
Pracownia Gier Szkoleniowych po raz kolejny zwyciężyła w dorocznym międzynarodowym konkursie projektowania gier "Game Design Competition". Tym razem nagrodzono grę „Kwestia czasu” - interaktywne narzędzie do szkoleń z zarządzania czasem i koordynacji zadań w zespole.

Polski zespół z Pracowni Gier Szkoleniowych zajął pierwsze miejsce w dorocznym międzynarodowym konkursie Game Design Competition 2010, rozstrzygniętym w październiku br. na konferencji Północnoamerykańskiego Stowarzyszenia Gier i Symulacji NASAGA (The North American Simulation and Gaming Association). Pracownia otrzymała nagrodę za grę szkoleniową „Kwestia czasu”. Jury konkursu doceniło podobieństwo tej gry do wielu życiowych sytuacji, powodujące błyskawiczne zaangażowanie uczestników. - Zadania graczy wiernie oddają prawdziwe zależności między działaniami w firmie, a materiały są zaprojektowane w wyjątkowo przemyślany sposób -- tak jurorzy uzasadnili werdykt.

Nagrodzona gra to odzwierciedlenie firmy w pigułce, symulator zachodzących w niej procesów, współzależności i stawianych wyzwań. Uczestnicy muszą ustalić hierarchię ważności zadań oraz przygotować je do realizacji, dbając zarówno o sprawy bieżące jak i utrzymanie koncentracji na najważniejszym wyzwaniu. Gra wspiera procesy uczenia się i rozwoju kluczowych kompetencji potrzebnych do lepszego zarządzania czasem, projektem, a także kształtowania współpracy w ramach i pomiędzy zespołami.

"Kwestia Czasu" to już drugi projekt Pracowni Gier nagrodzony w konkursie Game Design Competition. Poprzedni sukces Pracownia odniosła w 2009 roku w Waszyngtonie zwyciężając grą negocjacyjną "Operacja Strike Fighter". - Kolejna główna nagroda w Game Design Competition 2010 to dla nas dowód na to, że w dziedzinie gier szkoleniowych mamy wiele do powiedzenia na arenie międzynarodowej. Uznanie, jakim cieszą się nasze gry w Ameryce Północnej bardzo nas cieszy i dodatkowo mobilizuje nas do dalszej pracy przy tworzeniu kolejnych profesjonalnych narzędzi dydaktycznych - mówi Filip Tomaszewski, współzałożyciel Pracowni Gier Szkoleniowych.

Pracownia Gier Szkoleniowych powstała w 2004 roku w Warszawie. Jest to pierwsza na polskim rynku firma ściśle wyspecjalizowana w projektowaniu oraz prowadzeniu gier szkoleniowych i symulacji biznesowych. Pracownię Gier Szkoleniowych tworzy zespół współpracowników o rozmaitych specjalnościach. Są wśród nich akademicy, wieloletni praktycy biznesu i profesjonalni projektanci gier. Dzięki współpracy z ekspertami z całego świata Pracownia Gier Szkoleniowych ma dostęp do najnowszych i najskuteczniejszych narzędzi, a tworzone w Pracowni symulacje skutecznie wspierają firmy i organizacje w pokonywaniu współczesnych wyzwań zarządzania. W 2010 r. Jagoda Gandziarowska, partner w Pracowni Gier Szkoleniowych, została członkiem zarządu International Simulation and Gaming Association (ISAGA). W przyszłym roku Pracownia Gier Szkoleniowych, wspólnie z Akademią Leona Koźmińskiego, będzie gospodarzami światowego spotkania ISAGA w Warszawie.

The North American Simulation and Gaming Association (NASAGA) , organizator "Game Design Competition", jest stowarzyszeniem specjalistów pracujących w zakresie projektowania, wdrażania oraz oceny gier i symulacji. Celem działań NASAGA jest poprawa wyników nauczania i sposobu zarządzania efektywnością pracy w zespole we wszystkich typach organizacji. NASAGA rozpoczęła działalność ponad 35 lat temu w Ameryce Północnej. W chwili obecnej zrzesza członków z ponad 50 krajów z całego świata.

„KWESTIA CZASU”

A matter of time

Autorzy/Wydawcy

Pracownia Gier Szkoleniowych to zespół ekspertów w dziedzinie gier i symulacji szkoleniowych. Od pięciu lat na polskim rynku, korzystają również z wieloletnich doświadczeń tej branży na świecie. Aktywnie działając w Zarządzie

ISAGA (Międzynarodowego Stowarzyszenia Gier i Symulacji) pracują z projektantami i konsultantami z trzech kontynentów: Ameryki, Europy Zachodniej oraz Azji. Mają doświadczenie współpracy z wszystkimi sektorami: biznesem, administracją publiczną i organizacjami pozarządowymi. Pracownia ma na swoim koncie kilkanaście zaprojektowanych gier, w tym ubiegłorocznego laureata „Game Design Competition”, grę „Operacja Strike Fighter”. W grach i symulacjach Pracowni wzięło udział ponad 3500 menadżerów i pracowników różnych organizacji!

Koncept

Od lat w Pracowni Gier Szkoleniowych zdolni twórcy mogą urzeczywistniać swoje najlepsze pomysły. Któregoś dnia do Pracowni zgłosił się miłośnik i propagator gier – Krzysztof Schechtel. Przyszedł z pomysłem na grę z zarządzania czasem i koordynacji zadań w zespole, której jego żona – trenerka wewnętrzna w jednej z firm – mogłaby używać w swoich szkoleniach. Pomysł Krzysztofa był początkiem współpracy zespołu projektantów, której efektem stała się „Kwestia Czasu” – gra szkoleniowa, z rozbudowaną teorią i wskazówkami do różnego rodzaju zastosowań szkoleniowych.

Realizacja

Doprowadzenie konceptu do formy gry to zawsze długi proces twórczy, porównywalny z tworzeniem filmu. Pracownia Gier dba o każdy etap procesu, bo tylko wtedy końcowy produkt będzie najwyższej jakości. Kluczem do sukcesu dobrej gry szkoleniowej jest umiejętne połączenie wartości edukacyjnej z przyjemnością grania oraz wysokim stopniem zaangażowania uczestników. Dlatego ważnym etapem w powstawaniu każdej gry jest faza testowania, podczas której rozgrywa się grę wśród uczestników o profilu zbliżonym do grupy docelowej.

Zastosowanie

Mottem Pracowni są słowa Konfucjusza "tylko to, co naprawdę przeżyjesz, w pełni zrozumiesz". Projektowane i stosowane w Pracowni gry szkoleniowe uczą poprzez doświadczenie, a to najskuteczniejsza forma nauki. Nie ma przy tym znaczenia czy w grze uczestniczą pracownicy firm komercyjnych, administracji publicznej, czy sektora pozarządowego. W ramach gry strategicznej ćwiczy się komunikację, rozwija umiejętności pracy w zespole i trenuje zarządzanie czasem. To tylko kwestia dobrze dobranej gry!

Nazwa gry: Kwestia czasu

Data wydania: 2010 r.

Czas trwania: 2 godziny

Liczba uczestników: 3+

PGS Pracownia Gier Szkoleniowych