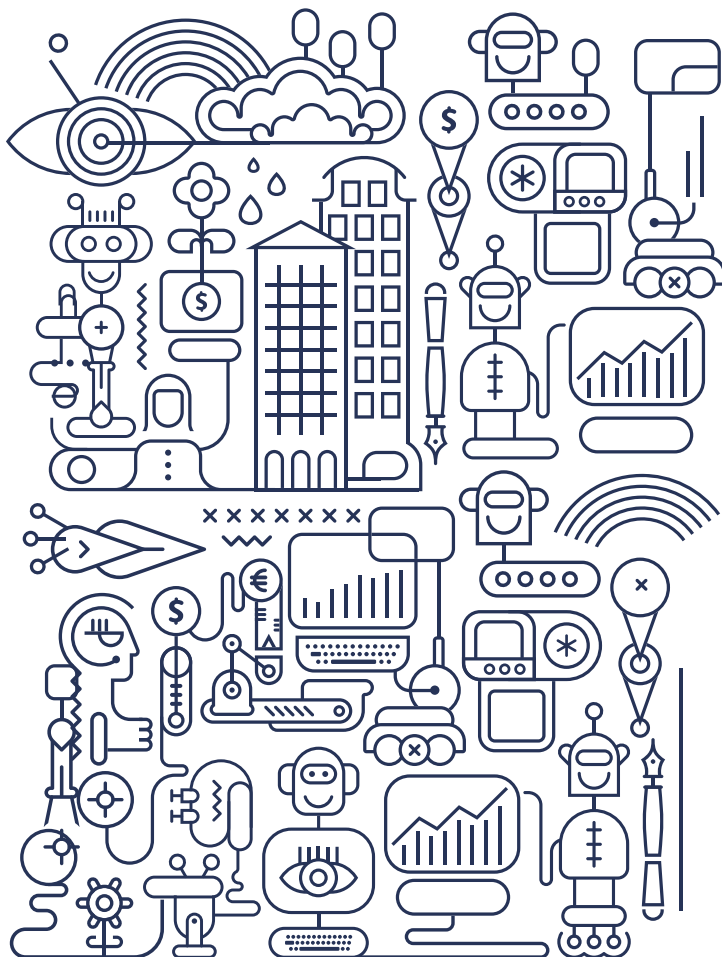




#Mikroinnowacje #Makroefekty

Nowe narzędzia, metody, rozwiązania
w edukacji dorosłych



Spis treści

08 MOC STRESU

10 SENIOR+

12 KULTURALNIE
O FINANSACH

14 TWÓRCY INNOWACJI

15 OKIEM EKSPERTA

16 TRZECI HORYZONT

18 BALANSER

20 AKCELERATOR
INNOWACJI

22 OKIEM EKSPERTA

23 TWÓRCY INNOWACJI

24 CODEALL

26 WIRTUALNA SKRZYŃKA
Z NARZĘDZIAMI
JAKOŚCI

28 TWÓRCY INNOWACJI

29 OKIEM EKSPERTA

30 MÓJ TRENER

32 PORADNIK MŁODEGO
MENEDŻERA
Menedżer Pro

34 WIRTULANY NAUCZYCIEL

36 OKIEM EKSPERTA

37 TWÓRCY INNOWACJI

38 PUDEŁKO ROZWOJU

40 PRAESENTI

42 WYSPA INSPIRACJI

44 ZAGRAJ O PRZYSŁOŚĆ

46 NEUROROZWOJOWNIK

48 TWÓRCY INNOWACJI

50 KOORDYNATORZY
PROJEKTU

Redakcja: PPNT oraz Sense consulting

Zdjęcia: Dominik Tryba

Projekt graficzny i skład: www.prorozyn.pl

Publikacja dystrybuowana bezpłatnie.

Witaj w PO-PO-JUTRZE

Skąd pomysł

Każdy dobry menedżer wie, że $2+2=5$ – tak też chcieliśmy budować i rozwijać PO-PO-JUTRZE.

W 2016 roku, z synergii potencjałów SENSE consulting, lidera rynku dotacji w sektorze edukacji i realizatora wielu projektów rozwojowych oraz Poznańskiego Parku Naukowo-Technologicznego, od ponad 20 lat wspierającego innowatorów w rozwoju ich pomysłów, stworzyliśmy zespół ekspertów do zadań specjalnych.

Naszym celem było zmotywowanie środowiska edukacyjnego do poszukiwania, przetestowania i wdrożenia na rynek nowych, skutecznych metod uczenia się skierowanych do osób dorosłych. Zadanie niełatwe, szczególnie jeśli weźmie się pod uwagę konkurencyjność rynku, na którym obowiązują twarde zasady i brak chęci do dzielenia się wiedzą, narzędziami i know how. Wierzyliśmy jednak, że tak jak udało się nam ponad 10 lat temu wprowadzić na stałe do polskiego słownika słowo start-up, inkubator czy akcelerator, tak małymi krokami będziemy w stanie budować kapitał społeczny dla innowacji w obszarze edukacyjnym.

Koncepcja i rzeczywistość

Nasz projekt zakładał pracę iteracyjną, opartą na metodzie design thinking, w której uczestnicy przechodzą od fazy pomysłu do innowacji, poprzez krótkie i dynamiczne etapy poprzedzone badaniami oraz wyciągnięciem wniosków na przyszłość.

Dzięki szerokiej, ogólnopolskiej akcji promocyjnej do udziału w projekcie zgłosiło się ponad 200 osób. Spośród nich wybraliśmy 60 zespołów do etapu preinkubacji, a z tych

32 do etapu kluczowego – inkubacji, czyli wsparcia merytorycznego, organizacyjnego oraz finansowego. I właśnie tym 32 zespołom przyznano niemałe, bo warte średnio 60 tys. zł granty. Środki mogły być przeznaczone na niemal wszystkie potrzeby uczestników, oczywiście związane z innowacją i jej powstaniem.

„Prawie” robi różnicę

Bez wątpienia największym sukcesem PO-PO-JUTRZE są LUDZIE. Dzięki mądrym kryteriom rekrutacji zaprosiliśmy do udziału w projekcie zespoły nie tylko z ciekawym pomysłem. To, co je wyróżniało to wiedza, doświadczenie, rozpoznawalność w środowisku i autorytet członków zespołu. Wśród uczestników PO-PO-JUTRZE mamy m.in. zespoły Politechniki Poznańskiej, Fundacji Fort, Fundacji Wiedza i Edukacja, Stowarzyszenia Rzeczników Nauki i wielu freelancerów czy firmy z branży edukacyjnej.

Nie byłoby PO-PO-JUTRZE, gdyby nie Rada Ekspertów – to grupa 9 wyjątkowych osób, które pracowały od początku projektu w doborze grantobiorców, a dalej rekrutowaniu najlepszych z nich do etapu upowszechnienia. Nasi Eksperci to osoby łączące wiedzę o innowacjach i budowaniu produktów, doświadczenie w branży edukacyjnej ze świadomością wymogów metodycznych.

Z czym kończymy

Po niemal 2 latach przygody kończymy z satysfakcją, że daliśmy radę. Na ostatnim spotkaniu Rady Ekspertów pracowaliśmy w komplecie – 100% zespołów doszło do ostatniego etapu projektu. Zaangażowanie w prezentowane produkty dało nam silne

przekonanie, że nasz wskaźnik – minimum 4 produkty skierowane do upowszechnienia – będzie znacznie przekroczony, bo wiele teamów, już bez naszej pomocy rozwija powstałe pomysły.

Tak też się stało. Pracujemy dziś z 16 zespołami nad przygotowaniem ich do wejścia na rynek, a niebawem zaczynamy proces promocyjny. 6 pomysłów skradło nasze serca, 10 postanowiliśmy wyróżnić, bo nie można przejść koło nich obojętnie!

Tym samym chcielibyśmy Wszystkim podziękować. Były w naszej pracy momenty trudne i żmudne, cały ten proces wiele nas jednak nauczył. Rozmowy z uczestnikami pokazują, że oni także wzięli dużą lekcję dla siebie. Kiedy myślą o nowych rozwiązaniach, nie kierują się już tym, co chcą dać klientowi/odbiorcy, a tym, jaka jest jego potrzeba. Prowadzenie wywiadów, budowanie person stało się powszechną praktyką wielu zespołów, praktyką, która mamy nadzieję, będzie kluczem do sukcesu.

Od lipca 2018 roku wszystkie opisy innowacji wraz ze wskazaniem dostępu do nich będą znajdować się na stronie internetowej projektu pójutrze.pl

Niniejsza publikacja to nic innego, jak podsumowanie wyteżonej pracy w projekcie PO-PO-JUTRZE. Jest zbiorem tych 16 najciekawszych, mających największy potencjał innowacji. Choć kierowane były do konkretnych grup wiekowych, społecznych, to wiele z nich ma znacznie szersze spektrum zastosowania. Pomysły cechuje różnorodność zastosowania i formy – sami będziecie tym zaskoczeni!

Mamy ogromną nadzieję, że praca, którą Wszyscy wykonaliśmy, zaproponowane innowacyjne metody i narzędzia na nowo rozbudzą chęć nauki wśród osób dorosłych, zainspirują do samorozwoju. A trenerom, nauczycielom, wykładowcom dodatkowo pozwolą wzbogacić warsztat i jeszcze bardziej poszerzyć horyzonty.



