



Czas redakcji

Zarządzanie sobą w czasie, Organizacja pracy,
Współpraca w zespole

GraSzkoleniowa.pl



2,5 - 3 h



min: 9, max: 25
optymalnie: 12 - 15

© 2018 GrowinGame Sp. z o.o. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Gra symulacyjna 'Czas redakcji' 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.

Pełna treść licencji jest dostępna na stronach nr 24 – 26.



Autorzy:
Wiktor Wołoszko
Krzysztof Szewczak



Dziękujemy za wybór naszych gier!
W razie pytań zadzwoń do nas lub napisz - GraSzkoleniowa.pl/kontakt

Podziel się także swoimi pomysłami na rozwój lub ulepszenie naszych produktów.



Jak dobrze przygotować się do prowadzenia gry?

GraSzkoleniowa.pl/przygotowanie - tu znajdziesz ważne i aktualizowane informacje, które pomogą Ci efektywnie przeprowadzić tę i inne nasze gry. Zapoznaj się z nimi koniecznie, szczególnie jeśli prowadzisz naszą grę po raz pierwszy.

Edycja 1

SPIS TREŚCI

O grze	4
Materiały do gry	5
Przebieg gry	6
Nasze doświadczenia z rozgrywek	10
Wnioski i opinie uczestników po grze	12
Wydruki	13
Instrukcja	14
Karty narzędzi	17
Arkusz oceny projektów	19
Ogólna ocena projektów	20
Karta uczestnika	21
Plan gry	22
Model kompetencji	23
Warunki licencji	24

O grze

„Czas redakcji” to inspirująca gra szkoleniowa poświęcona tematyce zarządzania sobą w czasie. Wprowadza uczestników w sytuację redakcyjnego zgiełku, wymagającego równoczesnego radzenia sobie z wieloma zadaniami oraz dystraktorami. Tym samym stawia ich przed wyzwaniem przede wszystkim organizacji pracy własnej, ale także i zespołu.

Uczestnicy wcielają się w role pracowników redakcji poczytnego magazynu, który właśnie obchodzi 10. rocznicę swego istnienia. Przy tej okazji właściciele wpadli na niekonwencjonalny pomysł. Postanowili w centrum uwagi umieścić osoby, które na co dzień piszą o znanych gwiazdach, ciekawych wydarzeniach czy wyjątkowych miejscach. W jubileuszowym wydaniu magazynu, poruszając dotychczasowe tematy, pracownicy będą pisać o... sobie.

Sielankę tego prostego z pozoru zadania naruszy wielość oczekiwań, presja czasu czy też inni domagający się uwagi pracownicy. To nasycone interakcjami środowisko pracy będzie wymagało od graczy łączenia kreatywności ze sprawnym zarządzaniem różnorodnymi zadaniami. Dodatkowo będzie okazją do wykazania się osobistą odpowiedzialnością za powierzone obowiązki. Efektywność uczestników, a w konsekwencji kształt jubileuszowego wydania, zależeć będzie od tego, jak poradzą sobie z redakcyjnym chaosem.

„Czas redakcji” wprowadza do warsztatu wyjątkową mieszankę humoru i intensywnej pracy, którą niezwykle doceniają uczestnicy rozgrywki. To wciągające doświadczenie spotyka się także ze słowami uznania za ukazywanie różnic w preferowanym sposobie pracy. Pozwala uświadomić sobie obszary do rozwoju i jednocześnie wprowadza wiele narzędzi wspierających ten rozwój.

Gra idealnie uzupełnia trening zachowań i metod decydujących o skutecznym zarządzaniu sobą w czasie oraz efektywnej organizacji pracy. Dodatkowo pozwala na omówienie zagadnień z obszaru ról zespołowych czy też współpracy w zespole.

Cele gry:

- Weryfikacja umiejętności radzenia sobie z wielością zadań oraz pracą pod presją czasu.
- Poznanie i odświeżenie narzędzi zarządzania sobą w czasie.
- Zebranie inspiracji służących lepszemu organizacji czasu pracy.
- Trening umiejętności zarządzania sobą w czasie oraz organizacji pracy.

Model kompetencji, na którym bazuje gra jest dostępny na stronie 23.

