



**Fundusze Europejskie**

# Licencja na gry szkoleniowe MindLab Games

**MindLab Sp. z o. o.**



Fundusze Europejskie  
dla Rozwoju Społecznego



Rzeczpospolita  
Polska

Dofinansowane przez  
Unię Europejską



**PARP**  
Grupa PFR

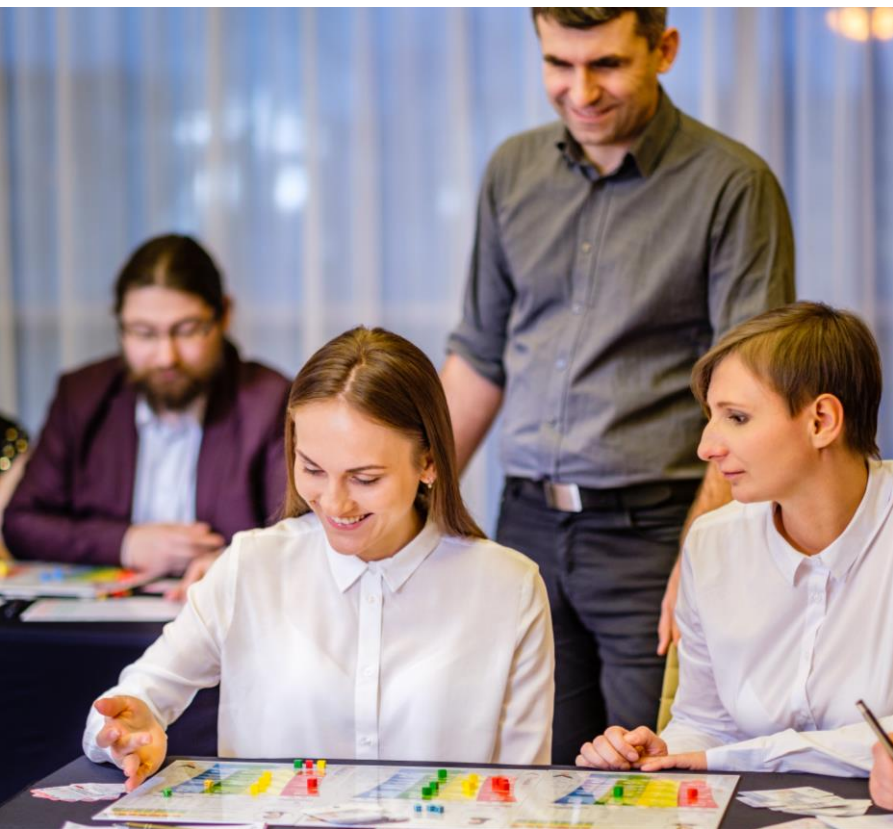


## MindLab Sp. z o. o.

Od 2006 roku stawiamy na innowacyjne podejście do szkoleń.

### Nasze doświadczenie:

- **800** – to liczba firm i instytucji, z którymi dotąd współpracowaliśmy.
- **22 000** – tak dziś szacuje się liczba godzin, które spędziliśmy na salach szkoleniowych.
- **46 000** – tylu pracowników wzięło udział w naszych szkoleniach, programach rozwojowych, wdrożeniach i sesjach komunikacyjnych.
- **2000** – to liczba uczestników największego programu rozwojowego, jaki dotychczas zrealizowaliśmy.



## MindLab Sp. z o. o.

Nasze 4 główne obszary działalności to przede wszystkim:

- **Szkolenia** – warsztaty, programy szkoleniowe, autorskie know-how.
- **Multimedialne gry szkoleniowe** – w MindLab Games zaprojektowaliśmy już ponad 30 gier.
- **Eventy integracyjne** – autorskie programy i gry integracyjne.
- **Wdrożenia dla firm przemysłowych** – budowanie kultury bezpieczeństwa.



