



SCENARIUSZ ZAJĘĆ

**DLA MIKRO I MAŁYCH PRZEDSIĘBIORSTW
REALIZUJĄCYCH WDROŻENIE INNOWACJI W
SWOIM ZESPOLE**



SCENARIUSZ ZAJĘĆ

DLA MIKRO I MAŁYCH PRZEDSIĘBIORSTW REALIZUJĄCYCH WDROŻENIE INNOWACJI W SWOIM ZESPOLE

WSTĘP:

Celem niniejszego dokumentu jest przedstawienie założeń scenariusza zajęć z zakresu wykorzystania kolektywnej inteligencji do podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw. Grupą docelową są mikro i małe przedsiębiorstwa i ich pracownicy.

Scenariusz zakłada, że przedsiębiorstwa te chcą przygotować się do wdrażania innowacji w ramach swojego własnego zespołu.

Scenariusz może zostać zrealizowany w dwóch wariantach:

- W przypadku, gdy uczestnicy szkolenia będą rekrutowali się z różnych przedsiębiorstw, ćwiczenia realizowane w trakcie zajęć będą miały charakter gry dydaktycznej, w ramach której uczestnicy będą brali udział w symulacji opisującej fabularyzowane wydarzenia związane z fikcyjną firmą i jej sytuacją;
- W przypadku, gdy uczestnicy szkolenia będą rekrutowali się z jednego przedsiębiorstwa (szkolenie zamknięte), ćwiczenia realizowane w trakcie zajęć będą miały charakter eksperymentu pro-innowacyjnego realizowanego w tym konkretnym przedsiębiorstwie.

ZAKRES OPRACOWANIA

Kompleksowe przedstawienie założeń scenariusza zajęć przeznaczonych dla pracowników mikro i małych przedsiębiorstw zamierzających samodzielnie przeprowadzać wdrażanie innowacji.

Zajęcia mają przybliżyć grupie docelowej metodę podnoszenia poziomu innowacyjności poprzez wdrożenie

rozwiązań opartych na kolektywnej inteligencji.

Projekt: *Collective Intelligence metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw*
Skrzydła dla innowacji przyszłością dojrzałej edukacji, nr umowy 22/GRSin/ZGD/2017

ODBIORCY ZAJĘĆ

Przyszli odbiorcy szkoleń będą mogli wykorzystać zdobytą wiedzę do wdrożenia w mikro i małych przedsiębiorstwach (MMP) rozwiązań opartych na wykorzystaniu Kolektywnej Inteligencji jako **metody tworzenia koncepcji innowacji produktowych i procesowych**. Szczególnym adresatem tego materiału są pracownicy tych firm, które do tej pory nie prowadziły systematycznych działań proinnowacyjnych, nie współpracują z uczelniami i instytutami naukowymi, nie mają wyspecjalizowanych działów badawczo-rozwojowych, a jednak czują, że istnieje w ich przedsiębiorstwach niewykorzystany potencjał dla innowacji (np. wprowadzania nowych produktów i usług, udoskonalania już istniejących produktów i usług, udoskonalania procesów produkcji i świadczenia usług itp.).

Odbiorcy szkoleń to przede wszystkim: osoby decyzyjne w MMP: właściciele, szefowie działów, członkowie zarządów, kierownicy działów projektowych itp., lub osoby, które mają wpływ na wyżej wymienione (asystenci, pełnomocnicy itp.), a także inni zainteresowani pracownicy MMP, którzy będą w stanie wykorzystać zdobytą wiedzę do wprowadzenia w swoich organizacjach proponowanych przez nas rozwiązań w **jednorazowych inicjatywach ukierunkowanych na tworzenie koncepcji innowacji produktowych i procesowych**. Warunki brzegowe dla grupy docelowej niniejszego scenariusza, czyli MMP zamierzających samodzielnie przeprowadzać wdrażanie innowacji, to zatrudnianie przez MMP zespołu min. 20 osób (lub współpraca z osobami z zewnątrz typu podwykonawcy, kooperanci, którzy zgodzą się wziąć udział w procesach CI, aby zespół uczestniczący zawierał min. 20 osób).

Cele, które powinny zostać osiągnięte dzięki realizacji tego scenariusza zajęć:

- praca zespołowa nad wprowadzeniem innowacji w przedsiębiorstwach uczestników szkolenia powinna zostać przemodelowana w ten sposób, aby zyskać nową strukturę, być zorientowana na wynik, jawna i wizualizowana dzięki oprogramowaniu. Debata nad rozwiązaniami proinnowacyjnymi powinno zyskać określone ramy (zakres tematyczny, termin ukończenia), co sprzyja dyscyplinie organizacyjnej i przejrzystości procesu;
- aktywność w działaniach proinnowacyjnych wykorzystujących model CI w ramach zespołów istniejących w MMP powinna być od tej pory oceniana ze względu na przekazywane treści, a nie - na sprawiane wrażenie, wygląd, płęć, pochodzenie społeczne jej uczestników;
- burza mózgów powinna stać się ważnym elementem procesu wprowadzania innowacji w przedsiębiorstwach uczestników szkolenia;
- powinna zostać podniesiona jakość pracy, firma powinna stać się środowiskiem motywującym do zaangażowania i kreatywności, jej struktura winna zyskać na przejrzystości i wspierać kreatywność i pomysłowość pracowników.

Projekt: *Collective Intelligence metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw*
Skrzydła dla innowacji przyszłością dojrzałej edukacji, nr umowy 22/GRSin/ZGD/2017



METODY REALIZACJI SZKOLENIA

Szkolenie może zostać zrealizowane na trzy opisane poniżej sposoby.

OPCJA I: KURS STACJONARNY UZUPEŁNIONY O E-LEARNING

Co jest potrzebne do realizacji szkolenia w tej opcji: odpowiednio przygotowany szkoleniowiec, grupa uczestników, która skorzysta ze szkolenia w określonym miejscu i czasie, infrastruktura szkoleniowa: sala z odpowiednim wyposażeniem, platforma e-learningowa Moodle, oprogramowanie DebateHub i CI Dashboard.

Szkolenie realizowane zgodnie z tą opcją powinno składać się z trzech faz:

- FAZA WSTĘPNA (2-4 dni przed zasadniczą fazą szkolenia).
- FAZA ZASADNICZA: szkolenie stacjonarne. Jest to jednodniowe spotkanie (czas trwania powinien wynosić ok. 5-7 godzin), w ramach którego szkoleniowiec oraz grupa realizują program zajęć zawierający: część wykładową/prezentacyjną, dyskusje, ćwiczenia praktyczne.
- FAZA KOŃCOWA. Są to działania realizowane po zakończeniu właściwego szkolenia, prowadzone przede wszystkim w trybie on-line z wykorzystaniem platformy Moodle.

OPCJA II: KURS REALIZOWANY ZDALNIE (E-LEARNING) – grupa uczestników

Co jest potrzebne do realizacji szkolenia w tej opcji: wszystkie elementy szkolenia stacjonarnego (wykład, ćwiczenia) powinny być prowadzone w trybie online z wykorzystaniem platformy Moodle. Komunikacja pomiędzy szkoleniowcem a uczestnikami szkolenia powinna być realizowana przez zintegrowany z platformą Moodle moduł Skype oraz przez Czat. Nie ma konieczności, aby uczestnicy znajdowali się w tym samym miejscu, muszą jednak zarezerwować dogodny dla wszystkich czas na wspólną realizację FAZY ZASADNICZEJ SZKOLENIA. Infrastruktura szkoleniowa: nie ma konieczności rezerwacji sali. Każdy z uczestników musi zadbać indywidualnie o sprzęt komputerowy niezbędny do

**Projekt: *Collective Intelligence metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw*
Skrzydła dla innowacji przyszłością dojrzałej edukacji, nr umowy 22/GRSin/ZGD/2017**



Scenariusz zajęć - MMP

udziału w zajęciach, wystarczająco szybki dostęp do Internetu oraz mikrofon i słuchawki niezbędne do komunikacji.

