

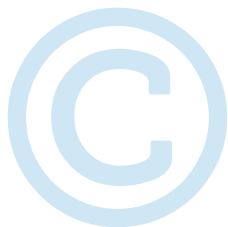


# *Roboty*

*Krzysztof Szewczak*

*Wiktor Wołoszko*

**Gra**Szkoleniowa.pl



© 2016 GrowinGame Sp. z o.o.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Gra symulacyjna „Roboty” rozpowszechniana jest przez GrowinGame wraz z licencją. Każdy nabywca gry zobowiązał się w chwili zakupu do przestrzegania jej warunków.

Opracowanie ani żadna jego część nie mogą być przedrukowywane, reprodukowane, ani odczytywane w środkach masowego przekazu bez indywidualnej i pisemnej zgody GrowinGame.

Prawa użytkownika gry do kopiowania jej lub jej części określone są w licencji udzielonej prawowitemu właścicielowi niniejszego opracowania.

Rozpowszechniane jakąkolwiek metodą poligraficzną lub elektroniczną jest zabronione.



GrowinGame Sp. z o.o.  
[www.graszkoleniowa.pl](http://www.graszkoleniowa.pl)  
[kontakt@graszkoleniowa.pl](mailto:kontakt@graszkoleniowa.pl)

Edycja 1

## Spis treści

Warunki licencji	4
O grze	7
Informacje wstępne	7
Materiały do gry	8
Plan standardowej rozgrywki	10
Instrukcja prowadzenia gry	11
Wprowadzenie do gry	11
I Runda: Badanie problemu	12
II Runda: Generowanie pomysłów	12
III Runda: Ocena pomysłów	13
IV Runda: Opracowanie i prezentacja konceptu.	13
V Runda: Ocena i ogłoszenie wyników zawodów	13
Omówienie rozgrywki	14
Przykładowe wypowiedzi uczestników	15
Wydruki uczestników	16
Instrukcja	17
Opisy problemów	19
Techniki kreatywne	23
Karta konceptu	33
Przykładowe podzespoły	37
Arkusz oceny konceptu	38
Czek	39
Plan gry	40

## Warunki licencji

---

na użytkowanie gry symulacyjnej "**Roboty**".

### Podstawowe definicje

---

#### Licencjodawca

Firma **GrowinGame Sp. z o.o.**, ul. Wincentego Pstrowskiego 14B/4, 10-602 Olsztyn, NIP: 739-388-69-25, REGON 364942639, zwana dalej w niniejszej Licencji **GrowinGame**.

#### Licencjobiorca

Prawowity nabywca gry symulacyjnej "Roboty" zakupionej za pośrednictwem serwisu internetowego [www.graszkoleniowa.pl](http://www.graszkoleniowa.pl), wymieniony w stopce niniejszego opracowania, zwany dalej w niniejszej Licencji **Użytkownikiem**.

#### Licencja

Niniejszy dokument i jego postanowienia.

#### Dokumentacja

Wszelkie materiały składające się na grę szkoleniową, w szczególności instrukcja i objaśnienia dotyczące jej użytkowania oraz instrukcje i treści przeznaczone do wydruku dla uczestników rozgrywki.

## §1 Przedmiot Licencji

---

1. Przedmiotem Licencji, zwanym dalej **Produktem**, jest **gra symulacyjna "Roboty"** wraz z jej Dokumentacją.
2. Przedmiot Licencji korzysta z ochrony przewidzianej przepisami prawa autorskiego i oddany w używanie nie oznacza przeniesienia ich i wynikających z nich praw majątkowych na Użytkownika.
3. GrowinGame jest właścicielem majątkowych praw autorskich do Produktu. Jeśli prawa te lub ich części są w posiadaniu osób trzecich, to GrowinGame posiada odpowiednie prawa użytkowe.
4. GrowinGame zezwala Użytkownikowi na korzystanie z Produktu na warunkach niniejszej Licencji.
5. Zakup Produktu oznacza nieodwołalne przyjęcie niniejszej Licencji oraz powoduje, że warunki niniejszej umowy stają się prawnie wiążące.
6. GrowinGame nie upoważnia Użytkownika do udzielania dalszych sublicencji na Produkt.

