



**Załącznik nr 26**  
„minimalny zakres opisu produktu finalnego grantu/innowacji społecznej”  
opracowany przez Grantobiorcę  
**Załącznik nr 26c**  
„opis pomysłu”  
opracowany przez Inkubator  
w ramach projektu  
**CZAS NA STAŻ** – granty dla innowatorów społecznych  
oferujących nowe rozwiązania praktycznej nauki zawodu  
w przejściu z edukacji do pracy

## OPIS PRODUKTU FINALNEGO

### Skrócony tytuł pomysłu – innowacji społecznej

Tytuł: **TEAM BUILDING w trakcie stażu** – nowe metody doświadczania złożonych i dynamicznych środowisk pracy w korporacjach i organizacjach

### OPIS produktu finalnego

### PROBLEM, na który odpowiada produkt finalny

*Należy krótko opisać problem, który rozwiązuje produkt finalny:*

Rozwiązanie jest metodą praktycznego doświadczania złożonych i dynamicznych środowisk pracy w korporacjach i organizacjach w oparciu o technologię gry komputerowej stosowanej w metodzie warsztatowej budującej zespół i testująca role grupowe w złożonych procesach decyzyjnych czy rywalizacyjnych charakterystycznych dla dużych organizacji i przedsiębiorstw. Atrakcyjna formuła edukacji poprzez zabawę jest przygotowana przez praktyków zarządzania i specjalistów od gier komputerowych. Innowacja dotyczy nowej formuły edukacji praktycznej na rzecz organizacji, korporacji, przedsiębiorstw o złożonych, skomplikowanych stanowiskach pracy, na których kluczową rolę odgrywa praca zespołowa. Tego doświadczenia zawodowego nie sposób zdobyć w ramach tradycyjnej praktyki zawodowej, na której uczeń (student) w większości przypadków pozostaje na marginesie zespołu (tak by nie zaburzać efektywności jego pracy) pozostając pod opieką i w kluczowej relacji z jedną osobą z firmy, pełniąc rolę opiekuna stażu lub praktyki. Rozwiązanie takie, dość powszechne w praktyce, istotnie ogranicza możliwość osobistego doświadczenia pracy w zespole, specyfiki poszczególnych ról w pracy zespołowej a tym samym zrozumienia dynamicznych, zmiennych stanowisk pracy w tego typu organizacjach. Absolwenci pomimo deklarowania kompetencji społecznych i „umiejętności pracy w zespole” zdobytych w na warsztatach edukacyjnych lub pracy w zespołach uczniowskich o stabilnych rolach grupowych w środowisku edukacyjnym (ograniczonym przez założenia projektu edukacyjnego), w istocie nie radzą sobie w realnych zespołach działających pod presją zmieniających się wytycznych, krótkoterminowych projektów zmuszających do podejmowania nowych ról grupowych. Efektem jest szybkie zniechęcenie, brak wiary i motywacji do podejmowania nowych wyzwań oraz brak zrozumienia procesów zespołowych charakterystycznych dla złożonych i dynamicznych środowisk pracy. Nowi pracownicy pomimo dobrego wykształcenia formalnego i praktycznego nie odnajdują się w tych specyficznych środowiskach pracy budując stereotyp organizacji zamkniętych na młodych. Tymczasem organizacje te potrzebują świeżej energii, najnowszej wiedzy teoretycznej do pracy swoich zespołów i potrzebują



rozwiązania tego problemu. Narzędzia do zbudowania efektywnego zespołu wzmocnią kompetencje istniejących zespołów lub zwiększą efektywność zarządzania zespołem, Innowacyjne warsztaty/szkolenia/ staże dostępne w dwóch zasadniczych wariantach: optymalizacja pracy zespołu oraz wzmacnianie indywidualnych kompetencji pracowników w zakresie współpracy; optymalne zarządzanie zespołem pracowniczym. W krótkim czasie uczestnicy mogą doświadczyć dynamiki grupy, odmiennych ról grupowych oraz odrębnych zadań komunikacyjnych i zespołowych w symulowanym środowisku o wysokiej intensyfikacji wątków i zdarzeń, na które w firmie trzeba by czekać miesiącami, co nie jest możliwe w ramach tradycyjnej praktyki studenckiej. Wdrożenie rozwiązania da nowe instrumenty do efektywnej pracy z absolwentami uczelni oraz potencjalnie z absolwentami szkół zawodowych w zawodach i branżach, gdzie istotna jest praca zespołowa i zmienność ról zawodowych.