Szkolenie realizowane zgodnie z tą opcją powinno składać się z trzech faz:

- FAZA WSTĘPNA (2-4 dni przed zasadniczą fazą szkolenia).
- FAZA ZASADNICZA: szkolenie realizowane zdalnie z wykorzystaniem Internetu. Jest to jednodniowe spotkanie online (czas trwania powinien wynosić ok. 5-7 godzin), w ramach którego szkoleniowiec oraz grupa realizują program zajęć zawierający: część wykładową/prezentacyjną, dyskusje, ćwiczenia praktyczne.
- FAZA KOŃCOWA. Są to działania realizowane po zakończeniu właściwego szkolenia, prowadzone przede wszystkim w trybie on-line z wykorzystaniem platformy Moodle.

OPCJA III: KURS REALIZOWANY ZDALNIE (E-LEARNING) – uczestnik indywidualny szkolący się samodzielnie

W ramach tej opcji osoby zainteresowane samodzielnym zapoznaniem się z materiałami szkoleniowymi będą miały możliwość indywidualnego przejścia ścieżki szkoleniowej.

Szkolenie realizowane zgodnie z tą opcją powinno składać się z dwóch faz:

- FAZA ZASADNICZA: Uczestnik szkolenia samodzielnie przygotowuje się do realizacji oraz realizuje program zajęć zawierający takie elementy, jak: wstępne zapoznanie się z materiałami i aplikacjami, część teoretyczna, ćwiczenia praktyczne.
- FAZA KOŃCOWA. Są to działania realizowane po zakończeniu właściwego szkolenia, prowadzone przede wszystkim w trybie on-line z wykorzystaniem platformy Moodle i „Przewodnika multimedialnego”.

Projekt: *Collective Intelligence* metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw Skrzydła dla innowacji przyszłością dojrzałej edukacji, nr umowy 22/GRSin/ZGD/2017

4

PRZYGOTOWANIE DO REALIZACJI SZKOLENIA

Szkoleniowiec. Osoba, która podejmie się przeprowadzenia szkolenia dla grupy uczestników, powinna dobrze zapoznać się ze wszystkimi materiałami szkoleniowymi, w tym z materiałami dodatkowymi przeznaczonymi dla szkoleniowców (dostępny na platformie Moodle w dziale „Materiały dla szkoleniowców”). Szkoleniowiec powinien, biorąc pod uwagę skład przewidywanej grupy (korzystając z deklaracji uczestników przekazanych mu w ramach etapu wstępnego) wybrać najbardziej odpowiedni scenariusz zajęć spośród proponowanych w projekcie, lub zaproponować własny. Szkoleniowiec powinien wstępnie wybrać role dla uczestników zajęć lub ustalić w jaki sposób będą one losowo przydzielane.

Platforma e-learningowa Moodle. Dostęp do platformy możliwy jest przez stronę <http://moodle.ci-innowacje.pl>. Po założeniu konta użytkownika (istnieje możliwość samodzielnej i bezpłatnej rejestracji) każdy uczestnik powinien zapoznać się z materiałami przypisanymi do realizowanego scenariusza (a zatem w naszym przypadku – „MMP realizujące wdrożenia innowacji w swoim zespole” oraz w miarę możliwości z materiałami z działu „Kolektywna inteligencja a innowacje – wybrane zagadnienia”). Uwaga! W celu pełnego wykorzystania możliwości komunikacyjnych, tzn. dobrego kontaktu z innymi uczestnikami szkolenia oraz ze szkoleniowcem wskazane jest posiadanie numeru konta Skype oraz zestawu słuchawki/mikrofon. Komunikacja głosowa w systemie Moodle możliwa jest poprzez zintegrowany moduł Skype.

Oprogramowanie. Szkoleniowiec (lub uczestnik indywidualny szkolący się samodzielnie) powinien również przygotować środowisko pracy dla kursantów w aplikacjach DebateHub i CI Dashboard, czyli przestrzeń do ćwiczeń realizowanych w ramach szkolenia. W tym celu powinien on w pierwszej kolejności założyć w aplikacji DebateHub grupę dyskusyjną dla uczestników swojego szkolenia. Aplikacja CI Dashboard nie wymaga dodatkowych przygotowań, jedynie wskazania uczestnikom adresu, pod którym jest dostępna. Oprogramowanie jest dostępne pod następującymi adresami:

- Aplikacja DEBATEHUB - dostęp do oprogramowania przez stronę <http://debatehub.ci-innowacje.pl>

Projekt: *Collective Intelligence metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw*
Skrzydła dla innowacji przyszłością dojrzałej edukacji, nr umowy 22/GRSin/ZGD/2017

Scenariusz zajęć - MMP

- Aplikacja COLLECTICE INTELLIGENCE DASHBOARD - dostęp do oprogramowania przez stronę <http://dashboard.ci-innowacie.pl>

Tutoriale prezentujące obsługę, w tym zakładanie kont, zakładanie stron i publikacji treści w aplikacji DebateHub oraz korzystanie z aplikacji CI Dashboard znajdują się w dostępnym na platformie Moodle MULTIMEDIALNYM PRZEWODNIKU "Collective Intelligence metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw" w zakładce „Oprogramowanie”. Szkoleniowiec powinien również, na wypadek, gdyby uczestnicy szkolenia nie zmobilizowali się sami do założenia kont na platformie Moodle oraz w aplikacji DebateHub stworzyć kilka kont awaryjnych dla uczestników szkolenia.

Grupa uczestników. Optymalna ilość uczestników szkolenia powinna wynosić ok. 8-10 osób. Jeżeli szkolenie realizowane będzie w OPCJI I (stacjonarnie oraz e-learning), grupa powinna składać się z osób posiadających możliwość spotkania w ustalonym miejscu i czasie w celu realizacji FAZY ZASADNICZEJ kursu. W przypadku realizacji OPCJI II, grupa nie musi spotykać się fizycznie w tym samym miejscu, a FAZĘ ZASADNICZĄ może zrealizować zdalnie z wykorzystaniem Internetu.

Infrastruktura szkoleniowa. W przypadku realizacji OPCJI I potrzebna jest sala szkoleniowa o powierzchni min. 25 m.kw. wyposażona w stanowiska pracy, flipchart, projektor multimedialny, sprzęt komputerowy, szybki dostęp do Internetu. Przed rozpoczęciem zajęć należy upewnić się, że wszyscy uczestnicy posiadają podstawowe kompetencje związane z obsługą komputera i jego aplikacji, a grupa jako całość znajduje się na zbliżonym poziomie kompetencji w tym zakresie. Każdy z uczestników zajęć powinien posiadać indywidualny dostęp do komputera podłączonego do Internetu. Zalecane minimalne parametry zestawu komputerowego: Intel CORE i5 lub analogiczny innego producenta, pamięć operacyjna: 4GB RAM, matryca: 14,1, komunikacja wifi, system operacyjny Windows 7 lub analogiczny innego producenta, przeglądarka internetowa. W przypadku realizacji OPCJI II nie ma konieczności rezerwacji sali. Każdy z uczestników musi jednak zadbać indywidualnie o sprzęt komputerowy niezbędny do udziału w zajęciach, wystarczająco szybki dostęp do Internetu oraz mikrofon i słuchawki niezbędne do komunikacji.