Materiały do gry

Dla uczestników

Nazwa	Nr strony	Ile przygotować?
Instrukcja	14 – 16	Dla każdego zespołu. Po 1 na dwie osoby.
Karty narzędzi	17 – 18	Po 1 zestawie na zespół.
Arkusz oceny projektów	19	Po 1 arkuszu na zespół.
Ogólna ocena projektów	20	Po 1 tabeli na zespół.*
Karta uczestnika (opcjonalnie)	21	Po 1 na uczestnika (wydrukuj na grubszym papierze).

* Przy podziale grupy na 3 zespoły. Jeśli prowadzisz grę z podziałem na 4 zespoły, zwiększ odpowiednio liczbę wydruków na podstawie informacji zawartych w instrukcji prowadzenia gry.

Dla trenera

Nazwa	Nr strony
Plan gry	22
Model kompetencji	23

Przygotuj także:

- Flipchart i markery na etap omówienia rozgrywki.
- Stoły, przy których będą pracowali i tworzyli uczestnicy. Dostosuj wielkość stołów do liczebności poszczególnych zespołów oraz zadbaj o przestrzeń pomiędzy nimi, pozwalającą na swobodne przemieszczanie się.
- Karty flipcharta dla uczestników – po 3 na zespół.
- Dla uczestników – długopisy, kartki na notatki;
dodatkowo: nożyczki, różne kolory markerów (min. kilka na zespół) , linijkę.

Przebieg gry

1. Wprowadzenie do gry i zapoznanie z instrukcją

Zaproś uczestników do gry, wskazując krótko najważniejsze założenia:

Zapraszam Was do gry, która pozwoli nam przyjrzeć się bliżej tematyce zarządzania sobą w czasie. Dodatkowo będziemy mogli zaobserwować wpływ różnych narzędzi organizacji pracy na jej efektywność.

Za chwilę wcielicie się w role pracowników poczytnego magazynu, który właśnie obchodzi swoje dziesięciolecie. W Waszej redakcji nie można się nudzić, ale jak się zaraz przekonacie, jubileusz przyniesie ze sobą dodatkowe wyzwanie.

Wskaż kolejne etapy gry – dla zachowania dynamiki zapisz je wcześniej i pokaż na flipcharcie lub w prezentacji.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Podziel uczestników na 3 możliwie równoliczne zespoły, optymalnie 3-5 osobowe. Jeśli zajdzie taka potrzeba, możesz utworzyć 4 zespoły.

Poproś zespoły o zajęcie miejsc przy wybranych stołach i przekaz im **[Instrukcje]**.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Daj uczestnikom czas na zapoznanie się z instrukcjami. Przed rozpoczęciem rozgrywki upewnij się, że wszyscy zrozumieli zasady i odpowiedz na ewentualne pytania.

2. Pierwszy etap rozgrywki (15 min)

Obserwuj graczy i nie ingeruj w przebieg rozgrywki. Odnotuj szczególnie te zachowania uczestników, które są zgodne lub sprzeczne z wymienionymi w [Modelu kompetencji].

Treść dostępna w pełnej wersji gry

3. Narada (15 min)

Skup na sobie uwagę uczestników i oznajmij, że musisz wprowadzić przerwę oraz że pozostały czas rozgrywki ulega skróceniu.

Mam dla Was złe wieści. Przed chwilą zadzwonił pracownik drukarni, z którą współpracujecie. Poinformował mnie, że jedna z ich maszyn drukarskich uległa awarii. Zdążyć z wydrukowaniem Waszego najnowszego numeru magazynu wyłącznie pod warunkiem, że dostarczycie im projekty stron nie w ciągu 90, a 30 minut! Bardzo przepraszają za problem. Niestety nie są w stanie niczego innego zaproponować.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Spisz wnioski uczestników na flipcharcie. Możesz także dopytać:

Jaki procent Waszego potencjału wykorzystywaliście do tej pory?

Następnie przejdź dalej:

Rozdam Wam za chwilę opisy narzędzi, które mogą Wam pomóc w realizacji Waszych zadań mimo krótszego czasu na ich wykonanie. Zapoznajcie się z nimi i zdecydujcie, które z nich wykorzystacie indywidualnie, a które jako zespół. Dopiero po upływie narady Waszych zespołów wróćcie do pracy i zacznę odliczać pozostały czas – 30 minut.