## MindLab Sp. z o. o.

Realizowaliśmy szkolenia, programy szkoleniowe i licencje na gry szkoleniowe dla takich firm jak m.in.:

- TVN
- Orange
- MAKRO
- Danone
- mBank
- RTV Euro AGD
- Coca-Cola
- DHL
- LPP
- Jeronimo Martins
- Grupa Żywiec
- LG
- Rossmann
- Polaris
- Leroy Merlin
- P&G Gillette
- Orlen
- Lorenz
- Generali
- Cersanit



**Efekt: ZMIANA**

Gra komputerowa



## Efekt: Zmiana

**Gracze w grze Efekt: Zmiana mają za zadanie przeprowadzić swój zespół przez cały proces zmiany w całej firmie.**

### Tematyka:

- zarządzanie zmianą
- kierowanie zespołem
- motywowanie i angażowanie pracowników
- komunikacja podczas procesu zmiany

### Zalety gry:

- gra wskazuje na konieczność logicznego przedstawienia sensu zmiany,
- gra uświadamia znaczenie pracy z emocjami pracowników,
- gra uświadamia wpływ liderów opinii na zespół,
- gra pozwala przećwiczyć stosowanie i konsekwencje, różnych strategii lidera na różnych etapach zmiany.



Gra komputerowa



## Most na Rzece Sava

**Współpraca z klientami mogłaby przebiegać lepiej?  
Sprawdź, jak powinien pracować dobry konsultant.**

**Tematyka:**

- obsługa klienta
- komunikacja z klientem wewnętrznym i zewnętrznym
- prowadzenie i moderacja spotkań
- mediacje
- doradztwo

**Zalety gry:**

- gra uczy analizy strategii działania konsultanta w konfrontacji z klientem,
- gra uświadamia, że dzielenie się wiedzą z klientem jest korzystne dla procesu sprzedaży,
- gra pokazuje korzyści płynące z przedstawienia ograniczeń produktu oraz sprecyzowania oczekiwań,
- gra wskazuje na ważną rolę obopólnego zaufania w procesie negocjacji.



Czarna Inez

Gra komputerowa



## Czarna Inez

Gra uświadomi im, jak korzystny wpływ ma zaufanie na realizację wspólnych działań.

**Tematyka:**

- komunikacja
- zarządzanie zmianą
- zaufanie i nieufność
- asertywność
- negocjacje

**Zalety gry:**

- gra pozwala doświadczyć sytuacji, w której kluczem do sukcesu jest skuteczne radzenie sobie z zaufaniem lub nieufnością współpracowników,
- gra pokazuje narzędzia do budowania wzajemnego zaufania,
- gra pokazuje możliwe źródła nieufności,
- gra pokazuje działania niezbędne do odbudowania utraconego zaufania.



## Intuicja

**Intuicja to świetny ice breaker, który sprawdzi się na rozpoczęciu eventu, szkolenia czy innego spotkania online.**

### Tematyka:

- integracja dla firm
- poznanie się
- intuicja
- team building

### Zalety gry:

- gra pozwala na wprowadzenie dobrej atmosfery na początku integracji firmowej,
- gra umożliwia bliższe poznanie się uczestników,
- gra pozwala na integrację zespołu,
- gra promuje uważne słuchanie innych uczestników i zainteresowanie ich wypowiedziami zamiast skupienia na własnym zadaniu,
- gra pozwala na przyjacielską rywalizację.





## Zagadka Krakena

**Wirtualny escape room, w którym uczestnicy w ograniczonym czasie muszą uciec ze statku pirackiego przejętego przez groźnego Krakena.**

### Tematyka:

- integracja dla firm
- feedback
- współpraca zespołowa
- działanie pod presją czasu

### Zalety gry:

- gra ćwiczy skuteczną komunikację i współpracę w zespole,
- gra odkrywa mocne strony różnych członków zespołu,
- gracze sprawdzają się w obliczu wymagającego wyzwania,
- dobra zabawa!



