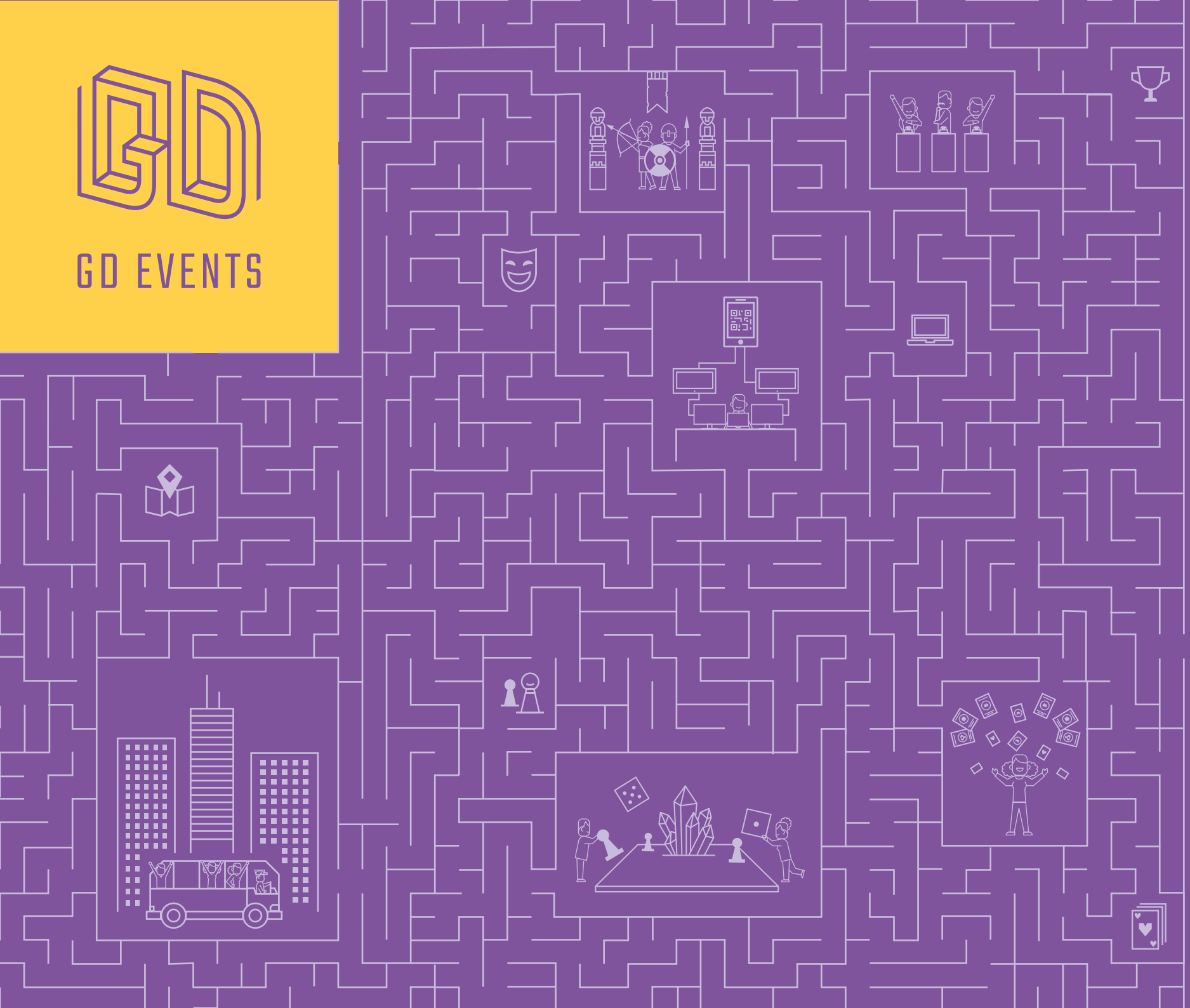
GD EVENTS

2022 KATALOG PRODUKCYJNY



Spis Treści

Trendy - 3

Zastosowanie - 4

Typy narzędzi - 5

Realizacje - 10

Plemiona - 11

Na Tropie - 11

Rynek Przyszłości - 12

Startup Fest - 12

Seria Niefortunnych Zderzeń - 13

Archipelag - 13

Misja Kampinos - 14

Korzenie Siekierek - 14

Barwy Wspólne - 15

Sieć Wyborów - 16

Literackie Kung-fu - 16

Kim jesteśmy - 17

Nasi klienci - 19

Co dalej? - 21

TRENDY:

Według statystyk, na świecie jest obecnie **ponad 2 mld aktywnych graczy, czyli co trzeci człowiek na Ziemi poświęca codziennie czas na granie.**

Zabawa przez gry **relaksuje**, sportowa rywalizacja **motywuje** uczestników, a nauka przez gry bardziej **angażuje i daje lepsze rezultaty**.

