



Zgrana Firma

Prezentacja projektu

Krajowa Sieć Tematyczna - Adaptacyjność
Warszawa 2013.03.13

Opracowanie: Wojciech Ożga



What ? / Co ?



CEL GŁÓWNY PROJEKTU:



Wzrost przygotowania pracowniczek i pracowników firm MŚP o profilu produkcyjno-handlowym do przejścia przez proces zmiany poprzez stworzenie gry komputerowej symulującej zarządzanie zmianą w firmie oraz kształtującej umiejętności zarządzania wiedza pracowników (specjalistów) i przetestowanie jej wśród pracowników firm Biurfol i Marwit oraz upowszechnienie i włączenie innych MŚP o profilu produkcyjno-handlowym do końca marca 2015.



Where ? / Gdzie ?

Obszar realizacji projektu:
Cała Polska

Lider projektu:
**Wyższa Szkoła Bankowa
w Toruniu**

ul. Młodzieżowa 31a,
87-100 Toruń

Partner projektu:
Marwit Sp. z o.o.

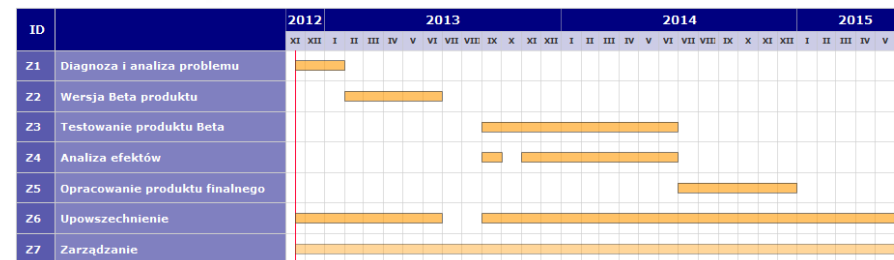
Zławieś Wielka 29a,
87-134 Zławieś Wielka

Partner projektu:
Biurfol Sp. z o.o.
ul. Chrobrego 149,
87-100 Toruń



When ? / Kiedy ?

Okres realizacji projektu: od 16.11.2012 do 15.06.2015

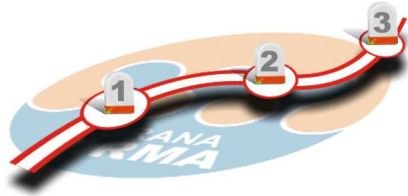


ID	ZADANIE	START	KONIEC
Z1	Diagnoza i analiza problemu	2012-11-16	2013-01-31
Z2	Wersja Best produktu	2013-02-01	2013-06-30
Z3	Testowanie produktu Beta	2013-09-01	2014-06-30
Z4	Analiza efektów	2013-09-01	2014-06-30
Z5	Opracowanie produktu finalnego	2014-07-01	2014-12-31
Z6	Upowszechnienie	2012-11-16	2015-06-15
Z7	Zarządzanie	2012-11-16	2015-06-15



When ? / Kiedy ?

KAMIENIE MILOWE PROJEKTU



- AKCEPTACJA PRZEZ KST I PARP STRATEGII WDRAŻANIA PROJEKTU
(2013.07.01-2013.08.31)
- WALIDACJA PRODUKTU FINALNEGO PRZEZ KST I PARP
(2014.10.15-2014.12.31)



Why ? / Dlaczego ?



- Problem niskiego stopnia akceptacji zmian.
- Niska świadomość specjalistów dotycząca konieczności wprowadzania zmian.
- Brak wystarczającej wiedzy na temat roli zmian w procesie zarządzania przedsiębiorstwem.
- Niska świadomość funkcjonowania przedsiębiorstwa jako całości zarówno w zakresie realizacji procesów wewnętrznych jak i uwarunkowań zewnętrznych.
- Nieumiejętne budowanie i zarządzanie zasobami wiedzy przez pracowników.



Who ? / Kto ?



Wyższa Szkoła Bankowa w Toruniu
Lider projektu



Marwit Sp. z o.o.
Partner projektu



Biurfol Sp. z o.o.
Partner projektu



Who ? / Kto ?

KOMITET STERUJĄCY

Imię i Nazwisko	Funkcja	Firma
Anna Kocikowska	Kanclerz	WSB
Jacek Wójcik	Wicekanclerz	WSB
Maciej Józwicki	Prezes	Marwit
Anna Holz	Prezes	Biurfol

ZESPÓŁ PROJEKTOWY

Imię i Nazwisko	Funkcja w projekcie	Firma
Jacek Wójcik	Menadżer Projektu	WSB
Agnieszka Pawlaczyk	Asystent Menadżera Projektu	WSB
Jakub Zalewski	Koordynator projektu	Marwit
Wojciech Pyrek	Koordynator projektu	Biurfol
Adrianna Filiks	Specjalista ds. HR	
Wojciech Ożga	Specjalista ds. IT	
Monika Pakalska	Specjalista ds. Finansowych	WSB

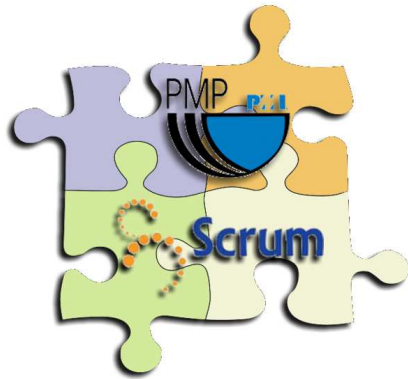


PODZIAŁ ZADAŃ



WYŻSZA SZKOŁA BANKOWA

- o Diagnoza i analiza problemu;
- o Opracowanie wstępnej wersji produktu (wersja beta) oraz strategii wdrażania produktu innowacyjnego;
- o Testowanie opracowanego produktu;
- o Analiza rzeczywistych efektów testowanego produktu;
- o Opracowanie produktu finalnego
- o Upowszechnienie i włączanie do głównego nurtu polityki produktu finalnego;
- o Zarządzanie projektem;