## Gra hybrydowa



# Ostatnia Wyprawa

Multimedialna gra szkoleniowa pomagająca budować kulturę bezpieczeństwa w firmach przemysłowych.

## Tematyka:

- bezpieczeństwo pracy
- krótko- i długoterminowe skutki podejmowanych decyzji
- tolerancja ryzyka
- BBS – behavioral based safety (bezpieczeństwo behawioralne)

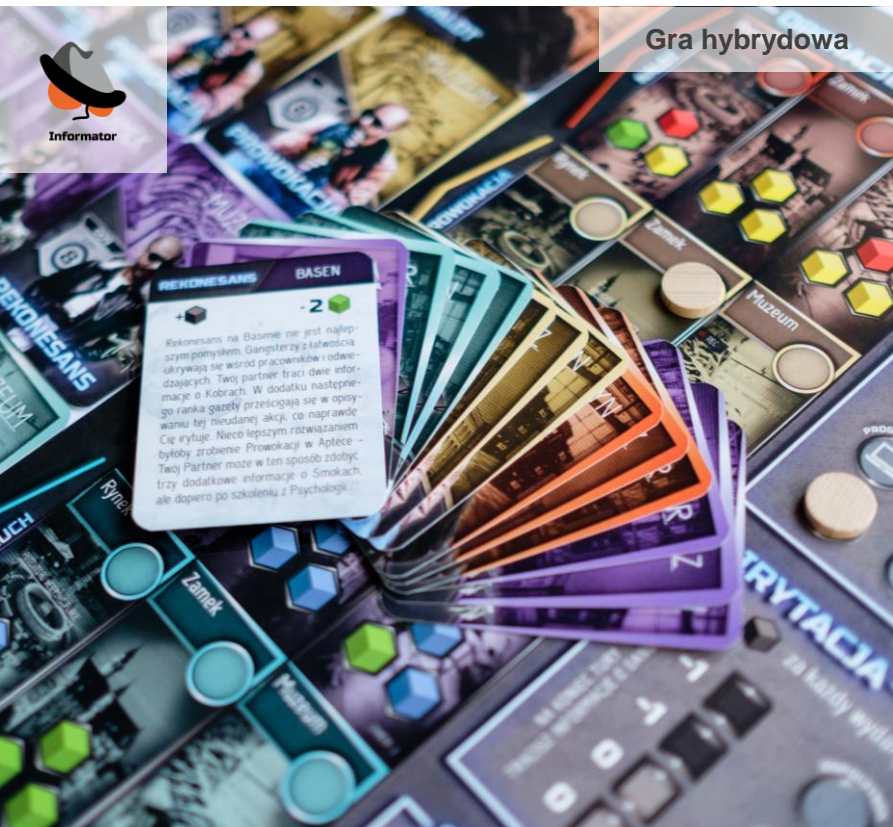
## Zalety gry:

- gra wskazuje na korzyści płynące ze stosowania się do przyjętych norm BHP,
- gra uczy na możliwe skutki pośpiechu, niedbałości i braku poinformowania,
- gra uświadamia wagę zerowej tolerancji ryzyka,
- gra pokazuje wpływ bezpiecznych zachowań na pozazawodowe obszary życia pracownika.



Informator

## Gra hybrydowa



# Informator

Gra szkoleniowa, która pokazuje, na czym polega efektywne udzielanie informacji zwrotnej i wymiana informacji.

## Tematyka:

- dzielenie się wiedzą
- feedback

## Zalety gry:

- gra pokazuje najważniejsze cechy właściwie udzielonego feedbacku,
- gra pozwala doświadczyć najczęstszych błędów w zakresie udzielania feedbacku i ich konsekwencji,
- gra pokazuje, że właściwy feedback pomaga w budowaniu dobrych relacji i wzajemnego zaufania,
- gra uczy, że konstruktywna informacja zwrotna pozwala na poprawę wielu podejmowanych działań i zapobiega kryzysom.