SENSE
rozwój

Monika Mardas-Brzezińska

Założycielka, Prezes Zarządu i *spiritus movens* wszelkich działań realizowanych pod szyldem SENSE. Z wykształcenia politolog i wscho-doznawca, a ostatnio absolwentka Studium Akademii Psychologii Przywództwa Jacka Santorskiego w Szkole Biznesu Politechniki Warszawskiej. Z doświadczenia przede wszystkim przedsiębiorca, który z sukcesem zbudował jedną z najciekawszych firm doradczych, który od czasu do czasu, jako trener i coach dzieli się swoim doświadczeniem z innymi.

O innowacjach napisano i powiedziano niejedno. Nic w tym zresztą dziwnego, mają one w końcu wiele twarzy. Zdarza się, że hasło „innowacje” przywołuje na myśl błyskawicznie rozwijające się technologie czy nowe rozwiązania, zmieniające obecny stan rzeczy. Nie bez powodu w końcu mówi się, że żyjemy w czasach cyfrowej rewolucji. Z kolei niektórym sceptykom „innowacje” mogą także kojarzyć się z mrocznymi wizjami przyszłości, snutymi przez twórców science fiction.

Twarzą innowacji, która stała w centrum zainteresowania projektu PO-PO-JUTRZE była ta twarz najbardziej „ludzka” – innowacji społecznych. Tych nowatorskich i unikalnych rozwiązań, które kreują wartość dla określonych społeczności i osób. Tych tworzonych przez ludzi i dla ludzi.

Wyzwanie zaprojektowania i przetestowania swoich innowacji w nauczaniu osób dorosłych na tzw. etapie inkubacji przyjęły aż 32 zespoły. Dobrane na zasadzie uzupełniających się umiejętności i profili zawodowych, badały potrzeby swoich użytkowników oraz testowały pomysły, które miały rozwiązywać ich problemy. W tym ambitnym zadaniu – poza determinacją i ogromnym zaangażowaniem – pomogły im otrzymane granty oraz wsparcie ekspertów.

Właśnie słuchanie rynku i rozumienie użytkownika można uznać za kluczo-

we w procesie projektowania innowacji społecznych. Dzięki temu odpowiadają one na realne potrzeby swoich użytkowników oraz łatwiej mogą zostać wdrożone w otaczającą nas rzeczywistość. A więc do dzieła trenerzy, nauczyciele i edukatorzy! Do dzieła poszukiwacze nowych rozwiązań – teraz czas na szerokie wykorzystanie tych doświadczeń w praktyce!



Maciej Nowak

Miłośnik i trener design thinkingu oraz zarządzania innowacjami. Pracował z ponad 5 000 klientami w 8 krajach. Od ponad dekady związany z Poznańskim Parkiem Naukowo-Technologicznym.

W wolnym czasie podróżuje (z miejsca na miejsce i palcem po mapie), odkrywa nowe smaki oraz taśmowo ogląda amerykańskie i brytyjskie serie.

#Mikroinnowacje

popojutrze.pl

#Makroefekty



Moc stresu

czyli jak sprawić, aby
stres nam sprzyjał.

MOC STRESU to innowacja, składająca się z trzech części, które mogą być stosowane oddzielnie lub razem:



Fabularna gra planszowa „Wyprawa po Ukrytą Wiedzę o Stresie”

Gra jest utrzymana w konwencji baśniowej. Gracze podczas rozmaitych przygód określają swoje reakcje stresowe, poznając przy tym konsekwencje własnych wyborów.



Podręcznik Samokształcenia „Moc stresu. Wykorzystaj energię stresu”

Podręcznik to fundamenty wiedzy o stresie. Zawiera współczesne koncepcje, ćwiczenia do samodzielnego wykonania, a także listę ciekawych filmów, artykułów i książek na temat stresu.



Scenariusz szkolenia „Moc stresu”, wykorzystujący Grę oraz Podręcznik Trenera.

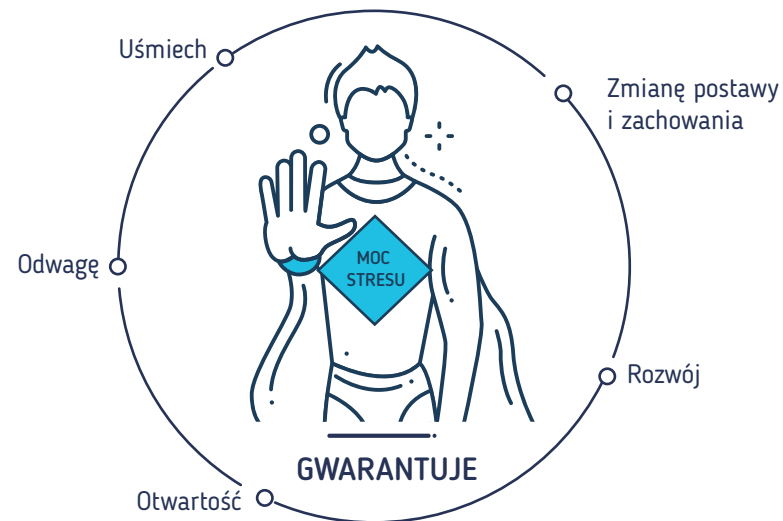
Trenerzy dostają gotowe, kompletne i atrakcyjne materiały szkoleniowe. Umożliwiają one przeprowadzenie warsztatu oraz dopasowanie scenariusza szkolenia do potrzeb i możliwości grupy.

Nie pozwól, aby stres Cię ograniczał!

Innowacja została stworzona z myślą głównie o:

- osobach niepracujących, w wieku 50+
- uczestnikach szkoleń i kursów
- trenerach

Moc stresu to innowacja, której oczekiwanym efektem jest zmiana **unikowego nastawienia** do stresu na rzecz nabycia umiejętności **wykorzystania jego siły do rozwiązywania problemów oraz samorozwoju**.



Unikatowość rozwiązania bazuje na najnowszych, nowatorskich odkryciach psychologii i neurologii, i nie stosowanej jak dotąd w Polsce na szeroką skalę koncepcji stresu K. McGonigal. MOC STRESU to polska adaptacja oraz rozbudowany program „New Science of Stress” i opiera się na trzyetapowej interwencji w nastawienie psychiczne. Ważna jest dla nas zmiana przekonania ludzi na temat szkodliwości stresu oraz dostarczenie im odpowiednich narzędzi do jego „obróbki”. Pozwoli to usunąć barierę uczestnictwa w kształceniu ustawicznym, w pełni zaangażować się w szkolenie, a sytuację jakkolwiek rozumianej ekspozycji społecznej, uczynić wyzwaniem i okazją do prawdziwego, pełnego rozwoju.

Zespół
projektowy:



Beata Tylus



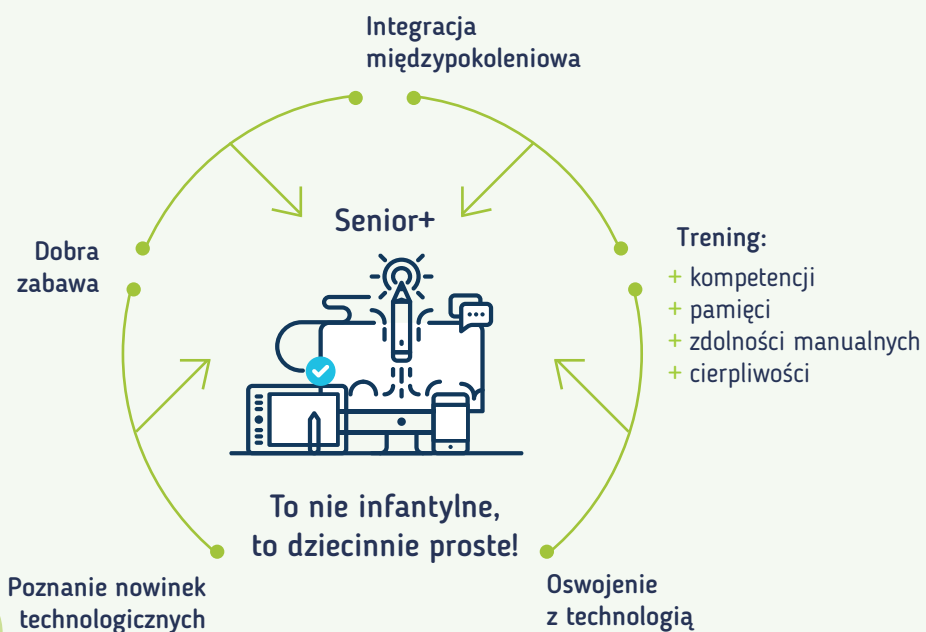
Anna Siedlewska

Senior+

LEGO®Mość

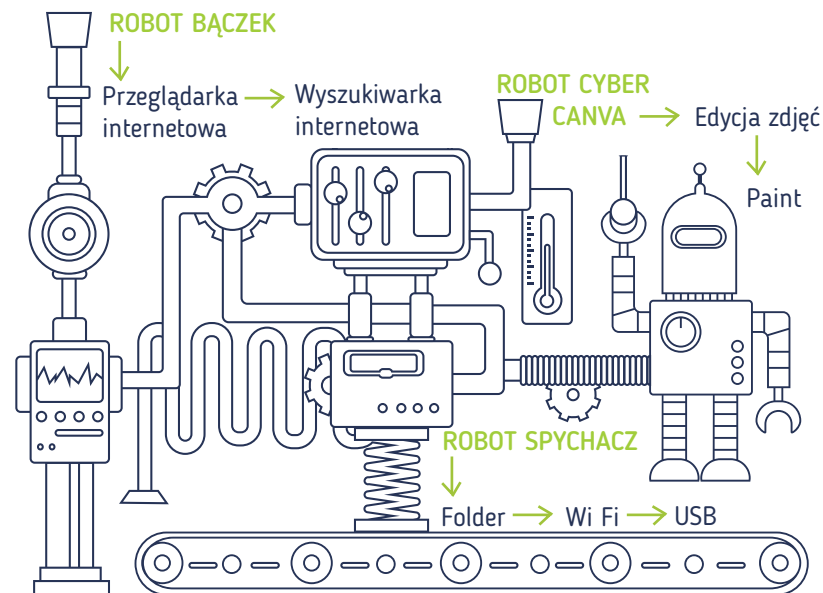


Praca opiera się na... budowaniu robotów z klocków LEGO®!



