejmować trudne decyzje?
- ✦ Jak dobrać odpowiednie tempo i sposób wdrażanych zmian, by nie stracić zaangażowania?

07. TWORZENIE STRUKTUR I PROCESÓW

Structure & roles | Partners & ecosystem | Scaling change

- ✦ Jak się z(re)organizować żeby działać inaczej?
- ✦ Jak wykorzystać sieć zewnętrznych zasobów?
- ✦ Jak nadać skalę zmianom?

08. STORYTELLING

Storytelling | Selling your ideas

- ✦ Jak opowiadać o zmianach, by zaangażować ludzi?
- ✦ Jak komunikować cele, wizję i szczegóły transformacji?

09. ZARZĄDZANIE KONFLIKTEM

Trust | Dealing with culture clash | Courage

- ✦ Jak budować kulturę współpracy?
- ✦ Jak konstruktywnie wykorzystać opór?
- ✦ Jak tworzyć reguły, które porządkują rzeczywistość?
- ✦ Jak odważnie zarządzać konfliktami?

10. BUDOWANIE KULTURY FEEDBACKU

Roadmap thinking | Learning organization
| Feedback loops

- ✦ Jak wyciągać wnioski z porażek?
- ✦ Jak budować kulturę feedbacku w organizacji?
- ✦ Jak dzielić transformację na etapy i tworzyć mapę drogową zmian?

DO UDZIAŁU W MASTER OF BUSINESS CHANGE ZAPRASZAMY LIDERÓW, MANAGERÓW, PRZEDSIĘBIORCÓW

KTÓRZY

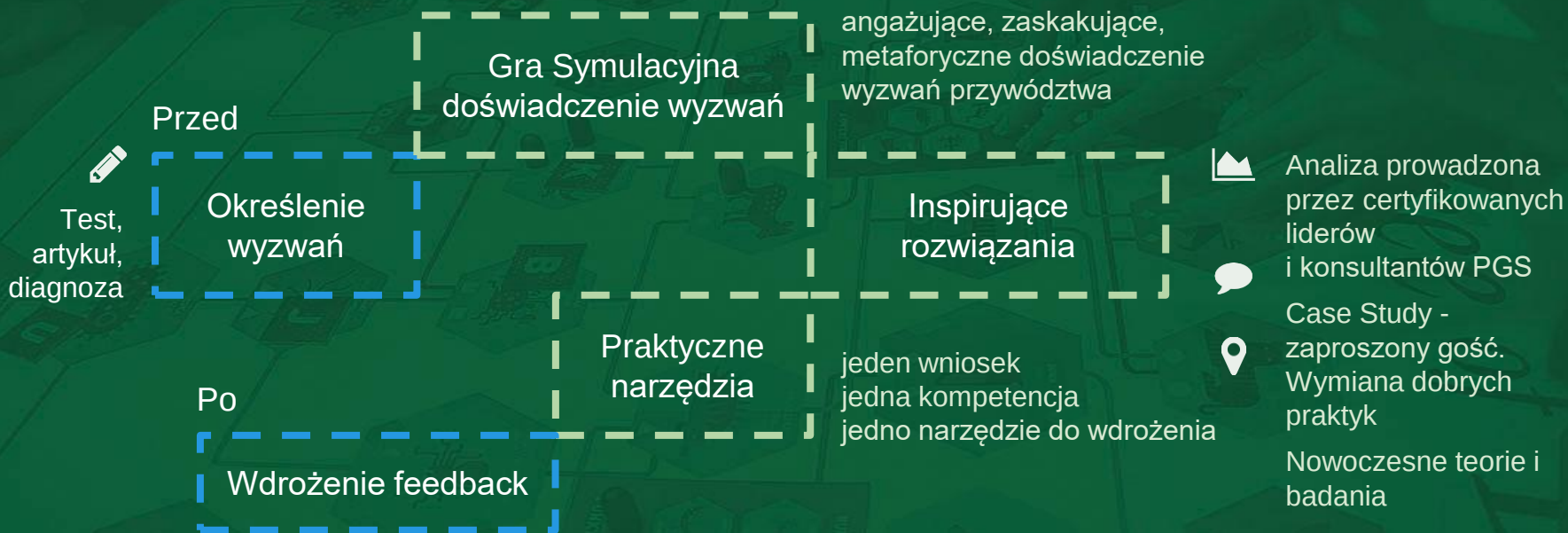
- ✓ kreują, a nie naśladują
- ✓ nie lubią utartych ścieżek
- ✓ chcą przekraczać granice
- ✓ mają odwagę łamać zasady
- ✓ ośmielają się podważać reguły

DLA KOGO?