## §2 Prawa i obowiązki Użytkownika

---

1. Użytkownik ma prawo wielokrotnego i nieograniczonego w czasie używania Produktu dla własnych potrzeb zgodnie z jego funkcjami. Nie ma prawa płatnego rozpowszechniania powielonego Produktu i jego Dokumentacji.
2. Użytkownik nie ma prawa wypożyczania lub najmu Produktu i jego Dokumentacji lub ich kopii ani publicznego ich udostępniania.
3. Użytkownik ma prawo powielania wybranych części Produktu, jedynie w celu przekazania ich uczestnikom prowadzonych przez Licencjobiorcę stacjonarnych zajęć edukacyjnych. Prawo to dotyczy części Produktu wskazanych w Dokumentacji jako materiały do gry, do wydruku dla uczestników rozgrywki. Prawo to nie dotyczy szkoleń typu e-learning ani innych zajęć edukacyjnych w formie zdalnej.

4. Użytkownik ma obowiązek ochrony swego egzemplarza Produktu i jego Dokumentacji przed wykonaniem kopii przez niepowołane osoby trzecie.
5. Produkt i każda jego część zawiera notatkę „© GraSzkoleniowa.pl & GrowinGame sp. z o.o.” oraz adnotację dotyczącą Licencji. Użytkownik jest zobowiązany, aby razem z każdą kopią przekazywaną uczestnikom jego zajęć przejąć i zamieścić te zapisy w niezmienionej formie. Użytkownik ma prawo umieścić na tych kopiach swój znak handlowy.
6. Użytkownik ma prawo dokonywania zmian w Produkcie jedynie na własny użytek, z wyjątkiem notatki, o której mowa w §2 pkt 5. Ma prawo powielania zmienionego Produktu wyłącznie na takich samych zasadach, jak dla produktu dostarczanego przez GrowinGame i opisanych w niniejszej Licencji. Nie ma prawa płatnego rozpowszechniania zmienionego Produktu i jego Dokumentacji.
7. W przypadku dokonania w Produkcie zmian przewidzianych w §2 pkt 6, Użytkownik ma obowiązek naniesienia na kopie, o którym mowa w §2 pkt 3 wyraźnie widocznej adnotacji o dokonaniu modyfikacji własnej.
8. W przypadku zakupu Produktu z licencją Osobistą, w stopce każdej strony Produktu wymienione będzie imię i nazwisko prawowitego Użytkownika. Użytkownik nie ma prawa użyczenia i udostępniania Produktu osobom trzecim w celu wykorzystania go w imieniu Użytkownika.
9. W przypadku zakupu Produktu z licencją Firmową, w stopce każdej strony Produktu wymieniona będzie nazwa firmy, prawowitego Użytkownika. Użytkownik taki ma prawo nieodpłatnego użyczenia i udostępniania Produktu osobom trzecim, zwanym dalej Wykonawcą, w celu wykorzystania go w imieniu Użytkownika, jeżeli spełni łącznie wszystkie następujące warunki:
  - zachowana będzie na kopiach, przewidzianych w §2 pkt 3, nazwa Użytkownika potwierdzająca związek Wykonawcy z Użytkownikiem,
  - pomiędzy Użytkownikiem a Wykonawcą będzie podpisana umowa przewidziana przepisami kodeksu handlowego, cywilnego lub prawa pracy, potwierdzająca prawo Wykonawcy do prowadzenia zajęć edukacyjnych w imieniu Użytkownika,
  - Użytkownik upewni się, że Wykonawca zapoznał się z zasadami niniejszej Licencji, akceptuje i zobowiązuje się je przestrzegać.
10. Wykonawca nie jest tożsamy z Użytkownikiem, któremu udzielana jest Licencja i nie nabywa żadnych praw do Produktu, prócz tych, przewidzianych w §2, pkt 9.

### §3 Zbycie praw do Licencji

---

1. Użytkownik nie uzyskuje prawa do odsprzedaży praw do Licencji innemu podmiotowi.
2. Użytkownik wyraża zgodę na przeniesienie przez GrowinGame wszelkich jego praw Licencjodawcy wynikających z niniejszej Licencji na inny podmiot, pod warunkiem zachowania praw Użytkownika i obowiązków wobec nowego Licencjodawcy w niezmienionej formie.