Przełącz każdemu zespołowi zestaw [Kart narzędzi] i odpowiedz na ewentualne pytania. Zapisz także na flipcharcie pytania, które nadadzą kierunek pracy zespołów z narzędziami:

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Treść dostępna w pełnej wersji gry

4. Drugi etap rozgrywki (30 min)

Obserwuj dalszy przebieg rozgrywki. W oparciu o [Model kompetencji] odnotuj ciekawe zachowania uczestników. Zwróć szczególną uwagę na to, w jaki sposób zmieniła się ich praca w stosunku do pierwszego etapu rozgrywki.

Po upływie czasu poinformuj o zakończeniu pracy.

Ważne:

Treść dostępna w pełnej wersji gry

- Po zakończeniu tego etapu część uczestników może jeszcze próbować dokończyć swoją pracę. Nalegaj na odłożenie wszelkich pisaków i innych materiałów.

5. Wyłonienie zwycięskiego zespołu

Wraz z uczestnikami powieś ich projekty na ścianach lub poproś o ich rozłożenie na stołach. Ważne, aby były one widoczne dla pozostałych zespołów, które za chwilę będą je oceniać. Dodatkowo prace poszczególnych zespołów nie powinny znajdować się blisko siebie.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Sprawdź, które zespoły osiągnęły najwyższą punktację w ramach poszczególnych sekcji tematycznych. Pokaż tabelę i wskaż zwycięzców w ramach poszczególnych sekcji oraz zaproś wszystkich do nagrodzenia ich brawami. Wskaż zwycięzcę konkursu. Podziękuj wszystkim za zaangażowanie.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

6. Omówienie rozgrywki

Na tę część gry zaplanuj minimum 1 godzinę.

Poniżej zaproponowaliśmy pytania, które pozwolą uczestnikom przeanalizować doświadczenia, a następnie wyciągnąć praktyczne wnioski:

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Pytania transferowe:

- Do każdego indywidualnie: Które narzędzie będzie dla Ciebie najistotniejsze w Twojej codziennej pracy?
- O co jeszcze zadbać, aby podnosić swoją skuteczność?
- Co nowego wiecie o zarządzaniu sobą w czasie / organizacji pracy? W czym się utwierdziliście? W czym zmieniliście zdanie?

Opcjonalnie:

- Przekaż uczestnikom po jednej [Karcie Uczestnika]. Poproś o zanotowanie na niej najważniejszego wniosku z całej rozgrywki, który (razem z kartą) zabiorą ze sobą. Może to być dokończenie zdania: *Organizując i wykonując swoją pracę będę pamiętać, aby ...*

Nasze doświadczenia z rozgrywek

Pierwszy etap rozgrywki

Na początku rozgrywki zespoły działają bez poczucia presji czasu. Rzadko zdarza się też, aby ktoś kontrolował jego upływ.

Część uczestników w skupieniu analizuje instrukcję, rozmyśla nad sposobem dalszej pracy. Inni prowadzą dyskusje dotyczące wyboru tematów artykułów i zastanawiają się nad docelową formą przyszłych projektów. Rzadko kiedy padają pytania o dodatkowe zasoby potrzebne do pracy. Jeśli już, to uczestnicy proszą tylko o pojedyncze kartki, czy markery.

Niemniej bywają zespoły, które od początku aktywnie organizują i planują swoją pracę. Analizują wymagania postawione w instrukcji, ustalają zadania i rozdysponowują je między siebie. Czasem pojawia się lider - naturalnie lub wybrany przez zespół. Z reguły służy to przyśpieszeniu i lepszemu zorganizowaniu dalszej pracy. W efekcie precyzowane są pomysły na kształt projektów stron, pojawiają

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Pytani (już w kolejnym etapie) o stopień, w jakim wykorzystali swój potencjał w trakcie dotychczasowej pracy, uczestnicy najczęściej podawali wartości od 20 do 60%. Sporadycznie było to 80 - 100%.