- ✓ dyrektorów strategii, innowacji i rozwoju
- ✓ liderów zmian organizacyjnych i projektów strategicznych
- ✓ osób odpowiedzialnych za cyfrową transformację
- ✓ szefów nowych biznesów
- ✓ managerów odpowiedzialnych za HR i kulturę organizacyjną
- ✓ change managerów
- ✓ project managerów

STRUKTURA PROGRAMU

Struktura każdego modułu podważa konwencję „szkolenia”, zachęca do wychodzenia poza status quo. Łączy doświadczenie, refleksję, inspirację, praktyczne narzędzia.



PRAKTYCY I EKSPERCI

Do każdego modułu zapraszamy praktyków- zarówno z *success story* jak i spektakularnymi porażkami. Ludzi blisko praktyki. Z branż dobranych do potrzeb uczestników. W formule *Prowokacyjnych Case Study*, zapytamy o dobre i złe praktyki, o popełnione błędy i wyciągnięte lekcje, o to co zrobiliby inaczej

Trenerzy i Ekspertów PGS od lat trenują zespoły w Polsce i zagranicą. Certyfikowani, pracują interaktywnymi metodami. Łączą wieloletnią praktykę biznesową z nowoczesnymi teoriami. Byli managerowie, naukowcy, z tysiącami godzin trenerskich na koncie.



Julita Rudolf
Group Business
Transformation
Director
Grupa Onet-RAS
Polska



**Magdalena
Petryniak**
CEO
Story Seekers
Poland



**Paula
Bruszezwska**
CEO
Social Wolves



**Prof. Piotr
Płoszajski**
Profesor
SGH



**Iwona
Wencel**
CEO
WNCL



**Agnieszka
Szymańska**
Trener
Pracownia Gier
Szkoleniowych



**Dr Magdalena
Łuźniak-Piecha**
Trener
Pracownia Gier
Szkoleniowych



**Paweł
Krzywicki**
Trener
Pracownia Gier
Szkoleniowych



Tomasz Rudolf
CEO
The Heart



Joanna Średnicka
CEO
Pracownia Gier
Szkoleniowych



Rafał Olejniczak
Konsultant, Executive
Coach
Pracownia Gier
Szkoleniowych



Beata Pawłowska
Managing Director
Oriflame Poland



Elżbieta Opila
Konsultant,
Executive Coach
Pracownia Gier
Szkoleniowych



Jagoda Gandziarowska - Ziółcka
Dyrektor ds. Metody
Pracownia Gier
Szkoleniowych



Agnieszka Wrona
Trener
Pracownia Gier
Szkoleniowych



Artur Rzepecki
Executive Coach,
konsultant

FORMAT

Struktura każdego modułu podważa konwencję tradycyjnego szkolenia.

Zachęca do wychodzenia poza status quo, do łamania konwencji.

Łączy to co najlepsze w studiach podyplomowych MBA i treningach menedżerskich: doświadczenie, refleksję, inspirację, praktyczne narzędzia.

Kompetencje czy umiejętności wymagają praktyki. Trudno o realną praktykę dopóki nie podejmie się danego zadania. Gry to świetne narzędzie do stworzenia sztucznego środowiska, w którym są prawdziwe cele i prawdziwe emocje. Sukces firmy to ludzie.

To efektywny czasowo, roczny program przygotowujący liderów i ich zespoły do wdrażania cyfrowej transformacji, inicjowania zmian, prowadzenia nowatorskich projektów.

Każdy warsztat, ćwiczenie, zadanie służą rozwijaniu autentycznego przywództwa w działaniu.

W 100% oparty na praktyce, doświadczeniu, symulacjach i wymianie wiedzy praktyków z Polski i świata.

Leszek Lange

HR BIZNES PARTNER HILTI, MBA

REZULTATY

ROZWÓJ KOMPETENCJI

MBC rozwija 10 kompetencji potrzebnych, by skutecznie wdrażać innowacje i przeprowadzać zmiany.

W szczególności skupimy się na:

- ▶ zarządzaniu własnymi reakcjami na niepewność i zmienność,
- ▶ wpływie na innych tak, by jak najszybciej koncentrowali się na rozwiązaniach,
- ▶ planowaniu strategicznym, by wdrażane innowacje miały sens z punktu widzenia organizacji i rynku.

ZESTAW PRAKTYCZNYCH NARZĘDZI

Do zastosowania w organizacji, aby zwiększyć szansę na powodzenie nowatorskich rozwiązań.

SIEĆ LIDERÓW ZMIANY

Na każde ze spotkań GameChangers Academy lider przychodzi z wybranym członkiem zespołu, tworząc sieć ambasadorów zmian.

W spotkaniach programu może uczestniczyć w sumie

od 2 do 11 osób z firmy.



10 KOMPETENCJI

Skupimy się na kluczowych i uniwersalnych kompetencjach potrzebnych by zmieniać status quo, inspirować, motywować innych, komunikować zmiany, zarządzać konfliktami. Rozwijanych przez doświadczenia, nie teorię.