### ELEMENTY, z których składa się innowacja/produkt finalny

*Należy wskazać elementy składowe produktu finalnego, części modelu, etapów rozwiązania, narzędzi:*

Rozwiązanie opiera się kilku formach wsparcia, stanowiących jednocześnie podstawowe elementy innowacji:

W ramach rozwiązania opracowano gry szkoleniowe, których głównym założeniem, a zarazem podstawową wartością jest nauka przez doświadczenie. Celem szkolenia (w ramach wszystkich 3 modułów) jest przystosowanie młodych wchodzących na rynek pracy do warunków współpracy zawodowej, zrozumienia jej zasad i wynikających z niej wartości, w tym: budowania relacji ze współpracownikami, optymalizacji komunikacji, poczucia odpowiedzialności jednostkowej i zespołowej, działania pod presją czasu, zaangażowania, otwartości.

1. **TRENING WSPÓŁPRACY** zespołowej z wykorzystaniem symulatora mostka statku kosmicznego, czyli szkolenie, podczas którego uczestnicy wcielają się w członków załogi. Spójna fabularnie symulacja mostka statku kosmicznego, realizowana równocześnie w przestrzeni cyfrowej i fizycznej, moderowana przez trenerów i tzw. game mastera w czasie rzeczywistym, stymuluje motywację i zaangażowanie uczestników szkolenia. Realizacja misji wymaga intensywnej współpracy wszystkich członków załogi. Działania zespołu poddawane są refleksji zmierzającej do redukcji dysfunkcji pracy zespołowej i optymalizacji współpracy.
2. **SYMULACJA** współpracy i optymalizacji pracy zespołowej oraz kooperacji między zespołowej. Warsztaty prowadzone metodami aktywnymi, podczas których uczestnicy poznają główne dysfunkcje pracy zespołowej i wypracowują model optymalnej współpracy oraz własne normy zespołowe. W ramach zajęć uczestnicy ćwiczą komunikację poziomą i pionową, uczą się reprezentować zespół, mają także okazję doświadczyć roli negocjatorów.
3. **AWARYJNE ŁADOWANIE** – gra terenowa, której warunkiem sukcesu jest optymalna praca zespołu. Uczestnicy pogłębiają świadomość wagi orientacji na cel, własnych ról zespołowych, znaczenia zaufania dla współpracy i właściwego zaangażowania zasobów indywidualnych i zespołowych. Wszystkie 3 moduły stanowią innowacyjny sposób przekazywania wiedzy, której podstawą jest nauka nie poprzez teorię, ale poprzez doświadczenie, zgodnie z Cyklem Kolba - założeniami aktywnego procesu nauczania, w którym doświadczenie jest kluczem do refleksji i wiedzy. Młodzi ludzie pracować będą



w naturalnym dla siebie środowisku nasyconym narzędziami cyfrowymi, które wykorzystywać będą do realizacji celów zespołowych. Technologie cyfrowe często służące tylko rozrywce, tutaj w sposób bliski zabawie wspierają realizację złożonych zadań zespołowych i założonych celów szkoleniowych.