Narada

Informacja o skróceniu czasu pracy działa na wszystkich mobilizująco. Zespoły skupiają się na przeglądzie dostępnych kart z technikami i metodami służącymi efektywniejszej pracy. Przeprowadzone

Czas redakcji

dotychczas rozgrywki wskazują, że zespoły, które więcej czasu poświęcają na analizę zadań oraz omówienie narzędzi i sposobu ich wdrożenia, częściej osiągają lepsze wyniki na etapie oceny projektów.

Po zapoznaniu się z [Kartami narzędzi] uczestnicy podają różne propozycje ulepszeń w organizacji pracy, np. aby zawęzić zakres projektów i/lub ograniczyć ilość pomysłów, nad którymi pracuje zespół.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Drugi etap rozgrywki

Po ogłoszeniu jego rozpoczęcia widoczne jest przyśpieszenie pracy zespołów. Decyzje podejmowane są sprawniej i dużo szybciej niż w pierwszym etapie. Presja czasu i liczba zadań sprawiają, że uczestnicy

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Podczas pracy w naturalny sposób ujawniają się role zespołowe, szczególnie: lider, realizator, poszukiwacz źródeł, kreator. Większość zespołów wyznacza osobę do monitorowania czasu. Warto zwrócić uwagę na poziom efektywności tych zespołów, które tego nie robią.

W trakcie trwania tego etapu, szczególnie pod wpływem świadomości uciekającego czasu, pojawiają się kolejne działania optymalizacyjne, np.:

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Wnioski i opinie uczestników po grze

- *Gra pokazała mi jak ustalać cele, zadania i określać priorytety.*
- *Przypomniałem sobie, że trzeba pamiętać o tym, czego się chce i pracując skupiać się na tym.*
- *Uzmysłowiłem sobie, że podczas gry ujawniły się moje naturalne cechy. W momencie presji czasu bywam niemiły i naciskam na innych, by wykonali swoje zadanie.*
- *Zaczynając każdy projekt zacznę od opracowania „mapy drogowej” - ustalenia celów, rozpisania zadań i określenia priorytetów.*
- *Oszacowanie czasu potrzebnego na wykonanie poszczególnych zadań i kontrola czasu „w trakcie” są kluczowe. To pozwala właściwie rozkładać siły i wykonać wszystkie obowiązki w terminie.*
- *Zrozumiałem jak ważne jest rozdysponowanie zadań między członków zespołu. Warto pamiętać, aby przy ich podziale kierować się preferencjami i posiadanymi przez każdego kompetencjami.*
- *Poznałam swoje słabe punkty - wiem, że muszę pamiętać o właściwym zrozumieniu zadania i wylistowaniu rzeczy do zrobienia. To pomaga właściwie rozplanować siły i czas.*
- *Przypomniałem sobie o szeregu narzędzi, dzięki którym ogarnę chaos codziennego życia.*
- *Gra pokazała mi, że zanim zaczniesz się pracować, warto poszukać dobrych zasobów. Na przykład zapytać innych, bardziej doświadczonych osób o to, jak wykonać określone zadanie.*
- *Uzmysłowiłem sobie, że swoją wizję wykonania zadań warto nieraz „zderzyć” z opiniami innych osób. Uniknę dzięki temu niepotrzebnych wpadek i może dowiem się, jak mogę zrobić coś lepiej*
- *Jako zespół uzyskamy dobry efekt tylko wtedy, gdy każdy będzie czuł osobistą odpowiedzialność za wykonywane działanie.*
- *Nauczyłam się narzędzi, dzięki którym czas może być przyjacielem, a nie przeciwnikiem.*
- *Dzięki grze poznałem mankamenty w moim dotychczasowym sposobie zarządzania czasem. Wiem nad czym chcę pracować.*
- *Gra uczy, że przy ograniczonym czasie potrzebne jest pełne zaangażowanie w wykonywane zadanie.*
- *Widzę, że podczas realizacji zadań przyda mi się więcej asertywności. Powinam nieraz powiedzieć „nie”, gdy ktoś przychodzi z prośbą w nieodpowiednim dla mnie czasie.*
- *Uzmysłowiłem sobie, że po każdym projekcie powinniśmy przyjrzeć się temu, co w organizacji pracy zadziałało, a co powinno być ulepszone.*
- *Przed rozpoczęciem pracy potrzebna jest chłodna analiza zadań i tego, jakimi zasobami dysponujemy.*
- *Przypomniałem sobie, że obowiązkami warto się podzielić. Robienie wszystkiego samemu, szczególnie przy ograniczonym czasie, to prosta droga do porażki.*
- *Uzmysłowiłem sobie, że sprawne działanie wymaga sprawnego podejmowania decyzji.*
- *Zrozumiałem, że w pracy ważne jest zaufanie. Osiągnęliśmy sukces, bo każdy wiedział co ma robić i czuł się odpowiedzialny za swoje zadanie.*