Innowacja Senior+ służy podnoszeniu kompetencji informatycznych osób w wieku 50+ w celu przeciwdziałania ich wykluczeniu cyfrowemu. Na „+” jest także polepszenie samooceny oraz zachęcenie do używania nowych technologii.

Poprzez zabawę można się uczyć - podczas budowania robotów seniorzy poznają także podstawy obsługi komputera, systemu operacyjnego oraz programują!



ROBOT SKRZYNKA → Poczta → Listy elektroniczne → Wysyłanie wiadomości e-mail

Cykl 8 warsztatów “SENIOR+” polega na przełamaniu bariery technologicznej osób negatywnie do niej nastawionych. Używając Robotów z klocków LEGO® ponownie można poczuć radość z nauki. Co więcej, po 3 godzinach można już samemu poprowadzić taki warsztat, dzięki bardzo precyzyjnym scenariuszom i poradnikowi, które opracowaliśmy!

Zespół projektowy:
Go4Robot.

Reprezentanci to:



Jarosław Kałasz



Marek Maj

Kulturalnie o finansach



PRACOWNICY
DOMÓW KULTURY

Nabywanie wiedzy
poprzez kursy online
Kulturalnie o finansach



SPOŁECZNOŚĆ

Dzielenie się praktyczną wiedzą
i wskazówkami z lokalną społecznością
w ramach oferty domów kultury

Kurs Kulturalnie o finansach przeprowadza przez różne tematy!



Finanse
osobiste



Produkty
finansowe



Emerytura

- 1 Budżet domowy
- 2 Najpierw zapłać za siebie
- 3 Kredyty, czyli nie pracuj na wczorajczy chleb
- 4 Jak wyjść z zadłużenia, efekt kuli śnieżnej
- 5 Kredyt hipoteczny
- 6 Emerytura każdego czeka
- 7 Produkty finansowe
- 8 Finanse osobiste, ważne, bardzo ważne

Kulturalnie o finansach to kurs on-line, w ramach którego pracownicy domów kultury zdobędą praktyczną wiedzę z zakresu edukacji finansowej i będą mogli przekazywać ją dalej społeczności lokalnej, np. w ramach oferty domów kultury.

8x

LEKCJI O EDUKACJI
FINANSOWEJ,
szeroki zakres wiedzy

100x

MATERIAŁÓW
SZKOLENIOWYCH,
dla beneficjentów

40h

KURSU, w tym
materiały pisane,
audio i video

Dokonaj zmian!

~~Długi~~

Oszczędności

~~Rozrzutność~~

Gospodarowanie
budżetem domowym

~~Finansowy
analfabetyzm~~

Świadomość
finansowa

Znajomość zagadnień finansowych i umiejętność korzystania z oferty instytucji finansowych to wg definicji World Economic Forum jedna z 16 podstawowych umiejętności XXI wieku. Tymczasem okazuje się, że wśród Polaków panuje niska świadomość oraz brak podstawowych umiejętności w zakresie zarządzania własnym budżetem. Co więcej, wzrasta skłonność do zadłużania się.

Opracowaliśmy produkt, który zawiera zestaw programów szkoleniowych i narzędzi dydaktycznych, przygotowujących lokalnych edukatorów do efektywnego przekazywania wiedzy i kształtowania kompetencji finansowo-ekonomicznych. Mamy nadzieję, że nasza praca będzie miała pozytywny, realny wpływ na decyzje finansowe wielu osób.

Zespół projektowy:
Fundacja
Innowacja i Wiedza.
Reprezentantki to:



Joanna Surwiłło



Katarzyna Jaszczuk

Twórcy innowacji



MOC STRESU Beata Tylus | Anna Siedlewska



SENIOR+ Jarosław Kałasz | Marek Maj



KULTURALNIE O FINANSACH Joanna Surwiłło | Katarzyna Jaszczuk

Okiem eksperta...

Byłem fizykiem, dziennikarzem radiowym, sprzedawcą, kierownikiem projektów, managerem. Od ponad 10 lat pracuję jako doradca, szkoleniowiec konsultant i coach. Moją specjalnością są obszary związane z innowacyjnością, myśleniem systemowym i tworzeniem strategii biznesowych. Prowadzę warsztaty, na których zespoły wypracowują rozwiązania i przygotowują się do ich wdrożenia. Trudno znośę rutynę i powtarzalność. Pomagam start-upom i pojedynczym przedsiębiorcom w przygotowaniu wizji ich przedsięwzięć. Sporo pracuję za granicą. Jestem fanem wykorzystania technologii w procesach szkoleniowych i strategicznych.

Z projektu PO-PO-JUTRZE zapamiętam przede wszystkim energię i zaangażowanie uczestników. To dla mnie zaszczyt, że mogłem porównać pomysły na wstępnym i końcowym etapie ich przygotowania. Jestem pod wrażeniem pomysłowości, wrażliwości i ogromu pracy włożonej w przygotowanie innowacji, które w wielu przypadkach, jestem o tym przekonany, będą mieć znaczący wpływ na rzeczywistość ich odbiorców.

Jako konsultant pracujący z firmami, szczególnie doceniam innowacje, które mogą pomóc małym i średnim przedsiębiorstwom w udoskonalaniu swojej strategii i podnoszeniu kompetencji. Ich twórcy zadbali o takie przygotowanie narzędzi, by mogły być zastosowane samodzielnie przez odbiorców.

Jako fan gier edukacyjnych i szkoleniowych chętnie sam skorzystałbym z kilku przygotowanych w ramach projektu narzędzi. Moją uwagę przyciągnęła szczególnie pomysłowość i przygotowaniem Moc Stresu.

Bardzo trzymam też kciuki za upowszechnienie projektu Kulturalnie o finansach. Pasja zespołu, przygotowanie produktu dają dużą szansę na realne oddziaływanie, zarówno na wdrażające je instytucje, jak też samych odbiorców.

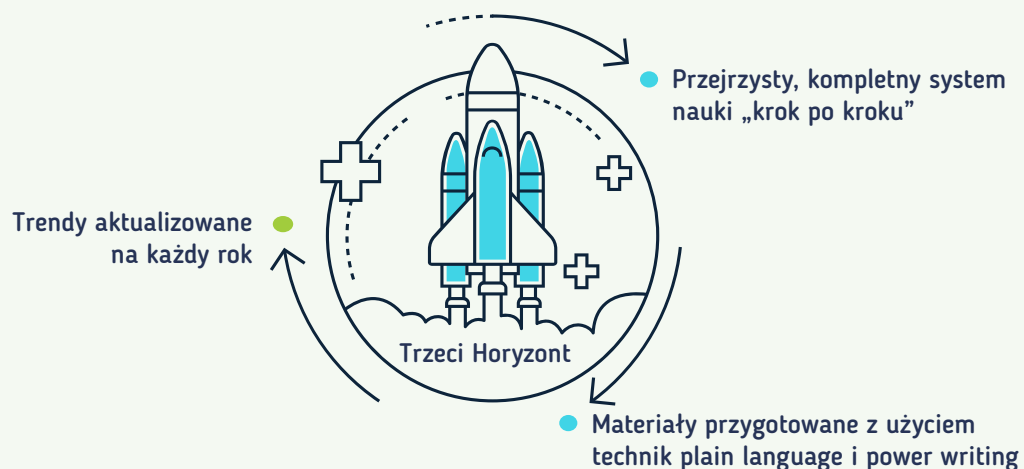


Tomasz Cichocki

Coach, trener i konsultant.

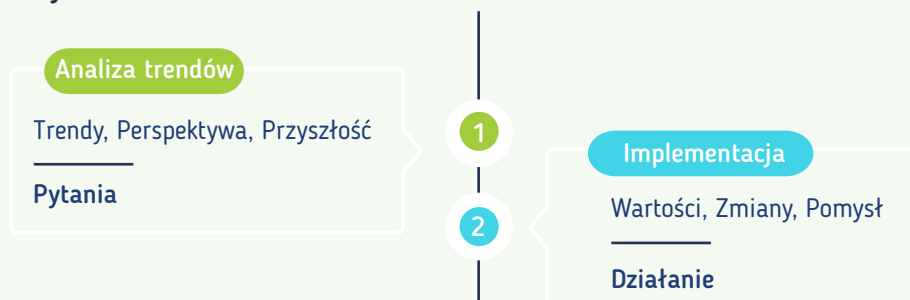
Trzeci Horyzont

Jutronautyka



Trzeci Horyzont umożliwia pracę indywidualną, ale także w grupie, w której zostanie wyznaczony lider.

Praca z przyszłością odbywa się w dwóch krokach:



Innowacja pozwala spojrzeć na firmę nie z perspektywy „tu i teraz”, ale z perspektywy przyszłości we wszystkich obszarach i wypracować konkretne plany działań!

Trzeci Horyzont pomaga dostosować firmę do zmian i trendów, jakie pojawiają się za 5,10 lub więcej lat. Innowacja została zaplanowana tak, aby jej odbiorcy umieli przewidzieć i zdefiniować nadchodzące trendy, a następnie znaleźć rozwiązania wychodzące naprzeciw wyzwaniom, które niesie przyszłość.