### **NARZĘDZIA, przygotowane do wykorzystania przez przyszłych użytkowników innowacji**

*Należy krótko scharakteryzować narzędzia innowacji rekomendowane do przyszłych zastosowań:*

Uczestnicy warsztatów dostają do dyspozycji salę zajęciową zaaranżowaną na mostek statku przemierzającego głęboką przestrzeń kosmiczną. Aranżacja opiera się na przygotowanych stanowiskach pracy składających się z monitora, klawiatury i myszki. Każde z pięciu stanowisk wyposażone jest w interfejs użytkownika posiadający kilka funkcji specyficznych dla danego stanowiska. Przed uczestnikami w niewielkiej odległości znajduje się ekran, na którym z rzutnika wyświetlany jest obraz widziany z frontu statku. To niejako przednia szyba, której obraz jest widoczny dla wszystkich. Do dyspozycji uczestnicy mają następujące stanowiska: pilot (odpowiada za prawidłowy lot); strzelec (obrona, atak); nawigator (praca z mapą, wyznaczanie kierunku, współrzędnych); inżynier (zarządzanie zasobami energii); łącznik (komunikacja z innymi jednostkami). Załogą zarządza kapitan/trener. Drugi trener czuwa nad przebiegiem warsztatów, aranżuje i stymuluje refleksję uczestników w odniesieniu do zrealizowanych działań. Kluczowym narzędziem dla użytkownika jest w tym przypadku podręcznik wdrożeniowy opisujący ogólnodostępną aplikację do gry umożliwiającą skorzystanie z powyższych funkcji i ról zespołowych w modelu warsztatów stanowiących elementy innowacji. Dodatkowym elementem narzędzia są rekomendacje wdrożeniowe dla przyszłych użytkowników rozwiązania.

### **ZASTOSOWANIE produktu finalnego**

#### **UŻYTKOWNICY, którzy będą mogli wykorzystać produkt finalny**

*Należy wskazać kluczowych oraz alternatywnych użytkowników produktu finalnego:*

Potencjalnym użytkownikiem są firmy doradcze i szkoleniowe oraz pracodawcy (organizacje i korporacje) lub uczelnie wyższe (biura karier, samorządy uczniowskie, koła naukowe) poszukujące nowych form praktycznego kształtowania umiejętności pracy w zespole czy doświadczania ról grupowych.

#### **ODBIORCY, do których kierowana jest innowacja:**

*Należy wskazać kluczowych oraz alternatywnych odbiorców produktu finalnego:*

Odbiorcą rozwiązania są studenci przygotowujący się do podjęcia pracy w złożonych organizacjach i korporacjach oraz absolwenci pozostający bez pracy a uczestniczący w szkoleniach i warsztatach w zakresie umiejętności pracy zespołowej. Innowacja jest narzędziem edukacyjnym symulującym rzeczywistość pracy zespołowej w formie skondensowanej, co przyspiesza proces edukacji praktycznej. Alternatywnymi odbiorcami mogą być pracownicy korporacji zdobywający nowe kompetencje w przyjaznej i atrakcyjnej formule gry w modelu edukacji ukrytej powiązanej z zabawą lub odpoczynkiem.



## DZIAŁANIA konieczne dla zastosowania/wdrożenia innowacji:

*Należy wymienić etapami podstawowe działania użytkownika niezbędne do zastosowania produktu:*