Projekt: *Collective Intelligence metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw*
Skrzydła dla innowacji przyszłością dojrzałej edukacji, nr umowy 22/GRSin/ZGD/2017



PRZEBIEG SZKOLENIA

FAZA WSTĘPNA: KURS STACJONARNY

LUB KURS ZDALNY REALIZOWANY DLA GRUPY

Przed przystąpieniem do zasadniczej części szkolenia, niezależnie od tego, czy będzie ono realizowane stacjonarnie, czy zdalnie, zalecamy udział uczestników w fazie wstępnej, w ramach której będą mieli szansę na odpowiednie przygotowanie merytoryczne do planowanych zajęć. Proponujemy, aby miało to miejsce 2-4 dni przed zasadniczą fazą szkolenia. Proponowany przebieg FAZY WSTĘPNEJ:

1. W ramach systemu E-LEARNING <http://moodle.ci-innowacje.pl> każdy z uczestników szkolenia powinien założyć indywidualne konto użytkownika.
2. Uczestnik powinien na platformie E-LEARNING wstępnie wybrać najbardziej interesujący go scenariusz oraz wypełnić **ANKIETĘ WSTĘPNĄ** zgodną z zamieszczonym tam wzorem i przesłać ją szkoleniowcowi.
3. Szkoleniowiec powinien przeanalizować otrzymane ankiety i biorąc pod uwagę dominujący profil i oczekiwania uczestników ostatecznie wybrać do realizacji jeden ze scenariuszy (w opisanym w niniejszym scenariuszu przypadku jest to: Scenariusz dla MMP realizujących wdrożenie innowacji w swoim zespole). Następnie, biorąc pod uwagę, czy uczestnicy pracują w jednym, czy w wielu przedsiębiorstwach, szkoleniowiec powinien wybrać metodę realizacji ćwiczeń (w przypadku, gdy uczestnicy pracują w różnych firmach - gra dydaktyczna; w przypadku, gdy uczestnicy pracują w jednej firmie – eksperyment).
4. Jeżeli szkoleniowiec zdecyduje się na realizację ćwiczenia w formie gry dydaktycznej, powinien wedle uznania i korzystając z danych pochodzących z ankiet przydzielić poszczególnym uczestnikom role założone w wybranym scenariuszu (opis ról znajduje się w dalszej części niniejszego dokumentu). W niniejszym scenariuszu przewidziano 8 typów ról. W przypadku uczestnictwa w szkoleniu większej ilości osób należy dodatkowym osobom przyporządkować dodatkowe role powielające jeden z opisanych typów.
5. Jeżeli szkoleniowiec zdecyduje się na realizację ćwiczenia w formie eksperymentu, powinien do przygotowania założeń innowacji i ról uczestników szkoleń wykorzystać dane z ankiet

**Projekt: *Collective Intelligence* metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw
Skrzydła dla innowacji przyszłością dojrzałej edukacji, nr umowy 22/GRSin/ZGD/2017**

Scenariusz zajęć - MMP

pochodzące z rubryki „Proszę krótko opisać sytuację swojej firmy”.

6. Szkoleniowiec powinien przekazać uczestnikom informacje na temat materiałów, które warto poznać przez przystąpieniem do FAZY ZASADNICZEJ szkolenia. Każdy uczestnik powinien wybrać w systemie E-LEARNING moduł szkoleniowy: „Kolektywna inteligencja a innowacje – wybrane zagadnienia” oraz pobrać dostępny tam **Multimedialny Przewodnik po Kolektywnej Inteligencji**. Następnie powinien zapoznać się z rozdziałami: „Założenia merytoryczne” oraz z częścią rozdziału „Oprogramowanie” dotyczącą oprogramowania DebateHub. Można również już na tym etapie zapoznać się z pakietami SCORM dostępnymi w tym module.
7. Szkoleniowiec powinien przekazać uczestnikom informacje na temat wybranego scenariusza zajęć i metody realizacji ćwiczeń oraz przydzielonych im ról, a następnie zachęcić ich do zapoznania się z dedykowanym im materiałem e-learning, jeśli tego jeszcze nie zrobili (w naszym przypadku jest to moduł „MMP realizujące wdrożenia innowacji w swoim zespole”). Szkoleniowiec powinien również zachęcić uczestników do dokonania autoprezentacji w systemie Moodle: przedstawienia się prowadzącemu i innym uczestnikom oraz podzielenia się informacjami o sobie i swoich oczekiwaniach względem szkolenia. W celu komunikacji można wykorzystać moduł Czatu w systemie Moodle.
8. Korzystając z wiedzy zawartej w **Multimedialnym Przewodniku po Kolektywnej Inteligencji** każdy uczestnik powinien założyć indywidualne konto w aplikacji DebateHub. Na tym etapie szkoleniowiec powinien przesłać uczestnikom szkolenia informacje na temat nazwy Grupy dyskusyjnej założonej dla nich w systemie oraz zachęcić ich do dołączania do tej właśnie grupy. Szkoleniowiec powinien również poinformować uczestników, że w celu aktywnego udziału w szkoleniu mogą oni korzystać z zewnętrznych serwerów umożliwiających publikację plików (w rodzaju Dropbox, Google Drive lub podobnych). Użytkownicy powinni przygotować się do obsługi tych systemów, tj. założyć na nich konta i dokonać próby publikacji plików oraz uzyskiwania indywidualnych adresów WWW prowadzących do opublikowanych przez nich plików. Informacje na temat używania ww. systemów: <https://support.google.com/drive/>, <https://www.dropbox.com/help>.
9. Szkoleniowiec powinien również przygotować materiały pomocnicze do realizacji ćwiczeń, jeśli chce z nich skorzystać w ramach szkolenia. W tym celu najlepiej, by posiadał lub założył konto Google Drive (informacje na temat używania tej aplikacji: <https://support.google.com/drive/>) lub inne spełniające te same funkcje. Następnie powinien:

Projekt: *Collective Intelligence metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw*
Skrzydła dla innowacji przyszłością dojrzałej edukacji, nr umowy 22/GRSin/ZGD/2017



Scenariusz zajęć - MMP

- a. wejść na stronę <http://ci-innowacje.pl/materialy/>, otworzyć dostępne tam pliki pomagające przy do realizacji ćwiczeń („Mapa innowacji” oraz „Ocena ryzyka innowacji”, przygotować na swoim Dysku Google (lub innym analogicznym) kopie tych plików, a wreszcie umożliwić uczestnikom szkolenia ich współedytowanie (np. w Google Drive najlepiej poprzez udostępnienie ich w ten sposób, aby każda osoba mająca link mogła je edytować). W przypadku realizacji ćwiczeń metodą „Eksperymentu” w pliku „Mapa Innowacji” szkoleniowiec powinien przygotować pasujące do usług/produktów firmy opisy do kolumny „Co klient robi w danym kroku” (może wymagać dodatkowych konsultacji z pracownikami firmy).
 - b. w aplikacji DebateHub w ramach przygotowanej wcześniej Grupy dyskusyjnej dedykowanej uczestnikom szkoleniowiec powinien założyć nową Debatę przeznaczoną do realizacji ćwiczeń w ramach planowanego szkolenia. Ustalając w aplikacji założenia tej Debaty należy:
 - i. wybrać opcję „Ograniczona czasowo Debata” i ustalić termin jej rozpoczęcia na dzień realizacji FAZY ZASADNICZEJ szkolenia, czas ok. 2 godziny od rozpoczęcia zajęć, a zakończenia na ten sam dzień i godzinę zakończenia zajęć (uwzględniając możliwe przesunięcia czasowe); chyba, że jakieś fazy Debaty będą realizowane w trybie online, wówczas można termin zakończenia odpowiednio wydłużyć.
 - ii. Termin zakończenia fazy Dyskusji proponujemy ustalić na ok. 2-3 godz. od rozpoczęcia Debaty (zależy od liczebności grupy i jej biegłości w technologiach IT, ocenia szkoleniowiec).
 - iii. Termin zakończenia fazy Redukcji proponujemy ustalić na ok. 1-2 godz. od zakończenia fazy Dyskusji (zależy od liczebności grupy i jej biegłości w technologiach IT, ocenia szkoleniowiec).
 - iv. Termin zakończenia fazy Decyzji proponujemy ustalić na ok. 0,5-1 godz. od zakończenia fazy Redukcji (zależy od liczebności grupy i jej biegłości w technologiach IT, ocenia szkoleniowiec).
10. Korzystając z wiedzy na temat założeń fabularnych scenariusza i przygotowanej dla nich roli, lub (jeśli realizowane będzie szkolenie metodą eksperymentu) ze swojej wiedzy na temat faktycznej sytuacji w firmie uczestnicy mogą przygotować wstępne propozycje i uzasadnienia innowacji w plikach na zewnętrznych serwerach (zob. punkt 8 powyżej).