Czas redakcji

Wydruki

Instrukcja

Jesteście pracownikami jednego z zespołów redakcyjnych poczytnego miesięcznika, wydawanego już od 10 lat.

Znane gwiazdy chętnie udzielają Wam ekskluzywnych wywiadów, macie prawo wstępu za kulisy wydarzeń, które elektryzują opinię publiczną. Nieraz swoimi artykułami kreowaliście trendy na nowe miejsca czy sposób spędzania wolnego czasu. A wszystko to podane jest w ciekawy i pełen inteligentnego humoru sposób.

Nic więc dziwnego, że magazyn zyskuje uznanie wśród wielu czytelników, bez względu na płeć, wiek czy status społeczny. I choć cała branża przeżywa kryzys, to sprzedaż Waszego magazynu stale utrzymuje tendencję wzrostową. Można go kupić niemal wszędzie - od lotniska po osiedlowy sklepik. To wyjątkowa rzadkość!

Z okazji 10. rocznicy powstania magazynu jego właściciele wpadli na zaskakujący pomysł. Chcą, abyście poruszając tematy, o których zwykle piszecie, pokazali siebie samych – ludzi, którzy od tylu lat budują wyjątkową markę czasopisma. To doskonały sposób na uhonorowanie zaangażowania i wysiłku, jaki na co dzień wkładacie w Waszą pracę.

Zadanie

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Karty narzędzi



Treść dostępna w pełnej wersji gry

Treść dostępna w pełnej wersji gry

**Zaplanuj czas na
sytuacje losowe**

Ile czasu w Twoim planie pracy
pozostawisz na nieprzewidziane
wydarzenia?

Stwórz harmonogram

Jak w prosty sposób możesz
zwizualizować swoje zadania?

**Wymień się lub przekaz
innym zadania**

Czy zadania odpowiadają Twoim
preferencjom / kompetencjom?

Grupuj podobne zadania

Wykonanie których zadań, jednego
po drugim, przyspieszy pracę?

Arkusz oceny projektów

Treść dostępna w pełnej wersji gry

Ogólna ocena projektów



Treść dostępna w pełnej wersji gry

Karta uczestnika



<p>Czas redakcji</p> <p><i>Organizując i wykonując swoją pracę będę pamiętać, aby...</i></p> <p>GraSzkoleniowa.pl</p>	<p>Czas redakcji</p> <p><i>Organizując i wykonując swoją pracę będę pamiętać, aby...</i></p> <p>GraSzkoleniowa.pl</p>
<p>Czas redakcji</p> <p><i>Organizując i wykonując swoją pracę będę pamiętać, aby...</i></p> <p>GraSzkoleniowa.pl</p>	<p>Czas redakcji</p> <p><i>Organizując i wykonując swoją pracę będę pamiętać, aby...</i></p> <p>GraSzkoleniowa.pl</p>

Plan gry

1. Wprowadzenie do gry i zapoznanie z instrukcją (do 10 min)

- Zaproś uczestników do gry wskazując krótko najważniejsze założenia.
- Dobierz uczestników w zespoły i poproś ich o zajęcie miejsc przy stołach.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

- Upewnij się, że wszyscy zrozumieli zasady i odpowiedz na ewentualne pytania.

2. Pierwszy etap rozgrywki (15 min)

- Poinformuj o rozpoczęciu.
- Obserwuj pracę uczestników bazując na [Modelu kompetencji].

3. Narada (15 min)

- Skup na sobie uwagę uczestników i oznajmij, że pozostały czas rozgrywki ulega skróceniu z 90 do 30 minut oraz że wprowadzasz przerwę.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

- Przekaż każdemu zespołowi zestaw [Kart narzędzi] i zapisz na flipcharcie pytania pomocnicze do pracy z nimi.