Granie staje się jednym z ważniejszych narzędzi wykorzystywanych w pracy sektora biznesowego, organizacji pozarządowych oraz instytucji kultury. Język gier pozwala nie tylko skutecznie przekazywać treści, ale także jest znakiem naszych czasów.

Ten trend warto nie tylko zauważać, ale także mądrze zaadaptować w realizowanych projektach edukacyjnych i promocyjnych.

ZASTOSOWANIE:

Promocja

gry pozwalają pokazać wybrane treści w nieoczywisty, angażujący sposób w trakcie konferencji, premiery, kick-off lub finału projektu. Ich interaktywny charakter utrzymuje zaangażowanie odbiorców i pozwala na aktywne uczestnictwo w wydarzeniach.

Integracja

wykorzystanie mechanizmów gier wpływa na lepsze poznanie się członków zespołu. Gra dopasowana do potrzeb i preferencji uczestników pozwala zbudować bezpieczne ramy do współpracy, eksperymentu i tworzenia wspólnego, pozytywnego, doświadczenia.

Wdrożenie

wprowadzanie nowych zasad, wartości, procesów czy wizji jest częstym wyzwaniem, które wymaga dużych nakładów finansowych i organizacyjnych. Wykorzystanie gier w tym kontekście przyspiesza adaptację nowych zasobów poprzez odwołanie do nieoczywistych scenariuszy i formy.

Edukacja

aktywna nauka oparta, na grach, to optymalny sposób do prezentacji nowej wiedzy oraz ćwiczenia umiejętności i postaw uczestników. Proces budowania kompetencji staje się dobrą zabawą przy jednoczesnym zachowaniu wymiaru edukacyjnego.

TYPY NARZĘDZI

W swojej pracy wykorzystujemy narzędzia takie jak:

gry przestrzenne - produkcje, które bazują na miejscu, w którym się odbywają. Od popularnych gier miejskich, przez podchody do pokoi zagadek, realizowanych w biurze czy na pikniku. Często wykorzystywane są w integracji i promocji.

Przykłady naszych realizacji:

Plemiona str.11**, Na Tropie** str.11

gry planszowe - format towarzyski, zawierający planszę, kości, żetony i pionki. Wśród gier tego typu znajdują się zarówno tradycyjny Chińczyk czy Monopoly jak i tytuły takie jak Dixit, Kolejka czy Wsiąść do pociągu.

Przykłady naszych realizacji:

Korzenie Siekierek str.14, **Barwy Wspólne** str.15,

gry karciane - gry oparte na zestawie kart i relacji między nimi. Idealnie nadają się na prezenty lub jako jeden z elementów warsztatów i szkoleń. Pierwotnie oparte na 52 kartach z liczbami i figurami, dzisiaj stały się dużo bardziej różnorodne np. Taboo, Uno, Prawo Dżungli czy Fluxx.

Przykłady naszych realizacji:

Seria Niefortunnych Zderzeń str.13, **Archipelag** str.13, **Misja Kampinos** str.14, **Barwy Wspólne** str.15, **Literackie Kung-fu** str.16

gry multimedialne - wszystkie produkcje wykorzystujące nowe technologie takie jak komputery, tablety, smartfony czy konsole. Często bazują na algorytmach, które pozwalają pokazać bardziej złożone relacje i procesy z uwzględnieniem mocy obliczeniowej programów. Obok Wiedźmina to Quizwanie, Ingress czy Kahoot.

Przykłady naszych realizacji:

Startup Fest str.12, **Barwy Wspólne** str.15, **Sieć Wyborów** str.16

gry symulacyjne - produkcje, które pozwalają uczestnikom wejść w rolę i stać się aktywną częścią świata przedstawionego. Wykorzystują fabułę by budować nowe doświadczenia. Popularna Mafia, Simsy czy fabularne gry RPG.