Dla kogo stworzono Trzeci Horyzont?



Istotne jest znalezienie sposobu, by wyjść poza utarty schemat działania.

Z perspektywy odbiorców naszego projektu – pracowników i osób zarządzających firmami z sektora MŚP – istotne jest znalezienie sposobu, by wyjść poza utarty schemat działania i poszukać innowacji w systematyczny i metodyczny sposób. Unikatowym rozwiązaniem jest metoda Futures Thinking. Pomaga ona spojrzeć na firmę nie z perspektywy „tu i teraz”, ale z perspektywy przyszłości we wszystkich obszarach, włączając w to zmiany w życiu społecznym. To narzędzie do pracy nad przyszłością i metoda jej operacjonalizowania.

Zespół projektowy:



Zuzanna Skalska



Katarzyna Kończak



Michał Szewczyk

Balanser

Życiowy dobrostan

Balanser daje Ci do dyspozycji:



Metodykę

Opisuje wiedzę i doświadczenia z przeprowadzonych badań.



Scenariusze warsztatów

Obejmują tematykę work/life balance. Można je wprowadzić do swojego środowiska pracy.



Narzędziownik

Zbiór ćwiczeń do samodzielnego wykonywania, niezależnie od miejsca zatrudnienia i szczebla w strukturze organizacji.

~~Wypalenie zawodowe~~ ~~Monotonia i nuda w pracy~~ ~~Chaos organizacyjny~~ ~~Stres~~

Jak działa Balanser?



Balanser to holistyczne podejście, **wykorzystujące metody pracy z ciałem, edukacji kulturalnej i psychologii** – korzystając z tego narzędzia można rozwijać się na wielu płaszczyznach i zachować równowagę między życiem zawodowym i prywatnym.

Dzięki Balanserowi można:



Droga do wyeliminowania stresu

Dzięki Balanserowi chcemy zwiększyć kompetencje miękkie użytkowników innowacji w zakresie work/life balance i dzięki temu zmniejszyć potencjalne zagrożenie wypaleniem zawodowym.

Zespół projektowy:



Agata Wittchen-Barełkowska



Mikołaj Maciejewski

Akcelerator Innowacji

Patent na wypracowanie innowacji w 6 dni

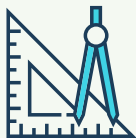
Akcelerator Innowacji to kompleksowy, ale łatwy w odbiorze proces tworzenia innowacji i sposób na naukę myślenia projektowego dedykowany pracownikom mikro, małych i średnich firm.



Akcelerator Innowacji wykorzystuje:



metodologię stosowaną na całym świecie



proste i intuicyjne wzorce i narzędzia, zgodne z realiami MMŚP



Wybór właściwego pomysłu?
Wyprzedzenie konkurencji?
Zachwycenie rynku?
AKCELERATOR INNOWACJI!

Praca w **Akceleratorze Innowacji** została podzielona na 5 etapów. Dla każdego z nich przeznaczone są karty ćwiczeń, instrukcje oraz łatwy sposób planowania i przypominania o spotkaniach.

5 etapów pracy w Akceleratorze



Droga do stworzenia innowacji, której oczekują klienci!

Chcemy, by pracownicy mogli wewnętrznie, własnymi zasobami wypracowywać pomysły na innowacyjne zmiany w firmie. Będą uczyli się nowego podejścia poprzez dostarczone tutoriale i narzędzia, które pomogą przejść proces krok po kroku. Zdobyte kompetencje pozwolą generować nowe idee i wykorzystywać je dla swojej organizacji. Przekazujemy Wam wiedzę **“po co to robić”** i **“jak to robić”**.

Zespół projektowy:



Artur Brzyski



Michał Szewczyk



Katarzyna Kończak

Okiem eksperta...

Udział w PO-PO-JUTRZE był dla mnie szansą obcowania z kreatywnością zespołów, które zgłosiły swoje projekty. Ponownie przypomniał mi znaczenie innowacyjnego myślenia o projektach gospodarczych, osadzonych w tkance innowacji społecznych. Spotkania z zespołami i prezentacje ich pomysłów były kapitalnym doświadczeniem. Nie zależało nam na tym, żeby z miernych projektów zrobić mniej mierne projekty – z prostej przyczyny: w PO-PO-JUTRZE nie było miernych projektów. Chodziło nam o to, żeby z najlepszych projektów zrobić projekty doskonałe.

Dlatego wiem, że innowacje przeznaczone do rozpowszechnienia (jak i pozostałe) rozwiną się i pomogą grupom, do których były skierowane. A ich inicjatorom pozwolą rozwinąć skrzydła biznesowe i spełnić się w kategoriach wrażliwości społecznej.



dr Adam Szymaniak

Wykładowca akademicki, wspierający wiedzą i całym sercem projekty studentów oraz innych osób, pragnących założyć własną działalność gospodarczą.

Udział w projekcie PO-PO-JUTRZE był jednym z ważniejszych okresów w mojej karierze zawodowej. Przeszło rok ciężkiej pracy w roli eksperta i moderatora kilkudziesięciu projektów, z tak zróżnicowanymi zespołami i rozwiązaniami, było ogromnym wyzwaniem oraz bogatym doświadczeniem. Gratuluję wszystkim zespołom zapału i zaangażowania oraz wyników prac projektowych. Dziękuję firmie SENSE i PPNT za współpracę, inspirację do pracy.



Rafał Kamiński

Doświadczony menedżer, trener biznesu, projektant innowacji społecznych i biznesowych. Facylituje i moderuje pracę zespołów metodami design thinking/service design i lean startup. Prelegent i ekspert na konferencjach i wydarzeniach branżowych. Certyfikowany audytor, oceniający skuteczność procesów biznesowych i Green Belt Lean Six Sigma. Uważa, że innowacyjność jest obowiązkiem każdego i społecznie odpowiedzialną działalnością, a służenie innym stanowi najwyższą wartość.

Twórcy innowacji



TRZECI HORYZONT Katarzyna Kończak



TRZECI HORYZONT Zuzanna Skalska



AKCELERATOR INNOWACJI
Michał Szewczyk | Artur Brzyski



BALANSER Agata Wittchen-Barełkowska | Mikołaj Maciejewski

CodeAll

Programowanie Odczarowane

JAK DZIAŁA?

CodeAll to rewolucyjne narzędzie do nauki programowania, wykorzystujące zarówno czujniki Internetu Rzeczy, jak i oprogramowanie.

CO TWORZY?

Dzięki CodeAll każdy może samodzielnie stworzyć wokół siebie inteligentne otoczenie!

- Czujnik cofania w samochodzie.
- Wykrywanie listu w skrzynce.
- Informacja o zakończeniu prania.
- Koniec jedzenia w lodówce.
- I inne!

DLA KOGO?

Innowacja została stworzona z myślą o:

- osobach po studiach,
- osobach zainteresowanych nowinkami technologicznymi,
- osobach które chętnie rozpoczęłyby naukę programowania,
- nauczycielach informatyki w szkołach średnich,
- wykładowcach uczelni wyższych.

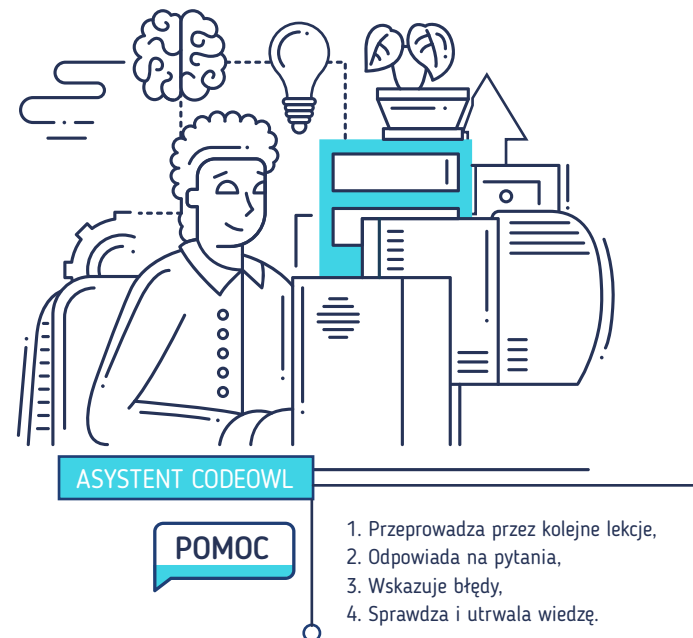
CO POTRZEBUJESZ?

- Nie trzeba być programistą, aby pracować z tym narzędziem – wystarczy chęć i komputer.
- Programowanie otoczenia odbywa się za pomocą specjalnie zaprojektowanych czujników i aktuatorów.
- Wystarczy podłączyć centralkę do komputera przez port USB, zalogować się w portalu i korzystać z przygotowanych wcześniej programów!



PROGRAMOWANIE Z CODEALL TO EFEKT UBOCZNY DOBREJ ZABAWY!

Wiele osobistości ze świata informatycznego np. Bill Gates czy Mark Zuckerberg przekonuje, że warto znać zasady programowania, gdyż technologia wkracza niemalże w każdą dziedzinę naszego życia. CodeAll to innowacyjne narzędzie, które pozwala użytkownikom na samodzielne rozpoczęcie nauki programowania i krok po kroku przeprowadza po zawiłościach struktur programistycznych, jednak w bardzo atrakcyjnej formie!