Model warsztatów z zakresu współpracy zespołowej oparty na symulacji mostka statku kosmicznego nadaje się do wdrożenia jako alternatywa do tradycyjnych form szkoleniowych i pozaszkoliowych służących zawiązaniu zespołu, optymalizacji pracy zespołowej czy diagnozy potencjału zadaniowego zespołu jak i poszczególnych jego członków. Atrakcyjna formuła angażuje uczestników, skracając etap adaptacji do minimum. Interfejsy poszczególnych stanowisk oraz mechanika rozgrywek są bardzo intuicyjne, co implikuje możliwość uczestnictwa w warsztatach zarówno osób swobodnie poruszających się w świecie nowinek technicznych i technologii IT, jak i osób mniej obeznanych, mających często opór do używania nowych, nieznanymi im narzędzi cyfrowych. Model warsztatów świetnie sprawdzi się w środowiskach korporacyjnych, gdzie komunikacja między pracownikami odbywa się na różnych poziomach i przy użyciu różnych narzędzi. Warsztaty z wykorzystaniem symulacji mostka statku kosmicznego opierają się na narzędziu będącym w istocie grą komputerową, ale jej specyfika polega na tym, że nie angażuje gracza indywidualnie jak tradycyjna gra, gdzie komunikacja z innymi graczami odbywa się zazwyczaj w świecie cyfrowym, lecz narzuca konieczność współpracy i komunikację zarówno z wykorzystaniem cyfrowego medium jak i tradycyjną metodą na zasadach tu i teraz. W podręczniku wdrożeniowym podano linki do programów komputerowych oraz program warsztatów do zastosowania przez trenera kształtującego kompetencje pracy zespołowej lub role grupowe. Grę Empty-Epsilon można za darmo pobrać ze strony producenta. Aby uruchomić standardowy typ mostka kosmicznego dla gry Artemis czy EmptyEpsilon, konieczne jest poniesienie kosztów związanych z udostępnieniem potrzebującego następującego sprzętu: 4-6 urządzeń, po 1 na każdego oficera oprócz kapitana. Mogą to być laptopy, komputery stacjonarne lub urządzenia z systemem Android; Jeden duży ekran (duży monitor, telewizor lub projektor); Stabilna sieć. Wifi może działać, ale zalecana jest przewodowa sieć LAN. Jeśli gra prowadzona jest przez Internet, zdecydowanie zalecane jest korzystanie z czatu głosowego. Wszyscy oprócz 1 oficera operują "stacjami", które kontrolują różne części statku. Ostatni komputer jest przeznaczony do głównego ekranu, który nie wymaga żadnego wejścia i powinien być widoczny dla wszystkich graczy. Należy wyznaczyć 1 gracza jako Kapitana, którego komputer może służyć jako główny ekran statku. Jedynym obowiązkiem kapitana jest komunikowanie się z innymi oficerami i mówienie im, co powinni zrobić. Pozostali oficerowie obsługują jedną ze stacji okrętowych, opisanych w zakładce Stacje. Po uruchomieniu gry na komputerze pełniącym rolę głównego ekranu, należy skonfigurować go jako serwer gry. Pozostałe stacje mogą następnie połączyć się z serwerem gry jako klienci.

## KOSZT zastosowania innowacji:

*Należy oszacować przybliżony koszt zastosowania innowacji w praktyce (poza projektem) w przeliczeniu na 1 uczestnika (odbiorcę) lub miesiąc funkcjonowania rozwiązania w działalności przyszłego użytkownika:*

Koszt zastosowania innowacji związany jest przede wszystkim z wynagrodzeniem trenera prowadzącego warsztaty i omawiającego efekty, rezultaty czy jakość pracy zespołu i ich poszczególnych członków. Koszt ten może być minimalizowany poprzez delegowanie do tej roli pracownika Biura Karier lub pracownika dydaktycznego, nauczyciela przedsiębiorczości. Podstawowym kosztem pozostaje koszt



dostępu do gry komputerowej. W innowacji skorzystano z gry Artemis i gry Empty Epsilon. Artemis to gra symulacyjna, polegająca na współdziałaniu ze statkiem kosmicznym, w której od 2 do 11 graczy staje się załogą statku kosmicznego, który można latać z wygodnego salonu. Gra została zaprojektowana do grania przez grupę ludzi, którzy są wszyscy w tym samym pokoju. Licencja pomostowa pozwala zainstalować grę na wszystkich komputerach osób, z którymi grasz w klasycznym stylu lokalnej sieci lokalnej. Gra jest płatna do kupienia za pomocą strony. Koszt dostępu dla jednego stanowiska komputerowego to 6,99 USD amerykańskiego. Można jednak skorzystać z innych podobnych bezpłatnych gier. Jedną z rekomendacji jest EmptyEpsilon, czyli gra symulacyjna również typu statek kosmiczny z tą różnicą, że ma w pełni otwarte źródło, więc można ją modyfikować w dowolny sposób i dostosowywać ją pod potrzeby warsztatów co jest dość istotne z punktu widzenia odbiorców. Grę EmptyEpsilon można za darmo pobrać ze strony producenta. Aby uruchomić standardowy typ mostku kosmicznego dla gry Artemis czy EmptyEpsilon, konieczne jest poniesienie kosztów związanych z udostępnieniem potrzebujesz następującego sprzętu: 4-6 urządzeń, po 1 na każdego oficera oprócz kapitana. Mogą to być laptopy, komputery stacjonarne lub urządzenia z systemem Android; Jeden duży ekran (duży monitor, telewizor lub projektor); Stabilna sieć. Wifi może działać, ale zalecana jest przewodowa sieć LAN. Jeśli gra prowadzona jest przez Internet, zdecydowanie zalecane jest korzystanie z czatu głosowego.