### §4 Naruszenie warunków Licencji

---

1. Naruszenie przez Użytkownika warunków Licencji powoduje unieważnienie Licencji i utratę wszystkich wynikających z niej praw Użytkownika do korzystania z Produktu oraz:
  - nakłada na Użytkownika obowiązek zniszczenia lub zwrócenia wszystkich kopii Produktu i jego Dokumentacji bez zwrotu kosztu ich zakupu,
  - daje GrowinGame prawo żądania odszkodowania finansowego w wysokości uzależnionej od wyceny strat, wykonanej przez GrowinGame.
2. Jeśli wyrok sądowy lub jakakolwiek inna przyczyna, narzuca Użytkownikowi działania niezgodne z zasadami niniejszej Licencji, Użytkownik zobowiązany jest zaprzestać używania Produktu.

### **§5 Wyłącznie odpowiedzialności**

---

1. GrowinGame nie ponosi odpowiedzialności materialnej za jakiegokolwiek szkody lub straty Użytkownika związane z użytkowaniem Produktu objętego Licencją.

### **§6 Pozostałe postanowienia**

---

1. Jeżeli jakiegokolwiek postanowienie niniejszej Licencji okaże się nieważne lub niewykonalne na gruncie obowiązującego prawa, pozostanie to bez względu na ważność lub wykonalność pozostałych postanowień i Licencji jako całości.
2. W zakresie nieuregulowanym warunkami Licencji mają zastosowanie przepisy Kodeksu Cywilnego i Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
3. Wszelkie spory sądowe związane z interpretacją niniejszej Licencji, wynikłe między GrowinGame a Użytkownikiem lub Wykonawcą podlegają wyłącznej jurysdykcji sądu właściwego dla siedziby prowadzenia przez GrowinGame działalności gospodarczej.

### O grze

---

"Roboty" to gra symulacyjna, dzięki której uczestnicy poznają zestaw technik rozwijających kreatywność i testują w praktyce procedurę projektowania nowych produktów lub usług. Udział w rozgrywce umożliwi pełne zaangażowanie potencjału twórczego i będzie szczególną wartością dla: zespołów projektujących innowacyjne rozwiązania, przedsiębiorców planujących nowe produkty, menadżerów, czy pracowników chcących rozwijać swoją pomysłowość.

Uczestnicy rozgrywki wcielą się w role projektantów z firm produkujących roboty. Jako zespół z niewielkim stażem na rynku stają przed szansą udziału w prestiżowych zawodach, których celem jest opracowanie konceptu robota, mającego poradzić sobie z jednym z wyzwań życia codziennego lub biznesowego.

Gra silnie angażuje i integruje uczestników wokół wspólnego celu. Scenariusz "Robotów" sprawia, iż uczestnicy w naturalny sposób uczą się technik kreatywnych, ujawniając przy tym postawy i podejmując działania wspierające bądź utrudniające generowanie pomysłowych rozwiązań. To z kolei gwarantuje Ci bogaty zestaw obserwacji przydatnych do omówienia i wyciągania wniosków tak ważnych w rozwoju kompetencji uczestników.

### Informacje wstępne

---

#### Cele

- Poznanie technik kreatywnych służących rozwijaniu problemów biznesowych i tworzeniu innowacyjnych rozwiązań.
- Rozwój umiejętności praktycznego wykorzystania technik w trakcie realizacji projektu.
- Poznanie skutecznej procedury pracy nad problemem, która skraca czas pracy i sprzyja kreatywności.
- Doświadczenie pracy w zespole ukierunkowanej na generowanie pomysłów.
- Integracja grupy.

#### Liczba uczestników

- Zalecana: 9 – 16.
- Minimalna: 6.
- Maksymalna: 24\*

\* Możesz zastosować tę grę także w przypadku większej liczby uczestników (np. podczas spotkań integracyjnych). Zapewnij sobie wówczas osobę do jej współprowadzenia. Taka rozgrywka zajmie również więcej czasu – szczegóły znajdziesz w instrukcji.

#### Czas trwania

Gra wraz z podstawowym omówieniem trwa około 5 godz.