Przykłady naszych realizacji:

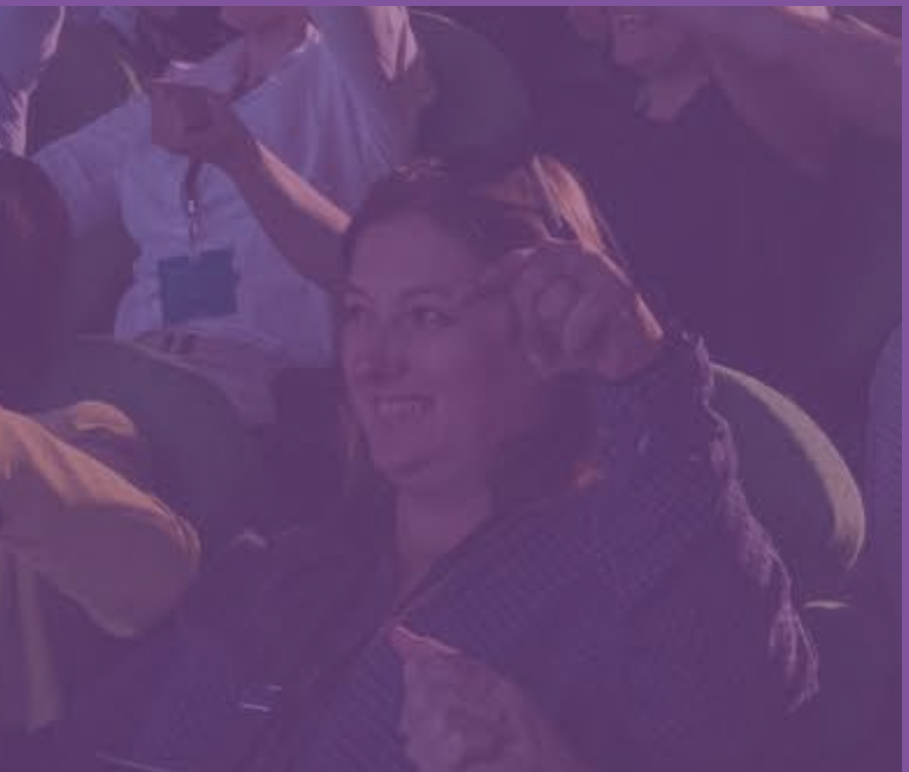
Plemiona str.11, **Rynek Przyszłości** str.12, **Startup Fest** str.12, **Archipelag** str.13, **Barwy Wspólne** str.15, **Sieć Wyborów** str.16

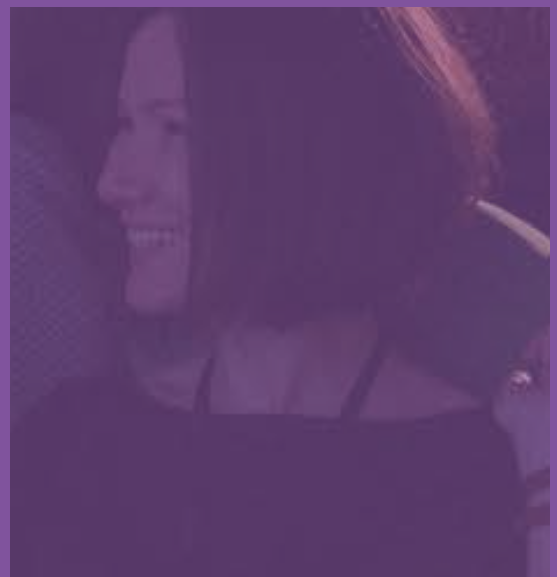
turnieje - dynamiczna rozrywka, znana z telewizyjnych show, oparta na rywalizacji i interakcji między uczestnikami. Ich zastosowanie pozwala zdynamizować dowolną sytuację społeczną i wzmocnić zaangażowanie uczestników.