### **MODYFIKACJE produktu finalnego**

#### **ZAKRES MOŻLIWYCH ZMIAN produktu finalnego:**

*Należy wskazać zakres możliwych zmian w produkcie, narzędziach (z zachowaniem efektywności rozwiązania):*

Zastosowanie gry EmptyEpsilon stwarza możliwości modyfikacji rozwiązania ze względu na fakt, iż ta gra symulacyjna ma w pełni otwarte źródło, więc można ją modyfikować w dowolny sposób i dostosowywać ją pod potrzeby warsztatów co jest dość istotne z punktu widzenia odbiorców. Otwarte źródło daje twórcom warsztatów możliwość dostosowywania programu warsztatów, czyli celów i tematów konkretnej Misji do specyficznych potrzeb grupy lub profilu beneficjenta. W przypadku innowacji grupą tą byli uczniowie i studenci jednak w łatwy sposób można modyfikować i przystosować program Misji dla innych uczestników gry np. pracowników czy urzędników, z którymi chcemy przeciwiczyć umiejętność pracy zespołowej z wykorzystaniem tego narzędzia.

#### **ROZWÓJ produktu finalnego i REKOMENDACJE do dalszych prac:**

*Należy wskazać obszary dalszego rozwoju rozwiązania lub dostosowania do innych problemów lub odbiorców:*

Ważnym kierunkiem rozwoju innowacji jest stosowanie tej formy edukacji i kształcenia praktycznego w stosunku do nowych grup docelowych przez alternatywnych użytkowników. Rozwiązanie może więc być stosowane nie tylko przez biura karier do kształcenia umiejętności praktycznych studentów przygotowujących się do pracy w korporacjach, ale także przez same korporacje dla pracowników czy instytucje szkoleniowe jako element praktyczny programów szkoleń z zarządzania czy radzenia sobie ze stresem. Metoda może też być rozwijana w szkolnictwie zawodowym, w którym wskazane jest wsparcie kompetencji kluczowych i społecznych uczniów techników czy szkół branżowych.



## OPIS INNOWACJI

### POMYSŁ

#### Skrócony OPIS:

Model warsztatów edukacyjnych z metodą praktycznego doświadczania złożonych i dynamicznych środowisk pracy w korporacjach i organizacjach w oparciu o technologię gry komputerowej (stosowanej w metodzie warsztatowej budującej zespół i testującą role grupowe w złożonych procesach decyzyjnych czy rywalizacyjnych charakterystycznych dla dużych organizacji i przedsiębiorstw). Atrakcyjna formuła edukacji poprzez zabawę z elementami grywalności przygotowana została przez praktyków zarządzania i specjalistów od gier komputerowych.

### Dla Kogo?

Dla organizacji promujących kompetencje kluczowe w zakresie pracy zespołowej poszukujących nowych, atrakcyjnych form edukacji praktycznej opartych na symulacji i grach. Dla firm i instytucji szkoleniowych oraz dla nowoczesnych korporacji.

### Kontakt i wsparcie użytkowników:

**Pomysł i realizacja testu:** Agencja Doradczo Usługowa Arwi Partner.

**Inkubator:** Białostocka Fundacja Kształcenia Kadr, ul. Spółdzielcza 8, 15-441 Białystok, fundacja@bfkk.pl, +48 85 653 77 00, www.bfkk.pl, www.czasnastaz.edu.pl, Koordynator: Michał Skarzyński