Gry i symulacje pomogą uczyć się szybciej i na bieżąco obserwować postępy.

Roczny program umożliwi zmianę nawyków, przećwiczenie i wypróbowanie nowych sposobów działania.

Doświadczeni praktycy z różnych i dobranych do potrzeb uczestników branż, podzielą się historiami oraz najlepszymi praktykami z własnych projektów.

4 CECHY WYRÓŻNIAJĄCE PROGRAM

ROCZNE WSPARCIE ORAZ PRAKTYCZNE NARZĘDZIA DO ZASTOSOWANIA W ORGANIZACJI

Wspólnie z mentorem zdefiniujesz cele oraz zidentyfikujesz osoby kluczowe dla powodzenia wdrażanych zmian, które będą mogły uczestniczyć w wybranych modułach programu. Podczas każdego spotkania poznasz narzędzia stosowane przez liderów zmian oraz przez cały okres trwania programu otrzymasz dostęp do biblioteki narzędzi usprawniających skuteczność Twojego zespołu.

AKTYWNY KLUB LIDERÓW

Każdy absolwent programu uzyskuje dostęp do szerokiej sieci liderów zmian z różnych branż i organizacji oraz szansę uczestnictwa w dodatkowych spotkaniach i konferencjach organizowanych przez The Heart i PGS.

10 KLUCZOWYCH KOMPETENCJI NIEZBĘDNYCH BY SKUTECZNIE PRZEPROWADZAĆ ZMIANY

Skupimy się na kluczowych i uniwersalnych kompetencjach potrzebnych by zmieniać status quo, inspirować, motywować innych, komunikować zmiany i zarządzać konfliktami. Gry i symulacje pomogą Ci uczyć się szybciej i na bieżąco obserwować postępy.

INTENSYWNY MINIMALIZM

96 godzin intensywnych warsztatów

80 godzin pracy własnej

2 sesje coachingowe

20 ekspertów, praktyków, konsultantów

4 CECHY WYRÓŻNIAJĄCE PROGRAM

FORMAT OPARLIŚMY NA NAJNOWSZYCH TRENDACH
OPISANYCH MIĘDZY INNYMI W RAPORCIE FUTURE TRENDS
IN LEADERSHIP DEVELOPMENT*

1

Równoczesny
rozwój kompetencji
i samoświadomości

Indywidualna
odpowiedzialność
za rozwój każdego
uczestnika - mentor
pomaga określić cele

2

Większy nacisk
na zespołowość
przywództwa

4

Innowacyjne
metody rozwoju

*analiza światowych trendów rozwoju przywództwa, opracowana przez ekspertów Harvarda i praktyków biznesu

PRAKTYCZNE NARZĘDZIA

Poszerzanie świadomości swoich mocnych stron, talentów oraz kompetencji: Gallup Strengths Finder (test talentów), Competence Game, Reflected Best Self.

Zwiększania wpływu: Change Curve Mapping, Góra lodowa oporu i inne narzędzia przetwarzania inercji, budowania koalicji, przyspieszania procesów zmian.

Rozwijające myślenie i działanie strategiczne o firmie i rynku: Business model poker, Customer journey, Design thinking. To sprawdzone metody lepszego rozumienia trendów, analizowania potrzeb i obiekcji klienta.

Budowa relacji: 4MAT Communication Model, Network mapping, Matryca: siły zespołu, Black Pearls.

Gry symulacyjne nagrodzone w międzynarodowych konkursach

(Irlandia, Polska, Kanada, Waszyngton)

G-Game, Siła założeń, Sunflower, Barnga, Po Omacku, Strike Fighter, Łowisko, Symbole, The Tree of Life, Rozmowy Handlowe, Slogan, autoKOREKTA, HEXgame.



GAME CHANGERS ACADEMY

—

MASTER OF BUSINESS
CHANGE
INTENSYWNY ROCZNY
PROGRAM ROZWOJU
LIDERÓW
I ICH ZESPOŁÓW

Planowany start Marzec 2018

- ✓ 2 miejsca w programie (lider 1 + od 1 do 10 ambasadorów)
- ✓ 10 treningów w ciągu roku (96 godzin warsztatów)
- ✓ 80 godzin pracy własnej
- ✓ 2-dniowa sesja wyjazdowa
- ✓ 2 sesje coachingowe
- ✓ Zestaw praktycznych narzędzi
- ✓ Kick-off i podsumowanie w gronie ponad 400 członków Klubu Liderów zmiany
- ✓ Certyfikat "Master of Business Change"

Cena dla firmy
(przy zgłoszeniu do końca 01.2018)
49.000 PLN

Dla klientów PGS i The Heart
39.000 PLN

Kontakt

Patrycja Szczecińska

+48 694 855 447

p.szczecinska@pracowniagier.com

gamechangersacademy.eu