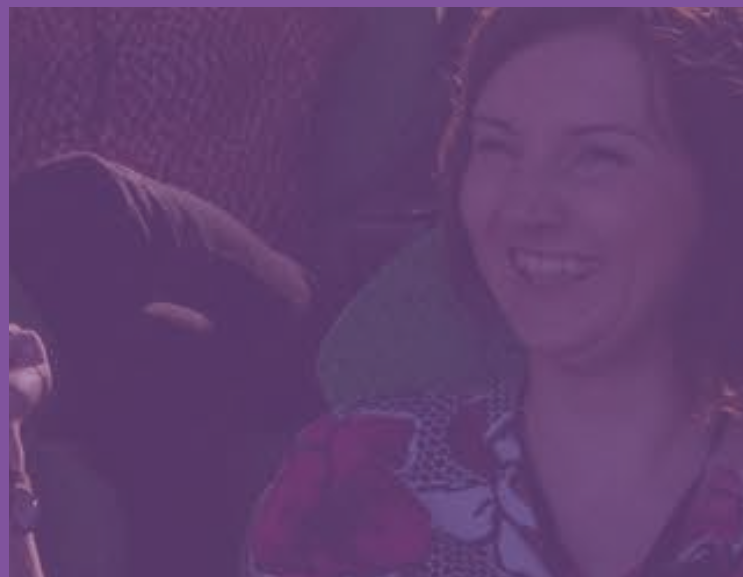
Przykłady naszych realizacji:

Rynek Przyszłości str.12, **Startup Fest** str.12,

Realizacje







PLEMIONA

cel: integracja

Gracze wcielają się w role wikingów, którzy zakładają nową kolonię. Podzieleni na zespoły rozwijają swoje osady, ważąc interes osobisty i grupowy.

Uczestnicy zmagają się z konfliktem między potrzebą indywidualnego zwycięstwa, współpracą i chęcią osiągnięcia natychmiastowej korzyści.
Ich nadrzędnym celem jest jej rozwinięcie. Podejmują decyzje dotyczące społeczności na wiecu, ale również realizują misje sprawnościowe, które wymagają od nich wysiłku i determinacji.

NA TROPIE

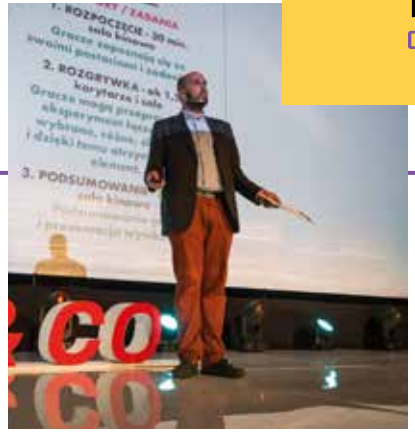
cel: integracja

Terenowa gra logiczna o charakterze zespołowym, w której gracze wcielają się w rolę detektywów.

Pewnego wieczora, na terenie okolicznego parku, dochodzi do przerażającej zbrodni. To właśnie jej wyjaśnienie będzie stanowić główne zadanie graczy. By to osiągnąć będą musieli przesłuchać świadków oraz rozwiązać serię wymagających łamigłówek. Wszystko po to by lepiej poznać przebieg zdarzeń oraz samych siebie.

RYNEK PRZYSZŁOŚCI

cel: integracja, wdrożenie



W świecie przyszłości nowe technologie są źródłem wielkich możliwości, lecz także wyzwaniem, przed którym staje człowiek.

Firmy technologiczne reprezentowane przez graczy tworzą nieznane dotąd, fantastyczne wynalazki. Wspólnie tworzą innowacyjne rozwiązania, takie jak nowoczesne androidy, miotacze laserowe i cyber-sokowirówki.

Gra stanowi połączenie zagadki logicznej oraz dynamicznej zabawy integracyjnej.

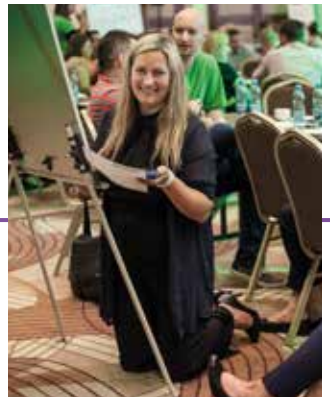
STARTUP FEST

cel: wdrożenie

Start-up Fest jest narzędziem rozwijającym kreatywność oraz wzmacniającym kompetencje wdrożeniowe uczestników.

Prowadzi graczy przez kolejne elementy procesu projektowego - od kreowania pomysłów, przez fazę testów, aż do udanego zastosowania. Uczestnicy wcielają się w rolę startupowców.

Opierając się na metodzie 6 kroków design thinking, szukają twórczych i użytecznych rozwiązań zidentyfikowanych problemów. Budują prototypy, testują swoje pomysły i próbują zrozumieć swojego klienta.



SERIA NIEFORTUNNYCH ZDERZEŃ

cel: promocja, edukacja

Gra opowiada o zasadach bezpieczeństwa w pracy i poza nią. Uczestnicy wcielają się w rolę pracowników firmy budowlanej starających się pokonać wszystkie napotkane zagrożenia.