Oferta portali internetowych proponuje naukę programowania przede wszystkim młodym osobom. Ponadto zamiast pisania rzeczywistych linii kodu, użytkownicy po prostu łączą ze sobą puzzle lub bloczki. Pozwala to zrozumieć ideę programowania, ale nie umożliwia samodzielnego stworzenia prawdziwego programu. Z kolei tradycyjne metody uczenia programowania są często długotrwałe, żmudne, nawet zniechęcające.

My chcieliśmy stworzyć platformę, w której nauka **prawdziwego programowania** będzie efektem ubocznym dobrej zabawy.

Zespół projektowy:
Expansio Sp. z o.o.

Reprezentanci to:



Patrycja Jarus

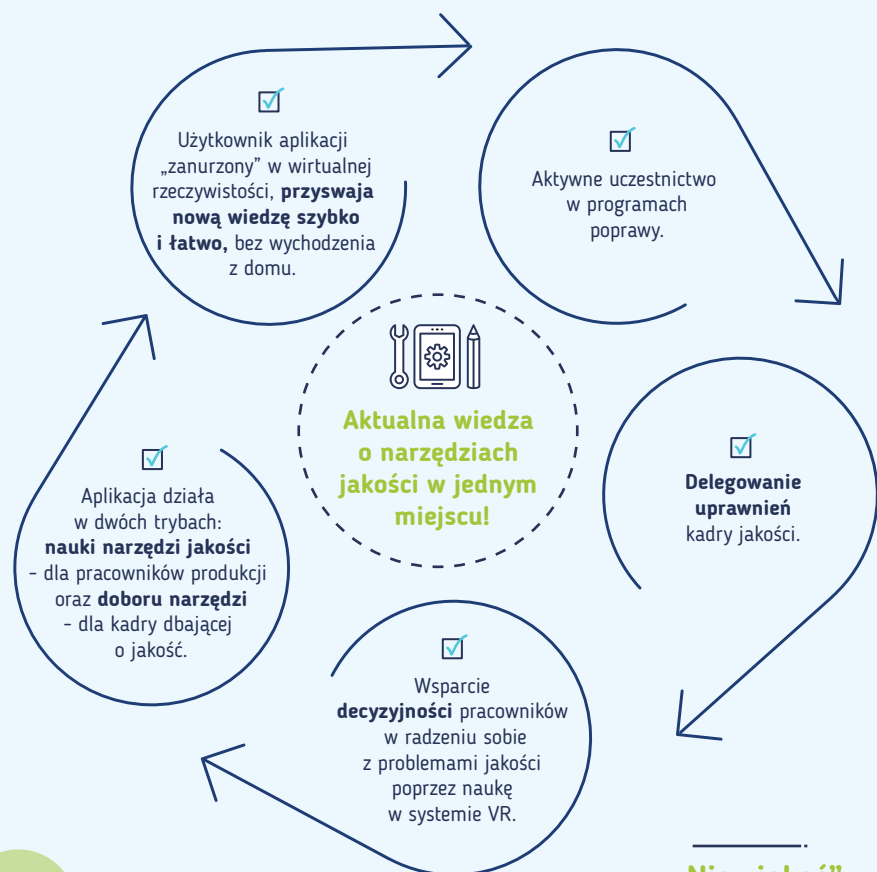


Mateusz Jarus

Wirtualna skrzynka z narzędziami jakości

Jakość realnie?

U nas najpierw wirtualnie!



Nie „jakoś”,
a jakość! ;)

Wirtualna skrzynka z narzędziami jakości to system prezentacji oraz doboru narzędzi na potrzeby rozwiązywania problemów jakościowych w procesach produkcyjnych. Wykorzystuje technikę wirtualnej rzeczywistości (VR). Skrzynka pomaga pracownikom sektora MŚP w doskonaleniu ich pracy. Stosuje zdroworozsądkowe metody, ułatwiające spełnienie wymagań jakościowych w procesie produkcji. Zwiększa także satysfakcję z wykonywanej pracy. Tym pracownikom, którzy znają ww. metody innowacja może pomóc w doborze narzędzi – adekwatnie do występujących problemów. Ten niezwykle projekt tworzą pasjonaci inżynierii jakości oraz wirtualnej rzeczywistości.



„Narzędzia zarządzania jakością wykorzystywane są do zbierania i przetwarzania informacji, do nadzorowania procesu zarządzania przez jakość, do wykrywania błędów, wad i nieprawidłowości w przebiegach procesów, produktach lub usługach. Pozwalają na wizualizację danych, monitorowanie i diagnozowanie procesów. Dzięki nim możemy sprawdzić efektywność podjętych działań. Są instrumentami, które pozwalają na monitorowanie działań i procesów w całym cyklu życia wyrobu.”

Źródło: www.governica.com

Edukacja w zakresie narzędzi jakości, wraz z pozostałymi instrumentami szeroko rozumianego zarządzania jakością w przedsiębiorstwach i organizacjach, aktualnie obejmuje głównie kształcenie na kierunkach studiów wyższych uczelni technicznych. My proponujemy taki sposób prezentacji tej wiedzy, aby stworzyć szansę na poznanie jej przez osoby, które do tej pory nie spotkały się z tak ważnymi dziś metodami działań projakościowych. A przecież działania te można z powodzeniem wykorzystywać nie tylko w firmie, ale także w życiu codziennym. Ci, którzy mieli styczność z zagadnieniami narzędzi jakości, mają dostęp do zaktualizowanych treści merytorycznych, wreszcie nie rozproszonych, a zgromadzonych w jednym miejscu.

Projekt realizowany
przez zespół naukowców
Politechniki Poznańskiej
Reprezentanci to:



Filip Górski



Beata Starzyńska



Paweł Buń



Agnieszka Kujawińska

Twórcy innowacji



Okiem eksperta...

Projekt PO-PO-JUTRZE był dla mnie wspaniałym spotkaniem z kreatywnymi ludźmi, którzy są przekonani, że przyszłość można kształtować, a zapobiegliwe przygotowania trzeba rozpocząć już dziś.



dr hab. inż. Magdalena Wyrwicka,
prof. nadzw. Politechniki Poznańskiej

Pracownik naukowo-dydaktyczny Politechniki Poznańskiej, aktualnie dziekan Wydziału Inżynierii Zarządzania, badacz ścieżek rozwoju przedsiębiorstw i sieci gospodarczych.



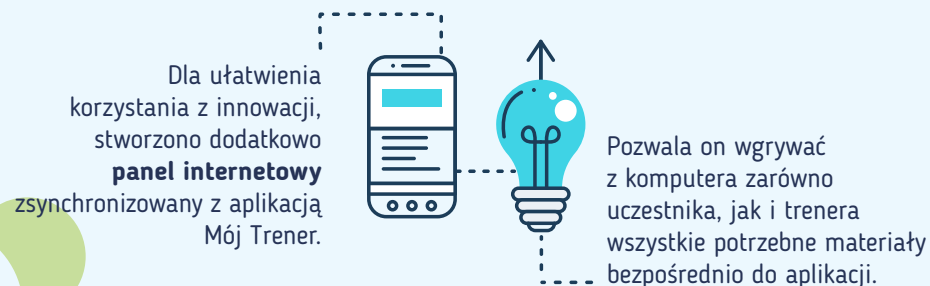
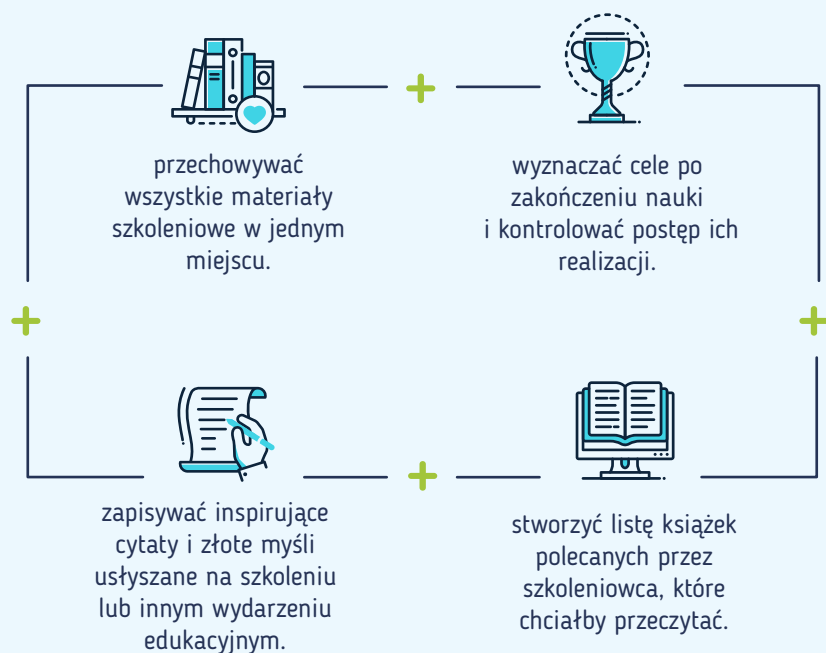
Agnieszka Kozłowska

Od dwudziestu lat jako lektor języka niemieckiego wspieram studentów w podnoszeniu kompetencji językowych. Jako coach pracuję z ludźmi, którzy chcą rozwijać swój osobisty potencjał. Jako trener i metodyk nauczania-uczenia się pomagam nauczycielom akademickim w Wyższej Szkole Bankowej projektować proces dydaktyczny. Chcę odbudowywać w ludziach wiarę w relację uczeń-mistrz.

Mój trener

No more papers!

Dzięki aplikacji Mój Trener każdy użytkownik może:



Mój Trener to bezpłatna, w pełni funkcjonalna aplikacja mobilna, która umożliwia organizowanie wiedzy szkoleniowej w jednym, łatwo dostępnym miejscu.