Podstawą zarządzania projektem jest metodyka PMBOK

- Zarządzanie czasem
- Zarządzanie komunikacją
- Zarządzanie finansami
- Zarządzanie zamówieniami
- Zarządzanie jakością
- Zarządzanie ryzykiem
- Zarządzanie zasobami ludzkimi
- Zarządzanie zakresem (zmianą)

W obszarze działań Zespołu Technologicznego zastosowano metodykę SCRUM



PODZIAŁ ZADAŃ



- o Opracowanie wstępnej wersji produktu (wersja beta) oraz strategii wdrażania produktu innowacyjnego;
- o Testowanie produktu
- o Analiza rzeczywistych efektów testowanego produktu;



- o Opracowanie wstępnej wersji produktu (wersja beta) oraz strategii wdrażania produktu innowacyjnego;
- o Testowanie produktu
- o Analiza rzeczywistych efektów testowanego produktu;



- Została uruchomiona strona informacyjna projektu.
- Zostało przeprowadzone badanie ewaluacyjne - pogłębiona analiza problemu oraz badanie oczekiwania firm w stosunku do funkcjonalności gry.
- Zrealizowane zostały również konsultacje wyników badań z przedstawicielami firm z regionu oraz ekspertami ds. HR i zarządzania.
- Został powołany Zespół Technologiczny



Co zostało wykonane ?



- Zespół Technologiczny rozpoczął prace nad aplikacją webową mającą dostarczyć funkcjonalność gry.
- Prace koncepcyjne zostały odnotowane w dokumentach High Level Design (wizja rozwiązania) i Low Level Design (rozwiązania technologiczne)
- Powstały prototypy bazy danych i części autoryzacyjnej
- Powstał prototyp mapy gry poziom zero z uproszczoną grafiką izomorficzną
- Powstał prototyp narzędzia służącego do inwentaryzacji procesów i ryzyk w firmach.



Członkowie KST

Wojciech Oźga

wojtek@ozga.pl
www.ozga.pl

- Właściciel firmy Ozga.pl
- Od 4 lat związany z WSB w Toruniu
- Opiekun kierunku Zarządzanie Projektami na studiach podyplomowych
- Wykładowca i trener z zakresu Zarządzania Projektami
- Autor gier symulacyjnych – „Ale babka”, Arbitrium, Fura, Nasz Stary Bryg

Agnieszka Pawlaczyk

agnieszka.pawlaczyk@wsb.torun.pl

- Doradca ds. projektów w Biurze Projektów w WSB w Toruniu
- Specjalistka w obszarze zarządzania projektami unijnymi
- Od 5 lat zajmuje się realizacją i rozliczeniem finansowym projektów, dofinansowanych z EFS
- Ukończyła studia podyplomowe z Zarządzania Projektami



Najbliższe plany



- Uruchomienie narzędzia do inwentaryzacji procesów i ryzyk
- Rozpoczęcie budowania bazy danych procesów i ryzyk
- Prace nad koncepcją scenariuszy
- Powstanie prototypu pierwszego scenariusza
- Prace nad koncepcją połączenia e-learningu i elementów gry



Kontakt

Adres e-mail zespołu: zgrana.firma@wsb.torun.pl

Strona www: <http://zgranafirma.wsb.torun.pl> alias: <http://zf.wsb.torun.pl>

Do końca projektu zostało:
988 dni 04 godzin 32 minut 14 sekund

Fundusze Europejskie

Strona logowania:
Adres e-mail:
Hasło:

Portal informacyjny projektu

Zgrana firma

LOGIN

STRONA GŁÓWNA BEZPOZYCYSOWI

BENEFICJENT

INFORMACJE O PROJEKCIE

Numer i nazwa Priorytetu: 11. Rozwój zasobów ludzkich i potencjału adaptacyjnego przedsiębiorstw oraz poprawa stanu zdrowia osób pracujących.

Numer i nazwa Działania: 2.1. Rozwój kadr nowoczesnej gospodarki.

Numer i nazwa Podziałania: 2.1.1. Rozwój kapitału ludzkiego w przedsiębiorstwach.

Institucja w której wniosek został złożony: Polska Agencja Rozwoju Przedsiębiorczości

Numer konkursu: POKL/2.1.1/HR

Tytuł projektu: Zgrana firma

Okres realizacji projektu: od 16.11.12 do 15.06.2015

Obszar realizacji projektu: Cała Polska

Wyodrębniony projekt współpracy ponadnarodowej: NIE

Projekt innowacyjny: TAK

Projekt z komponentem ponadnarodowym: NIE

KALENDARZ: LISTOPAD 2012

Pon	Wto	Śro	Czw	Pia	Sub	Nie
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

CEL GŁÓWNY PROJEKTU

Wzrost przygotowania pracowniczk i pracowników firm MŚP o profilu produkcyjno – handlowym do przejścia przez proces zmiany poprzez stworzenie gry komputerowej symulującej zarządzanie zmianą w firmie oraz kształtujące umiejętności zarządzania wiedzą pracowników (specjalistów) i przetestowanie jej wśród pracowników firm biurfol i Marwit oraz upowszechnienie i włączenie innych MŚP o profilu produkcyjno – handlowym do końca marca 2015.

Marwit

biurfol