Projekt: *Collective Intelligence metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw*
Skrzydła dla innowacji przyszłością dojrzałej edukacji, nr umowy 22/GRSin/ZGD/2017



Scenariusz zajęć - MMP

ANKIETA WSTĘPNA [WZÓR]

Prosimy o zaznaczenie właściwej pozycji

Dane identyfikacyjne	Imię i nazwisko		Nazwa firmy	
----------------------	-----------------	--	-------------	--

Moja sytuacja zawodowa:	Właściciel MMP	1	Członek zarządu MMP	2
	Szef działu w MMP	3	Asystent szefa/kierownika w MMP	4
	Pełnomocnik / osoba funkcyjna w MMP	5	Pracownik MMP (inny niż wyżej wymienieni)	6

Moja firma:	Zatrudnia przynajmniej 20 osób (lub współpracuje z osobami z zewnątrz typu podwykonawcy, kooperanci, którzy zgodzą się wziąć udział w procesach CI, aby zespół uczestniczący liczył min. 20 os.)	1	Jest członkiem zrzeszenia branżowego, klastra, izby gospodarczej	2
	Może przeprowadzić projekt „otwartej innowacji”, tj. konkurs z udziałem min. 20 osób z zewnątrz firmy w celu wyłonienia propozycji najlepszej innowacji	3	Żadne z powyższych	4

Oceń w skali od 1 do 5 w jakim stopniu zgadzasz się z poniższymi stwierdzeniami (1 – zupełnie się nie zgadzam, 5 – całkowicie się zgadzam).

1. Jestem zainteresowany wykorzystaniem Kolektywnej Inteligencji jako metody tworzenia koncepcji innowacji produktowych i procesowych.

1-----2-----3-----4-----5

Projekt: *Collective Intelligence metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw Skrzydła dla innowacji przyszłością dojrzałej edukacji*, nr umowy 22/GRSin/ZGD/2017

10

Scenariusz zajęć - MMP

2. Moja firma nie prowadziła dotąd systematycznych działań pro-innowacyjnych, nie współpracuje z uczelniami i instytutami naukowymi, nie ma wyspecjalizowanego działu badawczo-rozwojowego.

1-----2-----3-----4-----5

3. Czuję, że w mojej firmie istnieje niewykorzystany potencjał dla innowacji (np. wprowadzania nowych produktów i usług, udoskonalania już istniejących produktów i usług, udoskonalania procesów produkcji i świadczenia usług itp.).

1-----2-----3-----4-----5

Proszę krótko opisać sytuację swojej firmy	Profil działalności firmy (produkcyjna, usługowa, handlowa)	
	Najważniejsze produkty lub usługi	
	Najważniejsze działy i komórki organizacyjne	
	Moja rola w firmie	
	Jakie możliwości rozwojowe i w jakiej dziedzinie dostrzegam dla firmy?	
	Mocne strony firmy	
	Słabe strony firmy	
	Jak wygląda przebieg realizacji usługi lub korzystania z produktu widziany od strony klienta firmy?	

Projekt: *Collective Intelligence metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw*
Skrzydła dla innowacji przyszłością dojrzałej edukacji, nr umowy 22/GRSin/ZGD/2017



**FAZA ZASADNICZNA: KURS STACJONARNY
LUB KURS ZDALNY REALIZOWANY DLA GRUPY**

1. Dyskusja moderowana: doświadczenia uczestników związane z kolektywną inteligencją (ok. 30-45 minut)

Pierwszym elementem szkolenia będzie dyskusja moderowana przez prowadzącego szkolenie. Jej zadaniem jest wprowadzenie uczestników w temat zajęć oraz skłonienie ich do zaangażowania w szkolenie. Dyskusja może zostać przeprowadzona stacjonarnie, lub zdalnie z wykorzystaniem modułu Skype dostępnego na platformie Moodle.

Proponowane pytania do dyskusji:

- Czy uważasz, że takie zjawisko, jak zbiorowa inteligencja faktycznie istnieje?
- Jakie znasz przejawy zbiorowej inteligencji w swoim otoczeniu (szczególnie w swoim miejscu pracy – MMP)?
- Jakie znasz przejawy zbiorowej inteligencji w świecie przyrody?
- Czym może różnić się praca zbiorowości od indywidualnej pracy wielu jednostek? Czy praca w zespole w Twojej firmie jest w większym stopniu pracą zbiorowości, czy jednostek? Dlaczego?
- Czy zbiorowa inteligencja może sprzyjać innowacjom? W jakiej sytuacji? Jak mógłby wyglądać proces wdrażania innowacji w Twoim MMP?
- Kto mógłby wejść w skład zespołu pro-innowacyjnego w Twoim MMP, aby zawierał on min. 20 osób? Pracownicy MMP (jacy?), osoby z zewnątrz typu podwykonawcy, kooperanci, którzy zgodzą się wziąć udział w procesach CI (jacy?).

Po przeprowadzeniu dyskusji konieczne będzie:

- podsumowanie najistotniejszych spostrzeżeń uczestników;
- uzupełnienie konkluzji o argumenty, które nie pojawiły się dotychczas, oraz podsumowanie samej dyskusji.

**Projekt: *Collective Intelligence* metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw
Skrzydła dla innowacji przyszłością dojrzałej edukacji, nr umowy 22/GRSin/ZGD/2017**

12

2. Część prezentacyjna – CI a innowacje (ok. 30-45 minut)

W trakcie tej części zajęć będzie miało miejsce zapoznanie uczestników z podstawowymi zagadnieniami związanymi z poruszaną problematyką, tj. tematyką wykorzystania kolektywnej inteligencji do podnoszenia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw. Prezentacja może zostać przeprowadzona stacjonarnie lub zdalnie z wykorzystaniem modułu Skype dostępnego na platformie Moodle.

Podstawowym źródłem wiedzy dla prowadzącego zajęcia według programu proponowanego w niniejszym projekcie będzie dostępny do pobrania w systemie Moodle PRZEWODNIK MULTIMEDIALNY "Collective Intelligence metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw". Materiały mogą być przedstawione w formie wygłoszonego przez szkoleniowca wykładu, można również wykorzystać zawarte w Przewodniku materiały multimedialne prezentując je uczestnikom z pomocą komputera i projektora (szkolenie stacjonarne) lub przesyłając im w określonych momentach linki do materiałów (szkolenie zdalne). Ponadto prowadzący może korzystać z pozwalających na pogłębienie wiedzy materiałów uzupełniających, których lista znajduje się w ww. PRZEWODNIKU.

Najważniejsze tematy przedstawione w tej części zajęć i materiały źródłowe do ich przedstawienia:

- Możliwości wykorzystania kolektywnej inteligencji dla podniesienia poziomu innowacyjności przedsiębiorstw, w których pracują uczestnicy szkolenia. Materiały źródłowe to przede wszystkim: CZĘŚĆ I Przewodnika (założenia merytoryczne – materiały dotyczące zagadnień CI), CZĘŚĆ III Przewodnika (Projekty B+R),
- W jaki sposób MMP może przeprowadzić proces wdrożenia innowacji. Materiały źródłowe: CZĘŚĆ IV Przewodnika (materiały dotyczące MMP samodzielnie planujących przeprowadzić wdrożenie)
- Szanse na to, aby polskie przedsiębiorstwa podniosły poziom swojej innowacyjności w wybranej skali (przedsiębiorstwa, regionalnej, krajowej, światowej). Materiały źródłowe: CZĘŚĆ I Przewodnika (założenia merytoryczne – materiały dotyczące metod wdrażania innowacji)
- Obszary zastosowań kolektywnej inteligencji w biznesie, które wydają się najbardziej

**Projekt: *Collective Intelligence metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw*
Skrzydła dla innowacji przyszłością dojrzałej edukacji, nr umowy 22/GRSin/ZGD/2017**

13

Scenariusz zajęć - MMP

perspektywiczne. Materiały źródłowe: CZĘŚĆ V Przewodnika (Case studies – materiały dedykowane MMP).