Liczba osób korzystających z aplikacji mobilnych z roku na rok wzrasta. Postanowiliśmy wykorzystać ten trend oraz fakt, że większość posiadaczy smartfonów nosi je zawsze przy sobie. Dzięki odpowiedniej aplikacji wiedza szkoleniowa może być już zawsze na wyciągnięcie ręki – tę właśnie wartość dostarcza Mój Trener.

Proces projektowania i tworzenia innowacji zajął nam łącznie półtora roku. Tworzyliśmy go zgodnie z metodą design thinking i to właśnie dzięki uwagom oraz pomysłom naszych testerów Mój Trener przybrał swój ostateczny kształt, stając się narzędziem odpowiadającym wprost na potrzeby swoich odbiorców.

Zespół projektowy:



Anna Grajewska

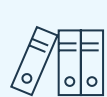


Małgorzata Mrug

Poradnik Młodego Menedżera

Menedżer Pro

Apka szefa!



20

zagadnień



260

min nagrań wideo

Aplikacja jest adresowana do wszystkich osób pełniących role liderkie.

Menedżer Pro zawiera:

- ✓ moduły tematyczne,
- ✓ schematy postępowania w codziennych sytuacjach menedżerskich,
- ✓ przykłady zastosowania w praktyce prezentowanych rozwiązań sytuacyjnych,
- ✓ „pigułki wiedzy” – materiały video poszerzające wiedzę z wybranych obszarów zarządzania zespołem, do oglądania lub odsłuchiwania „w biegu”,
- ✓ zestawienie rekomendowanej literatury i innych źródeł wiedzy w kontekście danego obszaru zarządzania.

Materiały szkoleniowe:

- 1 podzielono na małe pakiety – „dawki wiedzy”,
- 2 przygotowano w atrakcyjnej formie nagrań wideo i nagrań audio, uzupełnionych tekstem oraz grafiką,
- 3 wzbogacono quizami, grywalizacją.

Poradnik Młodego Menedżera to pierwsza na polskim rynku aplikacja mobilna, której celem jest wspieranie młodej kadry menedżerskiej w codziennych sytuacjach związanych z zarządzaniem.



Menedżer Pro umożliwia naukę w dowolnym miejscu i czasie!

Umiejętność pracy, motywowania i zarządzania różnorodnymi zespołami jest niezbędna w obliczu dynamicznych zmian na rynku pracy i w biznesie. Poradnik Młodego Menedżera to rozwiązanie, które przeskakuje wiele barier: ograniczenia czasowe, finansowe, terytorialne, a także wiekowe. Wiedza merytoryczna, potrzebna menedżerom na co dzień, podana została w prostej, czytelnej i atrakcyjnej formie. To niezbędny narzędzie każdego lidera.

Zespół projektowy:



Anna Gucwa

Grzegorz Gucwa

Wirtualny nauczyciel

Alternatywa dla tradycyjnych metod szkolenia

Użytkownikami aplikacji Wirtualny Nauczyciel mogą być:



młode osoby wchodzące na rynek pracy
oraz chcące zdobyć kwalifikacje,



osoby, które już są obecne na rynku
pracy i odczuwają potrzebę podniesienia,
doskonalenia swoich kwalifikacji,

ośrodki szkoleniowe, którym zależy
na podniesieniu innowacyjności
w obszarze edukacji.

Innowacyjna technologia wirtualna, wykorzystywana na całym świecie.

Praca z aplikacją to 3 etapy:

ĆWICZENIA PRAKTYCZNE
bezpieczna nauka
umiejętności praktycznych
– trening bez ryzyka,



LEKCJE TEORETYCZNE
atrakcyjna, wizualna, interaktywna
forma szkolenia, treści ilustrowane
animacjami 3D,

EGZAMIN
lepsze wyniki, potwierdzone
testami prototypu na osobach
z różnych grup wiekowych.

WIRTUALNY nauczyciel – RZECZYWISTE umiejętności

Wirtualny Nauczyciel to projekt realizowany przez zespół kilku młodych naukowców z Politechniki Poznańskiej. Jest to nowoczesna platforma do zaawansowanych symulacji, wykorzystująca technologię wirtualnej rzeczywistości (VR), aby móc szybko, łatwo i co najważniejsze – samodzielnie poznawać i przyswajać techniczną wiedzę teoretyczną oraz praktyczną. Pierwszy prototyp platformy Wirtualnego Nauczyciela został przygotowany na wzór tradycyjnego kursu dla przyszłych operatorów wózków jezdniowych.

Nowoczesna platforma do zaawansowanych symulacji, wykorzystująca technologię wirtualnej rzeczywistości.



Wirtualny Nauczyciel to alternatywa dla tradycyjnych metod szkolenia: długich, męczących, teoretycznych kursów. Ale nie tylko. Zastosowanie technik wirtualnych może zastąpić konieczność angażowania wykwalifikowanej kadry szkoleniowej dla małych grup kursantów. W ośrodkach szkoleniowych zazwyczaj generuje to stałe i wysokie koszty, nie zawsze rekompensowane przez małą liczbę kursantów. Wirtualny nauczyciel może być dostępny dla każdego kursanta o dowolnej porze i z powodzeniem doprowadzi go do egzaminu teoretycznego oraz przygotuje do egzaminu praktycznego, bez konieczności udziału prawdziwego instruktora.

Projekt realizowany jest
przez zespół naukowców
Politechniki Poznańskiej.
Reprezentanci to:



Filip Górski



Przemysław Zawadzki



Paweł Buń

Okiem eksperta...

Udział w PO-PO-JUTRZE był dla mnie z kilku powodów bardzo ciekawym doświadczeniem.

Po pierwsze: ważna była idea, temat projektu. Ważne było to, że projekt dotyczył kwestii zmiany postaw w zakresie uczenia się i sposobów przekazywania wiedzy, które są jednym z kluczowych czynników budowania gospodarki pretendującej do bycia innowacyjnymi. Projekt potwierdzał, że w szeroko pojętym życiu społecznym innowacje są bardzo potrzebne.

Po drugie: badania potrzeb grup docelowych, prowadzone przez poszczególne zespoły innowatorów, pokazały, że kluczem do zmiany z jednej strony jesteśmy my sami (nauczający, uczący się i niechący się uczyć), ale z drugiej, zmiana funkcjonujących przekonań i obowiązujących paradygmatów (na poziomie społecznym i instytucjonalnym).

Po trzecie: współpraca z wieloma zespołami, tworzącymi różnorodne rozwiązania pokazała, jak wiele pracy czeka wszystkich twórców innowacji społecznych, ile się jeszcze musimy nauczyć, aby zwiększyć skuteczność. Dotyczy to szczególnie obszarów definiowania i rozumienia potrzeb oraz przekładania ich na konkretne rozwiązania (metody, modele, produkty, usługi).

Po czwarte i najważniejsze: w ramach projektu miałem okazję współpracować z Pasjonatami, wierzącymi, że ich pomysły mogą pomóc innym, mogą zmieniać świat oraz ze znakomitymi Ekspertami z różnych dziedzin. Ta wspólna podróż przez wiele obszarów życia społecznego była bardzo inspirująca i dawała nadzieję na to, że zostawiamy po sobie trochę lepszy świat.



Rafał Janowicz

Właściciel firmy Brand Experience, manager z 25 letnim doświadczeniem w zakresie zarządzania, badań marketingowych i społecznych, budowania strategii z różnych obszarów biznesu i życia społecznego.

Twórcy innowacji



MÓJ TRENER Małgorzata Mrug | Anna Grajewska



PORADNIK MŁODEGO MENEDŻERAB
Anna Gućwa



WIRTUALNY NAUCZYCIEL Politechnika Poznańska
Filip Górski | Przemysław Zawadzki | Paweł Buń

Pudełko Rozwoju

Niezbędnik organizatora wydarzeń

Pudełko Rozwoju to:



ułatwiające krok po kroku **ORGANIZACJĘ** oraz **PROMOCJĘ** PROFESJONALNYCH i NIESZABLONOWYCH wydarzeń.



Pudełko Rozwoju to rozwiązanie przeznaczone dla osób o różnym doświadczeniu i wiedzy w zakresie **przygotowywania oraz organizacji wydarzeń edukacyjnych**.



Innowacja stworzona z myślą o organizatorach i uczestnikach wydarzeń rozwojowych.

Pudełko Rozwoju to coś, co sami chcielibyśmy dostać na początku naszej przygody z organizacją różnych eventów. I to nie tylko nasze zdanie! Pracując nad projektem, spędziliśmy wiele godzin na rozmowach z osobami, których doświadczenie w branży jest nieocenione. Większość z nich miała podobne zdanie – gdyby dostali Pudełko Rozwoju, uniknęliby wielu wpadek, stresów i bolesnych nauczek, a ich praca byłaby o wiele prostsza i przyjemniejsza.

Zrozumieliśmy też dlaczego jest tak mało różnorodnych wydarzeń, a także jak można zmienić tę sytuację. Jak zachęcić ludzi takich jak my: z pasją i ogromną motywacją, do tego, by tworzyli niebanalne spotkania, inicjatywy, które uczestnicy zapamiętają na długo.

Zespół projektowy:



Bartosz Paczkowski



Marta Buzalska

Praesenti

I w głowie, i w gębie – nauka sztuki prezentacji.

Istnieje duża grupa ludzi, która z różnych przyczyn (czasowych, odległościowych itp.) nie jest w stanie dojechać na tradycyjne szkolenia sztuki prezentacji. **Praesenti** stanowi rozwiązanie tego problemu!

Nauka odbywa się w sferze cyfrowej – poprzez bezpłatny portal, w dogodnych warunkach.