4. Drugi etap rozgrywki (30 min)

- Poinformuj o rozpoczęciu i obserwuj pracę uczestników.
- Po upływie czasu poinformuj o zakończeniu pracy nad projektami.

5. Wyłonienie zwycięskiego zespołu

- Poproś zespoły o rozłożenie/rozwieszenie projektów tak, by inni mogli się z nimi zapoznać.
- Przypisz poszczególnym zespołom numery.

Treść dostępna w pełnej wersji gry

- Wskaż zwycięzców w ramach poszczególnych sekcji tematycznych oraz zwycięzcę konkursu.
- Zaproś wszystkich do nagrodzenia ich brawami. Podziękuj uczestnikom za zaangażowanie.

6. Omówienie rozgrywki

- Zapytaj o ogólne wrażenia z rozgrywki.
- Zadawaj pytania i moderuj dalszą dyskusję.
- Podsumuj wypracowane wnioski.
- Opcjonalnie - zaproś do wypełnienia [Karty Uczestnika] i dokończenia zdania: Organizując i wykonując swoją pracę będę pamiętać, aby ...

Model kompetencji

Które z zachowań lub ich przeciwieństw pojawiły się w trakcie rozgrywki?

Nazwa kompetencji	Zachowania
Analiza i organizowanie pracy	<ul style="list-style-type: none">• Podejmuje działania w celu pełnego zrozumienia zadania, np. samodzielnie analizuje, konsultuje z zespołem, itp.• Identyfikuje wymagania kluczowe dla prawidłowej realizacji zadania.• Poszukuje zasobów – narzędzi pracy i/lub wiedzy potrzebnej do właściwego wykonania zadania.• Dbą o porządek i właściwe wykorzystanie zasobów.• Szuka ulepszeń w organizacji miejsca pracy, które wspierają efektywność.• Podejmuje działania zaradcze w przypadku niespodziewanych sytuacji.
Planowanie	<ul style="list-style-type: none">• Ustala zakres swojej odpowiedzialności.• Dzieliąc się zadaniami bierze pod uwagę preferencje i/lub posiadane kompetencje.• Ustala cele.• Sporządza listę zadań.• Określa priorytety.• Tworzy harmonogram działania.• Określa czas na wykonanie poszczególnych zadań.• Wyznacza czas na pracę w skupieniu.
Współpraca	<ul style="list-style-type: none">• W razie potrzeby wyznacza koordynatora lub obejmuje tę rolę.• Wymienia się lub przekazuje innym zadania.• Zachowuje się asertywnie w stosunku do współpracowników – chcąc wykonać zadanie i jednocześnie zachować dobre relacje, szuka rozwiązań korzystnych dla obydwu stron.• W razie potrzeby i możliwości wspiera innych w realizacji zadań.
Monitorowanie efektów	<ul style="list-style-type: none">• Monitoruje czas i informuje innych ile go pozostało.• Na bieżąco sprawdza ile zadań zostało wykonanych, a także poziom ich jakości i poprawności.• Realizuje zadania zgodnie z planem.• W razie potrzeby koryguje działania swoje i innych.

Warunki licencji

na użytkowanie gry symulacyjnej „Czas redakcji”

Podstawowe definicje

Licencjodawca

GrowinGame Sp. z o.o., 10-602 Olsztyn, ul. 5 Wileńskiej Brygady AK 14B/4, NIP 739-388-69-25, REGON 364942639, KRS 0000628262, zwana dalej w niniejszej Licencji **GrowinGame**.

Licencjobiorca

Prawowity nabywca gry symulacyjnej „Czas redakcji” zakupionej za pośrednictwem serwisu internetowego 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 "Czas redakcji"** 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 wypożyczenia 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 zawierają notatkę „© GrowinGame Sp. z o.o. & GraSzkoleniowa.pl” 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, podpunkcie 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 podpunktem nr 6 Użytkownik ma obowiązek naniesienia na kopie przewidziane w §2 podpunktem nr 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, jako 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 podpunktem nr 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, podpunkcie nr 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, czy siła wyższa 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.