



Tel.: 17 866 1188, 17 866 1199
e-mail: rekrutacja@wsiz.edu.pl

www.wsiz.edu.pl



GRA DECYZYJNA

z Wyższą Szkołą Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie



**WYŻSZA SZKOŁA
INFORMATYKI i ZARZĄDZANIA**
z siedzibą w Rzeszowie



SKUTECZNY NEGOCJATOR

Liczba uczestników:
do 30 osób

W tej rozgrywce uczestnicy określają interesy obu stron, obszar negocjacji, argumenty na poparcie swoich interesów oraz kryteria obiektywne. Osią każdej rozgrywki są negocjacje z kontrahentem, z którym łączy ich wieloletnia współpraca.

POZIOM 1

„Mięś-Ex”

120 minut

Przedmiotem negocjacji są warunki umowy między korporacją BigBurger, a firmą Mięś-ex.

„Dom w skowronkach”

120 minut

Przedmiotem negocjacji są warunki współpracy, między Robertem Pędzlem (inwestorem), a firmą Ryś-Bud (wykonawcą) w kwestii budowy domu oraz wykonania wszelkich robót wykończeniowych.

POZIOM 2

„Samochód służbowy”

120 minut

Przedmiotem negocjacji jest ustalenie harmonogramu użytkowania samochodu służbowego między 4 pracownikami.

„Dzień wolny od pracy”

120 minut

Przedmiotem negocjacji jest ustalenie harmonogramu urlopu w jednym tygodniu między 4 pracownikami.

rekomendowany dla uczniów,
którzy nie mieli dotychczas
styczności z tematyką negocjacyjną

rekomendowany dla uczniów,
którzy zrealizowali rozgrywkę
z obszaru pierwszego



HR MANAGER

Warsztaty mogą zostać zrealizowane wyłącznie na terenie uczelni

czas trwania zajęć:
8 godzin lekcyjnych

Liczba uczestników:
12-30
(rekomendowana liczba
12-16 osób)

Rozgrywka toczy się wokół zarządzania kompetencjami pracowników w celu osiągnięcia jak najlepszych wyników finansowych w firmie. Gra uczy, jak gospodarować potencjałem pracowników, jak ten potencjał wyzwalać i rozwijać, aby z sukcesem realizować biznesowe przedsięwzięcia. Gra jest symulacją firmy, w której podobnie jak w życiu trzeba pozyskać pracowników, zainwestować w ich rozwój, motywować finansowo i pozafinansowo, a także jak trzeba zwalniać. Gra kształci umiejętności miękkie takie jak:

- > umiejętność komunikacji,
- > umiejętność krytycznego myślenia,
- > umiejętność szukania nieszablonowych rozwiązań,
- > umiejętność pracy zespołowej,
- > umiejętność podejmowania decyzji w warunkach niepewności,
- > umiejętność zarządzania dobrami.



DESIGN THINKING

NOWOŚĆ

czas trwania zajęć:
2 godziny lekcyjne

Liczba uczestników:
12-28
(rekomendowana liczba
12-16 osób)
podział uczniów na
4-6 osobowe zespoły

Design Thinking to komputerowa gra decyzyjna online, której podstawą jest rozwiązywanie w sposób twórczy i innowacyjny realnych problemów biznesowych i społecznych, zgodnie z metodą Design Thinking. Gra kształci umiejętności miękkie takie jak:

- > rozwój cech człowieka kreatywnego, umiającego działać w sposób przedsiębiorczy,
- > umiejętności precyzyjnego zdefiniowania problemu i wyzbycia się standardowych ram myślowych,
- > prezentowanie pomysłów oraz poprawa skuteczności komunikacji i konstruktywnej krytyki.

**DWA
SCENARIUSZE
DLA GRY
„DESIGN THINKING”**

„Potencjalny użytkownik”

od 90 do 120 minut.

Kreowanie osoby użytkownika produktu / usługi.

„Zrozumieć użytkownika”

od 90 do 120 minut.

Tworzenie mapy empatii użytkownika produktu / usługi.