Praesenti to:



zaoszczędzenie
czasu i pieniędzy,



indywidualny tryb
nauki,

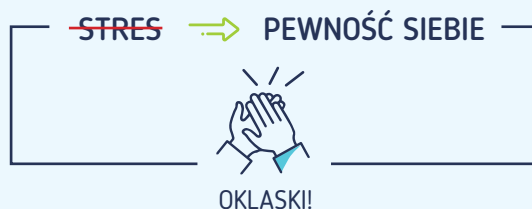


zwiększenie szansy
na sukces zawodowy.

Trzy ścieżki rozwoju:



- 1 Ścieżka werbalna – co mówisz?
- 2 Ścieżka niewerbalna – jak mówisz?
- 3 Ścieżka własna – pracujesz nad własną prezentacją.



Praesenti to nowa metoda uczenia sztuki prezentacji, oparta na technikach pracy warsztatowej przeniesionej w zdalną przestrzeń internetową. Jest skierowany do trzech głównych grup odbiorców: drobnych przedsiębiorców, młodych naukowców oraz osób pragnących większej mobilności na rynku pracy.

Praesenti to nie tylko Baza wiedzy, ale przede wszystkim praktyka!



Dzięki naszej innowacji społecznej, starsi odbiorcy będą mieli szansę podszkolić się z umiejętności, która jeszcze kilka dekad temu nie była tak doceniana i zupełnie jej nie uczono. Jest to szansa, by nadrobić edukacyjną dziurę pokoleniową. Ważną grupą są również niepełnosprawni, którzy często borykają się z problemem akceptacji społecznej. Możliwość obiektywnej, konstruktywnej oceny swoich umiejętności i przestrzeń do rozwoju talentów symulująca społeczeństwo, jest dla tej grupy niezaprzeczalną wartością. W taki sposób może być budowana akceptacja społeczna różnych niepełnosprawności. Dodatkowo, ponieważ młodzi naukowcy uczeni będą unikania skomplikowanego, branżowego języka, dzięki Praesenti staną się bardziej zrozumiali dla ogółu społeczeństwa, co przełoży się na łatwość w popularyzowaniu nauki, a to w efekcie przybliży ideę budowania społeczeństwa opartego na wiedzy.

Zespół projektowy:
Stowarzyszenie
Rzeczników Nauki.
Reprezentanci to:



Magda Jagielska



Monika Aksamit-Koperska



Dariusz Aksamit

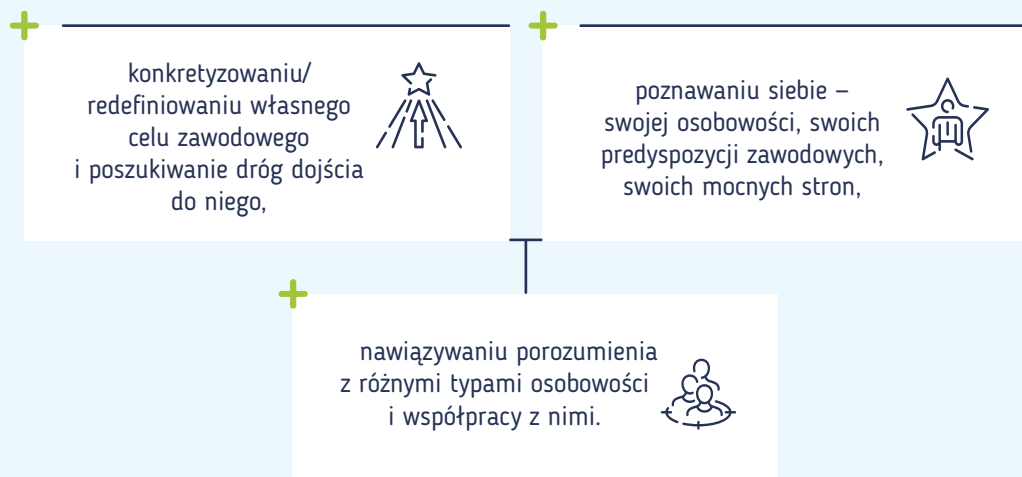
Wyspa Inspiracji

Metafora procesu zmiany

Wyspa Inspiracji to gra dla osób, które:



Jej celem jest pomoc w:



Gra wyposażona jest w zestaw **psychotestów i quizów oraz interaktywnych dialogów**. Pomagają one odbiorcy odkryć swój profil osobowości i utożsamić się z historiami bohaterów, spojrzeć na codzienne problemy z innej perspektywy i nakłaniają do refleksji.

Wyspa Inspiracji to komputerowa gra coachingowo-motywacyjna dla osób dorosłych. Jej celem jest **pozytywna motywacja, podniesienie samooceny oraz inspirowanie do samorozwoju**.



Gra coachingowo-motywacyjna

Jednym z ważniejszych problemów kształcenia ustawicznego osób dorosłych o niskich kwalifikacjach i kompetencjach jest brak motywacji do samodzielnego podejmowania nauki. Niechęć do szkoleń wynika przede wszystkim z przeświadczenia o ich niskiej efektywności. Jest też wiele innych barier, które przeanalizowaliśmy, i na bazie których wypracowaliśmy naszą innowację.

Fabula gry Wyspa Inspiracji przenosi bohaterów na bezludną wyspę. Oprócz wyzwań związanych z przetrwaniem i porozumieniem się w grupie, na bohaterów czeka niepowtarzalna okazja do poznania się nawzajem oraz redefiniowania swojej drogi dzięki wspólnej analizie ich historii i wyborów życiowych. Działania bohaterów na bezludnej wyspie mają więc być swoistą metaforą procesu zmiany i przysłużyć się właściwej analizie swojego wewnętrznego ja, które pomoże wyznaczać cele zawodowe w prawdziwym życiu.

Zespół projektowy:



Szymon Truskołaski



Jakub Ryfa



Justyna Majewska

Zagraj o przyszłość

Zagraj o siebie!

Gra składa się z trzech poziomów:

I. KIM JESTEM?



Pierwszy etap to klasyczna karciana gra planszowa; używając Kart Mocy gracze układają obraz samego siebie.

II. PROJEKT MARZEŃ



Wykorzystując smartfon lub tablet uzyskuje się dostęp do rozszerzonej rzeczywistości, w której można obserwować istoty i przedmioty w świecie przyszłości. Gracz ma w tej przestrzeni specjalne zadania do wykonania.

III. SIEDEM WYZWAŃ



Gra przestaje być związana z planszą i pionkami – staje się indywidualną rozgrywką i prowadzona jest przez aplikację, która przez 7 kolejnych dni przekazuje graczowi jedno wyzwanie do wykonania w realu.

Zagraj o przyszłość to innowacja, która doskonali cztery przenikające się wzajemnie wymiary rozwoju:

ZAWODOWY
(kompetencje zawodowe)

SPOŁECZNY
(kompetencje społeczne)

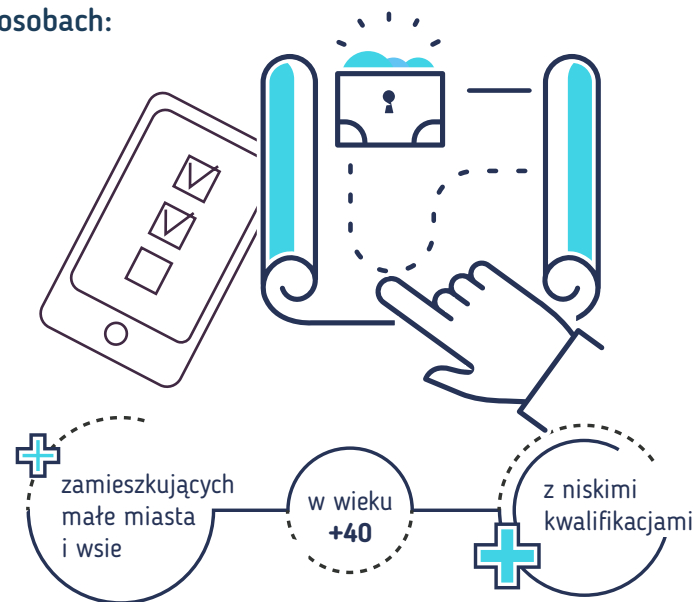
WEWNĘTRZNY
(kompetencje osobiste)

NETWORKING
(kontakty, doświadczenia, referencje, rekomendacje)

Czy chcesz wiedzieć, kim będziesz w Metropolis przyszłości? A może z góry odpuszczasz i wybierzesz wygodny sen lunatyka, z wirtualnym komunikatorem w dłoni?

Zagraj o przyszłość to innowacyjna, wielopoziomowa gra planszowa, połączona z elementami AR (rozszerzonej rzeczywistości), wybranymi zasobami internetowymi oraz questami w realu. Gra, bazując na nowoczesnym poradnictwie kariery, poprzez zabawę, motywuje i inspirowe do rozwoju.

Innowacja została stworzona z myślą o osobach:



Innowacyjna gra planszowa z questami w realu

Zagraj o przyszłość w nietypowy sposób łączy: gamifikację, mechanizmy społeczno-wsparcia, zasady uczenia się dorosłych wskazane przez M. Knowles'a oraz nowe technologie ICT. Gamifikacja to właśnie ten najbardziej motywujący i „wkręcający” element naszej propozycji. Pozwala patrzeć na podróż przez życie jako na grę. Grę, która wymaga magicznych umiejętności nawigacji – od wewnętrznych światów naszych marzeń, dążeń, potrzeb i potencjału – do realnego wpływu i zmian w świecie zewnętrznym. W skrócie: od marzeń do sukcesów.