Gra hybrydowa

## Motywatory

Skuteczne motywowanie pracowników to klucz do efektywnej pracy zespołu. Gra menedżerska **Motywatory** pokaże uczestnikom szkolenia, jak sprostać temu wyzwaniu.

### Tematyka:

- motywowanie pracowników
- model Herzberga w praktyce
- zarządzanie zespołem
- budowanie zespołu
- narzędzia i czynniki motywacyjne

### Zalety gry:

- gra wskazuje, jakie narzędzia motywacyjne sprawdzają się najlepiej w przypadku różnych pracowników,
- gra pozwala na uczestnikom skupić się na podstawowych potrzebach pracowników przed podjęciem działań motywujących,
- gra potwierdza, że właściwie stosowane narzędzia motywacyjne pomagają podnieść efektywność zespołu.



## Planszowe gry szkoleniowe

- **Cyber Shield** – cyberbezpieczeństwo w organizacji
- **Gorączka Złota** – delegowanie i instruowanie
- **Kapryśne Zwierzęta** – integracja zespołowa
- **Kariera** – ścieżki kariery
- **Kontrahenci** – sprzedaż do klienta biznesowego
- **Kooperacja** – współpraca zespołowa
- **Lejek Sprzedaży** – sprzedaż B2B
- **Licho Nie Śpi** – budowanie kultury bezpieczeństwa
- **Polowanie Na Chochliki** – integracja zespołowa



## Planszowe gry szkoleniowe

- **Projektopolis** – zarządzanie projektami
- **Prawa Konkurencji** – świadomość biznesowa
- **Przepis Na Autorytet** – budowanie autorytetu w zespole
- **Rozwój w Biały Dzień** – zarządzanie i rozwój zespołu
- **Sojusznicy** – współpraca zespołowa
- **Sprzedaż B2C** – najlepsze praktyki sprzedażowe
- **Trudne Negocjacje** – dobre praktyki negocjowania
- **Twój Czas** – zarządzanie sobą w czasie
- **Wyścig z Czasem** – efektywna praca w różnych warunkach



## Zasady licencjonowania

- Licencja niewyłączna
- Pole eksploatacji: tworzenie programów szkoleniowych i ich prowadzenie w oparciu o grę szkoleniową
- Brak limitów ilości użyć
- Na rok lub dwa lata
- Płatność jednorazowa
- Internetowa Platforma Wsparcia Trenerskiego
- Szkolenie Trenerskie i certyfikat
- Wypożyczenie elementów fizycznych, jeśli są potrzebne

## Klienci Licencjobiorcy

- Skanska
- PZU
- Polska Grupa Lotnicza
- Integra Consulting
- Orange
- GKN Automotive
- AmRest
- Terg
- Urząd Pracy w Jaworznie
- UPC
- BNP Paribas Bank Polska
- ABB
- Randstad Polska
- S.C. Johnson
- SQD Alliance
- Volvo
- US Pharmacia
- Institute for Quality Leadership
- BASF
- Bahlsen Polska
- Autoneum
- Bank Ochrony Środowiska
- Philip Morris Polska
- PKO BP
- Selena
- Lafarge Cement
- Rekeep Polska
- Rhenus Logistics
- CTM PGZ
- Pandora
- Colian
- Paroc Polska
- Ontex





## Cena licencji

W przypadku gry Efekt: Zmiana:

- 25 000 zł brutto – 1 rok
- 37 500 zł brutto – 2 lata



## Osoba kontaktowa

- Mateusz Walaszczyk
- ul. Limanowskiego 31/15, 30-557 Kraków
- +48 609 983 800
- [mateusz.walaszczyk@mindlab.pl](mailto:mateusz.walaszczyk@mindlab.pl)
- [www.mindlab.pl](http://www.mindlab.pl)
- <https://www.linkedin.com/in/mateusz-walaszczyk/>