Po przedstawieniu prezentacji uczestnicy szkolenia powinni zostać zachęcieni do zadawania pytań. W wyniku tego, jeśli czas na to pozwala, może wywiązać się wymiana zdań i opinii.

3. Część ćwiczeniowa (2-4 godz.)

W ramach tego modułu zostaną przez grupę zrealizowane ćwiczenia z wykorzystaniem oprogramowania informatycznego DebateHub i Collective Intelligence Dashboard.

Pierwszym krokiem powinno być sprawdzenie, czy uczestnicy zapoznali się z informacjami na temat obsługi oprogramowania, zawartymi w Przewodniku Multimedialnym – CZĘŚĆ II. Jeśli nie uczynili tego przed szkoleniem (lub nie wszyscy to zrobili), Szkoleniowiec powinien pokrótce przedstawić najważniejsze funkcjonalności.

Następnie należy przystąpić do zapoznania się z założeniami scenariusza zgodnie z uprzednio wybraną metodą.

Zapoznanie się uczestników z założeniami scenariusza – Metoda 1 (Gra dydaktyczna).

- A. W pierwszej kolejności należy zapoznać się z założeniami fabularnymi dotyczącymi fikcyjnej firmy (MMP), w której pracowników uczestnicy szkolenia będą się wcielali w trakcie zajęć. Uczestnicy mieli szansę zapoznać się z tymi założeniami w FAZIE WSTĘPNEJ szkolenia, jeśli jednak tego nie zrobili, powinni otrzymać poniższe informacje w formie wydruków lub w innej preferowanej przez szkoleniowca postaci.**

Firma SuperCinema posiada szerokie doświadczenie we wdrażaniu nowych technologii w branży internetowej i multimedialnej, które nabyła przede wszystkim poprzez wdrażania, promowania i dystrybuowanie autorskiego odtwarzacza multimedialnego SuperPlayer, który jest

Projekt: Collective Intelligence metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw Skrzydła dla innowacji przyszłością dojrzałej edukacji, nr umowy 22/GRSin/ZGD/2017

14

Scenariusz zajęć - MMP

dostępny dla odbiorców bezpłatnie. Odtwarzacz cieszy się dużym zainteresowaniem w Polsce i poza granicami kraju: użytkownicy dokonują średnio 20000 pobrań odtwarzacza dziennie, z czego 15 % dotyczy Polski, a reszta całego świata. Najbardziej popularne kraje to USA, Wielka Brytania, Indie, Iran, Francja, Chiny, Hiszpania. Popularność odtwarzacza wynika przede wszystkim z jego dużej szybkości działania i niezawodności w obsłudze wielu formatów plików, co przyczyniło się do poszukiwania przez firmę nowych pomysłów na wprowadzenie do oferty powiązanych z działaniem odtwarzacza nowych usług płatnych. W chwili obecnej w ofercie firmy znajduje się jedna tego typu usługa: zintegrowana z SuperPlayerem usługa SuperUpdate (automatyczne skanowanie komputera oraz wyszukiwanie i aktualizacja kodeków do odtwarzania plików video, adekwatnie do konfiguracji sprzętowej komputerów użytkowników). Usługa jest opłacana za pomocą płatnych SMS-ów (cena ok. 4 PLN / 1 EUR za aktualizację).

Obecny schemat realizacji usługi wygląda następująco: aby skorzystać z odtwarzacza SuperPlayer użytkownik powinien pobrać go z Internetu. Jest to możliwe zarówno ze strony firmowej SuperCinema, jak i z wielu serwisów udostępniających bezpłatne oprogramowania. Zarówno SuperPlayer, jak i strona firmowa dostępne są w językach: polskim, angielskim, niemieckim i francuskim. Po pobraniu wersji instalacyjnej odtwarzacza użytkownik powinien zainstalować go na swoim komputerze. Po udanej instalacji zyskuje on możliwość odtwarzania praktycznie wszystkich popularnych formatów plików video. W panelu odtwarzacza wyświetla się również pasek reklamowy (nie przeszkadza on w oglądaniu materiału i znika po włączeniu tryby „pełny ekran”), a wpływy z wyświetlanych tam reklam stanowią 60% przychodów firmy. Pozostałe 40% przychodów pochodzi z płatnych SMS-ów wysyłanych za realizację usługi SuperUpdate (automatyczna aktualizacja kodeków w przypadku braku możliwości odtwarzania danego formatu video), jednak usługa ta ze względu na konieczność podpisywania umów z operatorami nie jest dostępna we wszystkich krajach, z których pochodzą odbiorcy (m.in. w Iranie i Indiach, gdzie SuperPlayer cieszy się dużą popularnością).

Dobre doświadczenia związane z realizacją usługi SuperUpdate oraz rozległa wiedza pracowników firmy na temat kreowania skutecznych modeli biznesowych dla usług realizowanych w Internecie, wpłynęły na poszukiwanie koncepcji świadczenia nowych, podobnych usług. Jedną z roboczych koncepcji jest pomysł na wprowadzenie do oferty firmy nowej usługi, roboczo nazwanej Super PC

**Projekt: Collective Intelligence metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw
Skrzydła dla innowacji przyszłością dojrzałej edukacji, nr umowy 22/GRSin/ZGD/2017**

15

Scenariusz zajęć - MMP

Doctor. Polegałaby ona na tym, że użytkownik SuperPlayera mógłby uruchomić funkcję skanowania swojego komputera i uzyskać w ten sposób informacje o jego stanie technicznym i podzespołach oraz ich możliwości rozbudowy m.in. w kierunku zwiększania wydajności odtwarzania plików video.

Wstępna diagnoza potrzeb potwierdza, że ciągła ewolucja technologii komputerowych i wprowadzanie na rynek coraz to nowych podzespołów komputerowych powoduje, że potencjalny użytkownik nie jest w stanie śledzić na bieżąco wszystkich trendów i nowych możliwości sprzętowych. Wydajne odtwarzanie video determinuje konieczność nieustannego aktualizowania oprogramowania, a nawet wymiany sprzętu komputerowego na nowy, kompatybilny z najnowszymi rozwiązaniami obecnymi na rynku. Wielu użytkowników chciałoby zapobiec czasochłonnemu wyszukiwaniu informacji o nowinkach technologicznych i ich instalacji, co równocześnie wymaga wiedzy o tym, czy dane rozwiązanie jest możliwe do pogodzenia z obecną konfiguracją sprzętową komputera.

Usługa mogłaby wskazywać odpowiednie marki i modele podzespołów, których kupno byłoby konieczne, aby zlikwidować zaistniały problem, a także wskazywałby sklepy komputerowe w lokalizacji bliskiej użytkownikowi (rozpoznawanej np. po adresie IP) oraz oferty cenowe wybranych podzespołów. Sklepy komputerowe po dokonaniu rejestracji i płatności za pośrednictwem SMS Premium (wpisaniu w kodu otrzymanego wiadomością zwrotną), mogłyby zamieszczać własne cenniki sprzedawanego sprzętu.

Opisany pomysł na usługę jest pierwszym, który powinien poddany pod dyskusję, zarząd firmy oczekuje jednak, że zespół wypracuje kilka alternatywnych pomysłów na innowacje. Potencjał i oddziaływanie firmy stwarza możliwości uruchomienia rozmaitych usług w połączeniu z aplikacją SuperPlayer lub udoskonalenia procesu obecnie realizowanych usług. Członkowie zespołu zostali zachęceni do włączenia się w dopracowanie pomysłu lub proponowanie własnych, alternatywnych rozwiązań.