Zespół projektowy:



Jakub Kreft

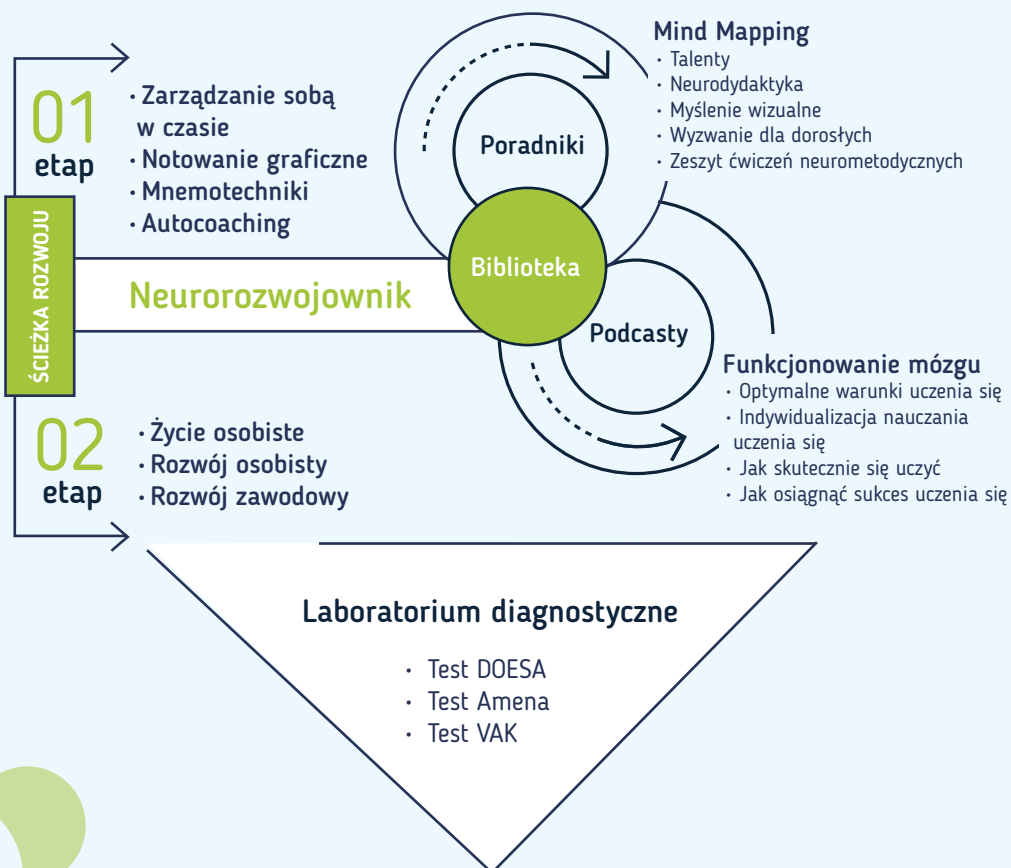


Wojciech Kreft

Neurorozwojownik

Głowa nie od parady!

Neurorozwojownik wyznacza dwa etapy Twojej Ścieżki Rozwoju, udostępnia Bibliotekę, w której znajdują się Poradniki i Podcasty, umożliwia wykonanie nieszablonowych testów, zamieszczonych w Laboratorium Diagnostycznym.



Neurorozwojownik to platforma e-learningowa, umożliwiająca rozpoznanie własnych preferencji w uczeniu się oraz efektywnych, przyjaznych **mózgowi technik uczenia**.

Neurorozwojownik

Innowacja Neurorozwojownik została stworzona z myślą o uczących i uczących się.

- OSOBY DOROSŁE
- TRENERZY
- NAUCZYCIELE

- 1 Rozwój
- 2 Myślenie
- 3 Pasja
- 4 Mądrość
- 5 Neurodydaktyka
- 6 Kreatywność
- 7 Dorosłość
- 8 Zabawa
- 9 Indywidualizacja

Wszyscy członkowie naszego zespołu to nauczyciele, wykładowcy, trenerzy, którzy z otwartością dzielą się wiedzą z innymi. W swojej praktyce każdy z nas zauważył, że wiele osób wraz z wiekiem traci motywację i entuzjazm do uczenia się, co sprawiło, że zaczęliśmy szukać przyczyn tego zjawiska. Okazało się, że część z nich po prostu nie wie, jak się uczyć skutecznie, ponieważ do tej pory nikt im tego nie pokazał. W odpowiedzi na tę potrzebę zaczęliśmy wprowadzać na swoich zajęciach metody i techniki nauczania przyjazne mózgowi i pokazywać, że bez względu na wiek, można uczyć się skutecznie i z przyjemnością. Efekty naszych działań w postaci kursu pokazują także trenerom i nauczycielom co warto wdrażać, aby nieustannie motywować osoby dorosłe do efektywnego uczenia się.

Zespół projektowy:



Małgorzata Burzyńska



Monika Kłos



Danuta Kitowska

Twórcy innowacji



PUDEŁKO ROZWOJU Bartosz Paczkowski | Marta Buzalska



ZAGRAJ O PRZYSZŁOŚĆ
Jakub Kreft | Wojciech Kreft



NEURORÓZWOJOWNIK
Monika Kłos | Małgorzata Burzyńska | Danuta Kitowska



PRAESENTI Magda Jagielska



PRAESENTI Monika Aksamit-Koperska



PRAESENTI Dariusz Aksamit



WYSPA INSPIRACJI Szymon Truskolaski | Jakub Ryfa | Justyna Majewska



POZNAŃSKI PARK
NAUKOWO-TECHNOLOGICZNY

Poznański Park Naukowo-Technologiczny (PPNT) od ponad 20 lat **aktywnie** **współpracuje z przedsiębiorcami** **i naukowcami.**

Poznański Park Naukowo-Technologiczny (PPNT) od ponad 20 lat aktywnie współpracuje z przedsiębiorcami i naukowcami. Wspiera firmy w rozwoju i wprowadzaniu innowacji na rynek, a naukowców w ich działalności badawczej.

Naszą misją jest komercjalizacja wiedzy i technologii. Specjalizujemy się w chemii, fizyce, biotechnologii i IT. Prowadzimy także własne badania naukowe. Jesteśmy akredytowanym ośrodkiem innowacji i jako jedyny park technologiczny w Polsce, posiadamy status jednostki naukowej.

Świadczymy profesjonalne usługi dla innowacyjnego biznesu oraz nauki, budując przyjazne i kreatywne otoczenie dla młodych talentów. Oferujemy wsparcie w zakresie

kompetencji menedżerskich oraz kontaktów z naukowcami i przedsiębiorcami. Zapewniamy przestrzeń do prowadzenia własnego biznesu oraz badań laboratoryjnych.

W PPNT realizujemy międzynarodowe projekty, organizujemy szkolenia i konferencje a także inkubujemy, wspomagając powstawanie oraz rozwój małych i średnich przedsiębiorstw, działających w oparciu o nowe technologie. Park tętni życiem!

A jak widzimy siebie za kilka lat? Dążymy do tego, by PPNT stanowiło kluczowy węzeł wiedzy oraz technologii w regionie, i by było jednym z liczących się aktorów krajowego systemu innowacji, wyznaczającym nowe trendy rozwojowe dla instytucji otoczenia biznesu.



SENSE consulting to trzy marki: **DOTACJE, ROZWÓJ, PRACA.**

SENSE consulting to trzy marki: DOTACJE, ROZWÓJ, PRACA, których celem jest rozwój organizacji i ludzi, którzy je tworzą. SENSE to dokładnie 10 lat świadczonych usług doradczych i od 2013 roku, nieprzerwanie, pozycja w TOP 3 rankingu najskuteczniejszych w Polsce firm doradczych, pozyskujących dotacje pochodzące z Europejskiego Funduszu Społecznego.

Nasz zespół to niemal 30 pracowników, współpracujących z kilkudziesięcioma ekspertami: doradcami, trenerami, konsultantami, pracującymi w poznańskiej centrali oraz oddziałach m.in. w Krakowie i Katowicach. Uzupełniamy się kompetencjami, jesteśmy skupieni na realizacji celów i lubimy pomagać.

Spośród wielu firm doradczych, działających w sektorze dotacji, jako SENSE wyróżniamy się kompleksowym podejściem i ofertą dla Klienta. Ze względu na posiadane przez nas kompetencje, z jednej strony przeprowadzamy daną organizację przez proces identyfikacji możliwości pozyskania zewnętrznego

finansowania, aplikowania o środki, aż po końcowe zamknięcie i rozliczenie projektu. Z drugiej strony, pomagamy w budowaniu solidnych fundamentów pod rozwój samej organizacji. Jako SENSE świadczymy usługi rozwojowe, tworząc zindywidualizowane programy szkoleniowe i doradcze, pomagając w opracowywaniu modeli biznesowych oraz prowadząc procesy rekrutacyjne. Dzięki know-how z zakresu dotacji, pomagamy także w pozyskaniu finansowania dla realizacji celów rozwojowych Klientów.

SENSE to także wsparcie kierowane do konkretnych osób. Od 2015 roku w naszych indywidualnych programach doradczych wzięło udział ponad 10 tys. osób, z tego ponad 600 z nich było oddalone od rynku pracy. Niemal 60% podjęło zatrudnienie i dziś posiada stałe źródła dochodu, zyskując środki do życia, wzmacniając się i rozwijając.

Uczenie osób dorosłych to jedno z najważniejszych celów naszej pracy, ale także wyzwanie i element naszej misji.



PO²JUTRZE
CENTRUM INKUBOWANIA
INNOWACJI SPOŁECZNYCH

| popojutrze.pl