Wśród nich znajdują się m.in.: nieodpowiedni strój do pracy, telefon spadający do szczeliny lub niezapięte pasy bezpieczeństwa. Te tytułowe zderzenia stają się przeciwnikami o określonej mocy. Gracze mogą próbować pokonać je sami lub ze wsparciem pozostałych uczestników. Lekka forma i ciekawa mechanika zachęcą także do wykorzystania jej w formie zabawy z rodziną w czasie wolnym.

ARCHIPELAG

cel: edukacja

Gra pozwala przenieść się na egzotyczną wyspę, której społeczność rozpoczyna budowę swojego nowego państwa.

Uczestnicy reprezentują grupy interesów, które podejmują wspólnie decyzje dotyczące przyszłości wyspy.
Symulacja daje okazję do poznania pozostałych graczy, nauki negocjacji i przede wszystkim świetnej zabawy.
To także poligon doświadczalny, na którym uczestnicy będą mogli przećwiczyć i poznać zasady współpracy.

MISJA KAMPINOS

cel: edukacja, promocja

Gra przedstawia dziedzictwo i atrakcje Kampinoskiego Parku Narodowego.

Uczestnicy poznają przedstawione na kartach miejsca, zwierzęta, rośliny i obiekty by następnie samodzielnie stworzyć trasę po tamtejszych zakątkach. Zgrywalizowana podróż zachęca do rzeczywistych wędrówek i poznania ścieżek parku oraz obcowania z przyrodą. Prosta mechanika ma niski próg wejścia i umożliwia wielokrotną rozgrywkę.

KORZENIE SIEKIEREK

cel: edukacja

Uczestnicy wcielają się w przedstawicieli tradycyjnych zawodów związanych z Siekierkami. Fabuła przybliża wydarzenia i postacie związane z tą częścią dzielnicy Warszawy na przestrzeni wieków.

Czasami będą to drobne epizody związane z życiem codziennym, czasami zaś – kluczowe zdarzenia mające wpływ na bieg historii. Uczestnicy mogą wspomóc mieszkańców i rozwiązać pojawiające się problemy.

BARWY WSPÓLNE

cel: edukacja

Pakiet edukacyjny, który zawiera interaktywne narzędzia edukacyjne, scenariusze zajęć oraz wiedzę dotyczącą postawy patriotycznej i symboli narodowych. Prezentowana w nim wizja patriotyzmu otwiera na dyskusję i uświadamia odbiorcom jego złożoność.

W pakiecie znajdują się:

Słowa Wspólne

- to zestaw 200 kart. Na każdej stronie uczestnicy znajdą hasło do przekazania oraz zbiór słów, których nie będą mogli używać. Wśród nich występują różnorodne terminy związane z kulturą, sztuką, historią, architekturą i nauką.

Miejsca Pospolitej

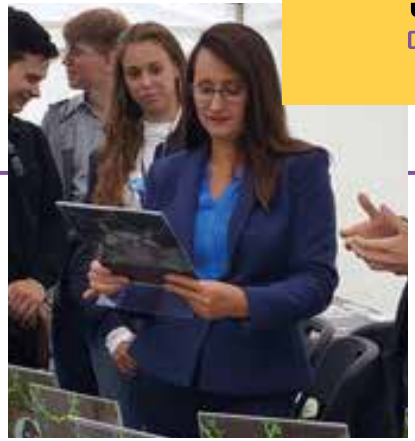
- to opowieść o 30 obiektach zaprezentowana na ilustrowanych kartach. Są to zarówno budynki historyczne, pomniki, ale także miejsca użyteczności publicznej. Każdy jest personifikacją - posiada własne cechy, zachowanie i przekaz. Budynki opowiadają o dylematach związanych z ich rolą w społeczeństwie i dyskusjami, które wywołują. Uczestnicy wybierają swoje odpowiedzi na nie i w efekcie poznają rozwiązują swoisty quiz opisujący najbliższy im model patriotyzmu.

Matecznik

- to wielkoformatowa mapa baśniowej krainy Wielkiej Pieczęci. Złożona z 101 wyzwań, zapisanych w postaci kodów QR, pokazuje różne oblicza patriotyzmu.
Uczestnicy poruszają się po mapie i realizują ukryte w niej zadania. Dzięki nim dowiadują się więcej o lokalnej tradycji, historii i współ-czesności.dyskusjami, które wywołują.
Uczestnicy wybierają swoje odpowiedzi na nie i w efekcie poznają rozwiązują swoisty quiz opisujący najbliższy im model patriotyzmu.