Scenariusz zajęć - MMP

- B. W drugiej kolejności należy zapoznać się z rolami fabularnymi i związanymi z nimi dążeniami i celami, dotyczącymi pracowników fikcyjnej firmy (MMP), w których uczestnicy szkolenia będą się wcielali się w trakcie zajęć. Są to role, które szkoleniowiec przydzielił poszczególnym osobom analizując przekazane przez nich ankiety w trakcie FAZY WSTĘPNEJ. Uczestnicy mieli szansę zapoznać się z tymi założeniami w FAZIE WSTĘPNEJ szkolenia, jeśli jednak tego nie zrobili, powinni otrzymać poniższe informacje w formie wydruków lub w innej preferowanej przez szkoleniowca postaci.

Rola: Inżynier - innowator

Imię i nazwisko (w zależności od płci uczestnika): Aleksander Michalski / Karolina Wawrzyniak

Cele i dążenia: *Jest entuzjastą rozbudowy oprogramowania SuperPlayer o nowe usługi, uważa że technologia, w której działa oprogramowanie stwarza duże możliwości rozwoju. Podoba mu się pomysł na wdrożenie nowej usługi, roboczo nazwanej Super PC Doctor. Uważa, że duże możliwości rozwojowe może przynieść zastosowanie funkcjonalności tzw. wirtualnego robota, który umożliwiłby automatyczne zbieranie informacji z przeglądarek internetowych, w celu wyszukiwania najbardziej aktualnych informacji o nowościach w dziedzinie podzespołów komputerowych, w celu inteligentnego doradzenia użytkownikowi jaki sprzęt wybrać, aby naprawić zidentyfikowaną sytuacją problemową i proponowania użytkownikowi takich rozwiązań, aby nie musiał on wymieniać całego sprzętu.*

Rola: Inżynier - konserwatysta

Imię i nazwisko (w zależności od płci uczestnika): Jakub Sawicki / Antonina Dudek

Cele i dążenia: *Nie jest entuzjastą rozbudowy oprogramowania SuperPlayer o nowe usługi, uważa że dodawanie zupełnie nowych funkcjonalności do istniejącego oprogramowania może spowodować nieprzewidziane błędy w jego działaniu i utrudnić korzystanie z podstawowej usługi. Zamiast tego wolałby, aby firma skupiła się na udoskonaleniu technologii odtwarzania plików, na przykład poprzez rozbudowę go o możliwość odtwarzania plików muzycznych (audio), uzupełnione o system korekcji dźwięku i polepszania jego jakości, możliwość układania list odtwarzania itp. Nowe usługi mogłyby zaakceptować wówczas, gdy będzie pewien, że nie utrudnią działania podstawowych funkcji odtwarzacza.*

Scenariusz zajęć - MMP

Rola: Kierownik

Imię i nazwisko (w zależności od płci uczestnika): Mikołaj Markowski / Joanna Sosnowska

Cele i dążenia: *Uważa, że z racji obecnej popularności odtwarzacza firma stoi przed dużą szansą rozwojową. Nie jest przeciwnikiem wprowadzania nowych usług, w pierwszej kolejności jednak uważa, że szansę powodzenia miałyby udostępnienie klientom wersji płatnej odtwarzacza, która nie wyświetlałaby reklam. Ponadto sądzi, że warto rozważyć rozszerzenie zasięgu płatnych SMS-ów o nowe kraje, w których SuperPlayer jest popularnym odtwarzaczem. Jako kierownik chciałby zmotywować cały zespół do jak największej kreatywności i oczekuje od nich wielu pomysłów na innowacje, z których zostałyby wybrane rzeczywiście najlepsze.*

Rola: Marketingowiec

Imię i nazwisko (w zależności od płci uczestnika): Karol Przybysz / Natalia Kamińska

Cele i dążenia: *Uważa że nowe, wprowadzone do oferty firmy usługi powinny zostać zintegrowane z mediami społecznościowymi typu Facebook, Twitter itp., aby pozwolić na udostępnianie do raportów z realizowanych usług w mediach społecznościowych, np. w celu porównywania wydajności komputerów użytkowników (wystarczy, że użytkownik kliknie w jeden z przycisków funkcyjnych i wynik skanowania jest przesyłany do kilku wybranych serwisów społecznościowych). Dzięki temu można zwiększyć stopień mobilności i użyteczności nowych usług. Wielu Internautów udziela się aktywnie w mediach społecznościowych, a do tego pragnie dzielić się z innymi posiadanymi zasobami sprzętowymi.*

Rola: Finansista

Imię i nazwisko (w zależności od płci uczestnika): Jan Michalik / Laura Piotrowska

Cele i dążenia: *Nie jest przeciwny innowacjom, uważa jednak, że należy wspierać przede wszystkim te z nich, które nie będą bardzo kosztowne, a zatem nie będą wymagały dużego nakładu pracy, a mogą przynieść istotne zyski. Uważa, że płatności za nowe usługi powinny być dokonywane by poprzez obecny już w ofercie firmy system płatności SMS Premium. Użytkownik wysyłałby SMS o określonej treści na podany w Serwisie przez Wnioskodawcę numer, po czym dostaje SMS zwrotny z kodem dostępu do usługi Super PC Doctor.*

Scenariusz zajęć - MMP

Rola: Handlowiec

Imię i nazwisko (w zależności od płci uczestnika): Olaf Zając / Zuzanna Wróbel

Cele i dążenia: *Jeżeli chodzi o monetyzację nowych usług ma świadomość, że typowy odbiorca oprogramowania SuperPlayer oczekuje, że usługa będzie tania lub bezpłatna. Potencjał innowacyjny nowych usług może spowodować jednak zawiązanie współpracy z nowym typem klientów. Np. w przypadku wstępnie rozważanej usługi Super PC Doctor mogłoby to być: sklepy komputerowe, które zyskałyby nowe, tanie i skuteczne narzędzie dystrybucji ofert sprzedaży podzespołów i komputerów. Istotne jest to, iż aby skutecznie wykorzystać usługę do własnych celów marketingowych, sklepy komputerowe musiałyby aktywnie modyfikować politykę cenową, aby wpływać na konkurencyjność własnych ofert wyświetlanych w serwisie.*

Rola: Serwisant

Imię i nazwisko (w zależności od płci uczestnika): Mateusz Szczepański / Tola Nowak

Cele i dążenia: *Uważa, że nowa usługa powinna pełnić rolę doradczą w kwestii dostosowania konfiguracji sprzętowych do wymagań klientów i takiego usprawnienia działania ich komputerów, aby odtwarzanie plików video i innych było maksymalnie wydajne. Podoba mu się pomysł, aby rozważana wstępnie jako możliwa do wprowadzenia innowacja usługa Super PC Doctor realizowała testy wydajnościowe komputerów i informowała użytkowników o rozpoznanych problemach. Wie jednak, że obie te funkcje są już jednak dostępne w podobnych usługach na rynku, np. w aplikacji 3D Mark. Uważa, że Super PC Doctor mógłby jednak dodatkowo oferować naprawę zidentyfikowanych niesprawności, czyli np. likwidację niekompatybilności z określonym oprogramowaniem. Usługa mogłaby pomóc w skutecznym wyszukiwaniu i prezentowaniu użytkownikom konkretnych podzespołów komputerowych (producentów, modeli), które zgodnie z wynikami przeprowadzonej przez oprogramowanie analizy byłyby najodpowiedniejsze do naprawy zidentyfikowanego problemu sprzętowego. Skaner mógłby proponować wymianę podzespołów na inne, bardziej wydajne, dając użytkownikowi wachlarz opcji do wyboru, w zależności od ceny, parametrów i przeznaczenia proponowanego rozwiązania.*

Rola: Specjalista do spraw rynków zagranicznych

Imię i nazwisko (w zależności od płci uczestnika): Michał Olejniczak / Anna Ciesielska

Cele i dążenia: *Uważa, że wszelkie wprowadzane w firmie innowacje powinny uwzględniać*

**Projekt: Collective Intelligence metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw
Skrzydła dla innowacji przyszłością dojrzałej edukacji, nr umowy 22/GRSin/ZGD/2017**

19

Scenariusz zajęć - MMP

specyfikę rynków zagranicznych, bo przecież odbiorcy spoza Polski stanowią zdecydowaną większość klientów SuperCinema. Widzi duży potencjał w rozwoju na rynkach azjatyckich, ma jednak świadomość, że pomogłyby w tym tłumaczenia na tamtejsze języki, co wiąże się z kosztami.