SIEĆ WYBORÓW

cel: edukacja



Gra paragrafowa, która porusza zagadnienia związane z rolą wyborów we współczesnej demokracji i znaczeniem frekwencji wyborczej.

Uczestnicy wcielają się w rolę mieszkańców dżungli, którzy muszą ugasić pożar swojej puszczy. Historia stanowi metaforę procesu wyborczego. Gracze obserwują również zjawiska, które stanowią zagrożenie dla demokracji. Kolejne karty odkrywają za pomocą kodów QR, a całość zawiera scenariusz do przeprowadzenia lekcji i podsumowanie poszczególnych ścieżek.

LITERACKIE KUNG-FU

cel: edukacja

Gracze poznają klasyków literatury polskiej od niezwykłej strony.

Mistrzowie pióra stają się samurajami, ninja i mnichami shaolin, a ich style mitycznymi artefaktami i ciosami. Poznanie stylu danego pisarza i tajemnic jego szkoły pozwala graczom na rozwój swoich postaci i zwycięstwo w grze. Zabawa konwencją literacką pozwoliła na eksperymentalne przedstawienie treści edukacyjnych i zachęcić do ich eksploracji pokolenie wychowane na grach.

KIM JESTEŚMY

GD Events to agencja, która wykorzystuje mechanizmy gier, by tworzyć inspirujące wydarzenia i działania edukacyjne.

W swojej pracy stosujemy gry przestrzenne, planszowe, karciane, multimedialne, symulacyjne i turnieje. Nasze produkty są stosowane zarówno w promocji i integracji, jak i inicjatywach edukacyjnych czy przy tworzeniu strategii wdrożeniowych.

Naszą ofertę kierujemy do klientów biznesowych, instytucji i organizacji pozarządowych. Działamy na rynku od 2008 r.

W ciągu ostatnich lat stworzyliśmy ponad **300 produkcji dla 80 000 uczestników**. Nasi certyfikowani trenerzy przeprowadzili już **7500 godzin szkoleń** na temat komunikacji, współpracy, budowania zespołów i wykorzystania teorii gier w praktyce organizacyjnej.

PRODUKCJI **UCZESTNIKÓW** **GODZIN SZKOLEŃ**

GD Events jest miejscem, w którym łączymy ekspertów, twórców i odkrywców z różnych dziedzin w pracy nad wyzwaniami, których inni boją się podjąć.

NASI KLIENCI

Dotąd współpracowaliśmy z ponad 100 polskimi i zagranicznymi firmami i instytucjami,

w tym trzema spośród największych polskich spółek i grup kapitałowych - PGNiG, PZU i PKO.

Wielu klientów od lat powierza nam przygotowanie kolejnych realizacji.

GD EVENTS

NUTRICIA LIFE-TRANSFORMING NUTRITION

ANPHARM

WWF

ENDORFINA events

NARODOWE CENTRUM KULTURY

LEROY MERLIN

BNP PARIBAS

FedEx

pracuj.pl

MY PLACE

teva

Zdrovit Twoje zdrowie Twoją siłą!

SOLETANCHE

POLIN

PGNiG

T-Mobile

PGE NARODOWY

PZU

CENTRUM NAUKI KOPERNIK

zakochaj się w Warszawie

WCIES

CEO.COM.PL BIZNES W PRAKTYCE

SCHUMAN Polska Fundacja im. Roberta Schumana

Fundacja Wspomagania Wsi

CENTRUM CYFROWE

Bank Polski

ORLEN FUNDACJA

WSPÓŁPRACA

W swojej ofercie mamy opracowane autorskie formaty gier, które możemy dopasować do Twoich potrzeb.

Odpowiadają one na zdiagnozowane potrzeby całej organizacji, zespołów i poszczególnych pracowników.

Przygotowujemy także realizacje z elementami gier całkowicie od podstaw.

Zajmujemy się analizą merytoryczną projektu, opracowaniem treści i grafik, stworzeniem niezbędnego oprogramowania, jak i scenografii czy charakteryzacji. Organizujemy również cały proces przygotowania do druku, składu i dystrybucji materiałów.

Chcesz dowiedzieć się, co możemy przygotować dla Ciebie i Twojej organizacji?

Napisz do nas na adres:
kontakt@gdevents.pl

lub zadzwoń:
+48 796 313 346