Zapoznanie się uczestników z założeniami scenariusza – Metoda 2 (Eksperyment).

W przypadku realizacji scenariusza w oparciu o metodę eksperymentu (czyli próby poszukiwania pomysłów na innowacje dotyczących prawdziwego miejsca pracy uczestników szkolenia) szkoleniowiec powinien wcześniej przygotować, korzystając z ankiet przedstawionych w FAZIE WSTĘPNEJ przez uczestników szkolenia:

- Krótki tekst podsumowujący bieżącą sytuację w ich MMP, ze wskazaniem przesłanych przez uczestników informacji na temat jej profilu działalności, najważniejszych obecnych produktów lub usług, najważniejszych działów i komórek organizacyjnych, zidentyfikowanych możliwości rozwojowych, mocnych i słabych stron.
- Ewentualne wskazówki dla poszczególnych uczestników szkolenia dotyczące charakterystycznych dla ich pozycji w firmie celów i dążeń (bazując na informacjach z ankiety z pola „Moja rola w firmie”).

Szkoleniowiec powinien przekazać te informacje uczestnikom szkolenia.

Ćwiczenie: Faza Dyskusji w DebateHub, Tworzenie mapy potencjalnych innowacji

- A. W pierwszej kolejności uczestnicy szkolenia mogą (jeśli nie uczynili tego wcześniej) zapoznać się z materiałem e-learning dotyczącym tworzenia Mapy Innowacji (pakiet SCORM dostępny w dziale „Materiały dla uczestników” na platformie Moodle).
- B. Następnie uczestnicy powinni zalogować się do aplikacji DebateHub, korzystając z założonych wcześniej indywidualnych kont.
- C. Uczestnicy powinni zapoznać się z przygotowanym dla nich materiałem pomocniczym, tj. przykładem Dyskusji przeprowadzonej w DebateHub oraz przykładem Mapy Innowacji. Przykłady

Projekt: *Collective Intelligence* metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw Skrzydła dla innowacji przyszłością dojrzałej edukacji, nr umowy 22/GRSin/ZGD/2017

20

Scenariusz zajęć - MMP

przygotowane dla scenariusza przeznaczonego dla MMP realizujących wdrożenia innowacji we własnym zespole powinien zademonstrować i omówić szkoleniowiec.

- D. Szkoleniowiec powinien przesłać uczestnikom link do udostępnionego dla nich do wspólnej edycji pliku „Mapa Innowacji” (zob. opisany powyżej pkt. 9 a. FAZY WSTĘPNEJ szkolenia). W tym pliku każdy z uczestników powinien wstępnie przygotować swoje propozycje innowacji, przyporządkowując je do poszczególnych kroków realizacji usługi widzianych od strony klienta.
- E. Uczestnicy szkolenia powinni, biorąc udział w dedykowanej dla nich w ramach systemu DebateHub Debacie (faza Dyskusji) opublikować dwa uznane przez siebie za najlepsze pomysły na innowacje (spośród wstępnie opisanych w poprzednim kroku). Następnie powinni przejrzeć wszystkie opublikowane pomysły i ocenić je, klikając kciuk w górę lub kciuk w dół oraz dodając do nich argumenty ZA i PRZECIW. Jeżeli uczestnicy przygotowali sami wstępne propozycje i uzasadnienia innowacji w plikach na zewnętrznych serwerach lub znają zewnętrzne źródła internetowe potwierdzające lub krytykujące szanse powodzenia danego pomysłu, powinni opublikować linki do tych źródeł w powiązaniu z argumentami ZA i PRZECIW.

Ćwiczenie: Faza Redukcji w DebateHub, Ocena realności planowanych innowacji

- A. Szkoleniowiec powinien przesłać uczestnikom link do udostępnionego dla nich do wspólnej edycji pliku „Ocena ryzyka innowacji” (zob. opisany powyżej pkt. 9 a. FAZY WSTĘPNEJ szkolenia). W tym pliku każdy z uczestników może wstępnie przygotować swoją ocenę ryzyka danego pomysłu na innowację.
- B. Uczestnicy szkolenia powinni, biorąc udział w dedykowanej dla nich w ramach systemu DebateHub Debacie (faza Redukcji), przydzielić „cytryny” najgorzej ocenianym pomysłom na innowacje, w razie potrzeby uzasadniając swój wybór. W ten sposób powstanie lista pomysłów na innowacje zawierająca potencjalnie najlepsze propozycje.

Ćwiczenie: Faza Decyzji w DebateHub, Wybór ostatecznej propozycji innowacji

W ramach ostatniej fazy ćwiczenia uczestnicy powinni poprzez głosowanie wyłonić najlepszą propozycję innowacji.

4. Podsumowanie szkolenia (ok. 30 minut)

Analityka dyskusji z wykorzystaniem CI Dashboard

W ramach tej części zajęć szkoleniowiec powinien zaprezentować wybrane analizy i wizualizacje przeprowadzonej Debaty z wykorzystaniem oprogramowania CI Dashboard.

W pierwszej kolejności należy zweryfikować, czy uczestnicy szkolenia zapoznali się z materiałem z „Przewodnika Multimedialnego” dotyczącym aplikacji CI Dashboard. Jeśli tak się nie stało, lub jeśli jakieś kwestie wymagają doprecyzowania, można poświęcić kilka minut na powtórzenie tego materiału i/lub odtworzenie prezentacji wideo.

Następnie należy wygenerować i przeanalizować wizualizacje dotyczące przeprowadzonej Debaty. Proponujemy szczególnie analizę następujących wizualizacji:

- Relacje w dyskusji;
- Mapa uwagi
- Rozgałęzione drzewo
- Sieć debaty

Ankieta ewaluacyjna

Na zakończenie szkolenia uczestnicy powinni wypełnić ankietę ewaluacyjną.

Poniżej przedstawiamy wzór proponowanej do wykorzystania ankiety.

Scenariusz zajęć - MMP

ANKIETA EWALUACYJNA

PŁEĆ

- Kobieta
- Mężczyzna

WIEK

- do 25 lat
- 26-49 lat
- powyżej 50 lat

1. Proszę ocenić w pięciostopniowej skali, w jakim stopniu odbyte szkolenie spełniło Pani/Pana oczekiwania?

(1 - bardzo dobrze, 2 – dobrze, 3 – średnio, 4 - wystarczająco, 5 – niewystarczająco)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

2. Proszę ocenić w pięciostopniowej skali, jak ocenia Pani/Pan przydatność zdobytych informacji pod względem podnoszenia poziomu innowacyjności w Pani/Pana MMP?

(1 - zdecydowanie przydatne, 2 - raczej przydatne, 3 - trudno powiedzieć, 4 - raczej nieprzydatne, 5 - zdecydowanie nieprzydatne)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

3. Proszę ocenić w pięciostopniowej skali, w jakim stopniu uzyskane informacje pogłębiły Pani/Pana wiedzę teoretyczną i praktyczną z omawianego na szkoleniu obszaru?

(1 - zdecydowanie pogłębiły, 2 - raczej pogłębiły, 3 - trudno powiedzieć, 4 - raczej nie pogłębiły, 5 - zdecydowanie nie pogłębiły)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

4. Proszę ocenić w pięciostopniowej skali wiedzę prowadzącego i jego przygotowanie merytoryczne.

(1 - bardzo dobrze, 2 - dobrze, 3 - średnio, 4 - raczej źle, 5 - źle)

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

Scenariusz zajęć - MMP

5. Podczas szkolenia:

a) Najbardziej podobało mi się

.....

.....

b) Przede wszystkim zabrakło mi.....

.....

.....

c) Zagadnienia, które wymagają dodatkowego omówienia:

.....

.....

.....

Projekt: *Collective Intelligence* metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw
Skrzydła dla innowacji przyszłością dojrzałej edukacji, nr umowy 22/GRSin/ZGD/2017

24

FAZA KOŃCOWA: KURS STACJONARNY LUB KURS ZDALNY REALIZOWANY DLA GRUPY

W ramach FAZY KOŃCOWEJ szkoleniowiec powinien przeanalizować otrzymane ankiety ewaluacyjne.

Następnie szkoleniowiec może zaproponować uczestnikom szkolenia spotkanie online z wykorzystaniem platformy Moodle (z użyciem zintegrowanego z nią modułu Skype) na którym zostaną omówione następujące tematy:

- Wskazane w ankiecie ewaluacyjnej zagadnienia, które zdaniem większości uczestników wymagają dodatkowego omówienia;
- Dodatkowe analizy i wizualizacje przeprowadzonej Debaty z wykorzystaniem aplikacji CI Dashboard. Proponujemy analizę następujących wizualizacji: Sieć społeczna, Sieć zainteresowań społeczności, Analiza aktywności użytkowników, Wkład użytkowników.

Czas po zakończeniu właściwej części szkolenia może zostać wykorzystany na dodatkowe utrwalenie nabytej wiedzy. Może mieć to miejsce np. poprzez:

- Samodzielne korzystanie przez uczestników z materiałów e-learning dostępnych w systemie Moodle oraz z „Przewodnika Multimedialnego”;
- Wykonanie pod okiem szkoleniowca kolejnych ćwiczeń, polegających na wykorzystaniu aplikacji DebateHub i CI Dashboard do realizacji nowych projektów polegających na wdrażaniu innowacji w MMP. Szkoleniowiec może zaproponować termin spotkania on-line w ramach platformy Moodle, na którym poszczególne osoby zaprezentują rezultaty swoich prac. Komunikacja głosowa w systemie Moodle możliwa jest poprzez moduł Skype, komunikacja tekstowa przez czat.

KURS REALIZOWANY ZDALNIE PRZEZ UCZESTNIKA INDYWIDUALNEGO UCZĄCEGO SIĘ SAMODZIELNIE

W tym wariantcie osoby zainteresowane samodzielnym zapoznaniem się z materiałami szkoleniowymi będą miały możliwość indywidualnego przejścia ścieżki szkoleniowej.

Indywidualny uczestnik zainteresowany tematem, posiadający komputer z dostępem do Internetu, powinien samodzielnie wykonać wszystkie czynności przygotowawcze opisane powyżej w sekcji „PRZYGOTOWANIE DO REALIZACJI SZKOLENIA”, w szczególności:

- w ramach systemu E-LEARNING <http://moodle.ci-innowacie.pl> założyć indywidualne konto użytkownika;
- zapoznać się ze wszystkimi materiałami szkoleniowymi, w tym z materiałami dodatkowymi przeznaczonymi dla szkoleniowców (dostępnymi na platformie Moodle w dziale „Materiały dla szkoleniowców”); pobrać dostępny tam **Multimedialny Przewodnik po Kolektywnej Inteligencji**. Następnie powinien zapoznać się z rozdziałami: „Założenia merytoryczne” oraz z częścią rozdziału „Oprogramowanie” dotyczącą oprogramowania DebateHub i CI Dashboard;
- dokonać wyboru najbardziej odpowiedniego dla siebie scenariusza zajęć;
- zapoznać się z materiałami przypisanymi do realizowanego scenariusza (MMP planujące samodzielne wdrażanie innowacji) na platformie e-learning;
- przygotować środowisko pracy w aplikacjach DebateHub i CI Dashboard, czyli przestrzeń do ćwiczeń realizowanych w ramach szkolenia;
- zapewnić sobie sprzęt komputerowy i dostęp do Internetu. Zalecane minimalne parametry zestawu komputerowego: Intel CORE i5 lub analogiczny innego producenta, pamięć operacyjna: 4GB RAM, matryca: 14,1, komunikacja wifi, system operacyjny Windows 7 lub analogiczny innego producenta, przeglądarka internetowa;

Scenariusz zajęć - MMP

- przygotować materiały pomocnicze do realizacji ćwiczeń, jeśli chce z nich skorzystać w ramach szkolenia. W tym celu najlepiej, by posiadał lub założył konto Google Drive (informacje na temat używania tej aplikacji: <https://support.google.com/drive/>) lub inne spełniające te same funkcje;
- wejść na stronę <http://ci-innowacje.pl/materialy/>, otworzyć dostępne tam pliki pomagające przy do realizacji ćwiczeń („Mapa innowacji” oraz „Ocena ryzyka innowacji”, przygotować na swoim Dysku Google (lub innym analogicznym) kopie tych plików;
- w aplikacji DebateHub w ramach przygotowanej wcześniej Grupy dyskusyjnej dedykowanej uczestnikom założyć nową Debatę przeznaczoną do samodzielnej realizacji ćwiczeń w ramach planowanego szkolenia. Wskazówki co do konfiguracji Debaty: jak w opisie dot. FAZY PRZYGOTOWAWCZEJ dla uczestników grupowych.

Następnie uczestnik powinien przeprowadzić ćwiczenie dla MMP realizujących samodzielnie wdrożenie innowacji (opisane w dziale FAZA ZASADNICZA – uczestnicy grupowi w niniejszym scenariuszu), decydując się bądź na Grę dydaktyczną (fikcyjne przedsiębiorstwo opisane powyżej), lub na Eksperyment (swoje własne przedsiębiorstwo). W ramach ćwiczenia uczestnik szkolenia powinien:

- zapoznać się z założeniami fabularnymi dotyczącymi firmy (MMP) - fikcyjnej lub własnej;
- uzupełnić wiedzę teoretyczną zapoznając się z pozostałymi, nie przyswojonymi wcześniej treściami E-learningu i „Przewodnika Multimedialnego”;
- dokonać wyboru kilku ról użytkowników i związanych z nimi dążeń i celów, dotyczących pracowników firmy (MMP) - fikcyjnej lub rzeczywistej;
- założyć indywidualne konta w DebateHub dla wybranych przez siebie ról użytkowników;
- wcielając się w poszczególnych użytkowników przejść ścieżkę wyłaniania pomysłów na innowacje (Fazy: Dyskusji, Redukcji, Decyzji) tak, jak opisano to powyżej w części dla uczestników grupowych;
- przeprowadzić analizę dyskusji z wykorzystaniem CI Dashboard.

Po zakończeniu właściwej części szkolenia może zostać przeprowadzona FAZA KOŃCOWA, w ramach której uczestnik ma szansę na dodatkowe utrwalenie nabytej wiedzy. Może mieć to miejsce np. poprzez:

Projekt: *Collective Intelligence metodą podniesienia poziomu innowacyjności polskich przedsiębiorstw*
Skrzydła dla innowacji przyszłością dojrzałej edukacji, nr umowy 22/GRSin/ZGD/2017

27

Scenariusz zajęć - MMP

- Samodzielne korzystanie przez uczestnika z materiałów e-learning dostępnych w systemie Moodle oraz z „Przewodnika Multimedialnego”;
- Wykonanie kolejnych ćwiczeń, polegających na wykorzystaniu aplikacji DebateHub i CI Dashboard do realizacji nowych projektów polegających na wdrażaniu innowacji w MMP.
- Nawiązanie kontaktu ze szkoleniowcami prowadzącymi zdalne zajęcia dla grup szkoleniowych (informacje o nich będą dostępne na stronie www.ci-innowacje.pl) i ustalenie z nimi możliwości wykonania kolejnych ćwiczeń związanych z wdrażaniem innowacji w MMP.