



# Droga pytań

gra symulacyjna

**Gra**Szkoleniowa.pl

Krzysztof Szewczak

*z podziękowaniami za inspirację  
dla Pana Dariusza Olszewskiego z De Integro*



**GraSzkoleniowa.pl**

Copyrights © 2016 GrowinGame Sp. z o.o.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

Gra symulacyjna 'Droga pytań' rozpowszechniana jest przez GrowinGame wraz z licencją. Każdy nabywca gry zobowiązał się w chwili zakupu do przestrzegania jej warunków.

Opracowanie ani żadna jego część nie mogą być przedrukowywane, reprodukowane, ani odczytywane w środkach masowego przekazu bez indywidualnej i pisemnej zgody GrowinGame.

Prawa użytkownika gry do kopiowania jej lub jej części określone są w licencji udzielonej prawowitemu właścicielowi niniejszego opracowania. Rozpowszechniane jakąkolwiek metodą poligraficzną lub elektroniczną jest zabronione.

Edycja 2

GrowinGame Sp. z o.o.  
[www.graszskoleniowa.pl](http://www.graszskoleniowa.pl)  
[kontakt@graszskoleniowa.pl](mailto:kontakt@graszskoleniowa.pl)

## Spis treści

Warunki licencji.....	4
O grze.....	7
Informacje wstępne.....	7
Materiały do gry.....	8
Plan standardowej rozgrywki.....	10
Instrukcje szczegółowe.....	11
Etap 1 – Wprowadzenie do gry.....	11
Etap 2 – 4 – Rundy rozmów sprzedażowych.....	12
Etap 5 – Podsumowanie w zespołach.....	13
Etap 6 – Omówienie rozgrywki.....	13
Przykładowe wypowiedzi uczestników.....	14
Wydruki uczestników.....	15
Instrukcja.....	16
Etapy rozmowy.....	17
Znaczniki pytań.....	18
Barometr klienta.....	19
Arkusze Obserwatora.....	20
Podsumowanie doświadczeń z gry.....	21
Plan gry.....	22

# Warunki licencji

na użytkowanie gry symulacyjnej „Droga pytań”

## Podstawowe definicje

### Licencjodawca:

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

### Licencjobiorca:

Prawowity nabywca gry symulacyjnej „Droga pytań” zakupionej za pośrednictwem serwisu internetowego [www.graszskoleniowa.pl](http://www.graszskoleniowa.pl), wymieniony w stopce niniejszego opracowania, zwany dalej w niniejszej Licencji **Użytkownikiem**.

### Licencja

Niniejszy dokument i jego postanowienia.

### Dokumentacja

Wszelkie materiały w formie instrukcji i objaśnień przydatnych lub niezbędnych w korzystaniu z przedmiotu Licencji, a do niego dołączone.

## §1 Przedmiot Licencji

1. Przedmiotem Licencji, zwanym dalej **Produktem**, jest **gra symulacyjna "Droga pytań"**. W skład Produktu objętego niniejszą Licencją wchodzi:
  - Dokumentacja - instrukcja użytkowania gry "Droga pytań"
  - Instrukcje i materiały dla uczestników rozgrywki zapisane w formie elektronicznej.
2. Przedmiot Licencji korzysta z ochrony przewidzianej przepisami prawa autorskiego i oddany w używanie nie oznacza przeniesienia ich i wynikających z nich praw majątkowych na Użytkownika.
3. GrowinGame jest właścicielem majątkowych praw autorskich do Produktu. Jeśli prawa te lub ich części są w posiadaniu osób trzecich, to GrowinGame posiada odpowiednie prawa użytkowe.
4. GrowinGame zezwala Użytkownikowi na korzystanie z Produktu na warunkach niniejszej Licencji.
5. Zakup Produktu oznacza nieodwołalne przyjęcie niniejszej Licencji oraz powoduje, że warunki niniejszej umowy stają się prawnie wiążące.
6. GrowinGame nie upoważnia Użytkownika do udzielania dalszych sublicencji na Produkt.

## §2 Prawa i obowiązki Użytkownika

1. Użytkownik ma prawo wielokrotnego i nieograniczonego w czasie używania Produktu dla własnych potrzeb zgodnie z jego funkcjami. Nie ma prawa płatnego rozpowszechniania powielonego Produktu i jego Dokumentacji.
2. Użytkownik nie ma prawa wypożyczania lub najmu Produktu i jego Dokumentacji lub ich kopii, ani publicznego ich udostępniania.
3. Użytkownik ma prawo powielania wybranych części Produktu jedynie w celu przekazania ich uczestnikom, prowadzonych przez Licencjobiorcę stacjonarnych zajęć edukacyjnych. Prawo to dotyczy części Produktu wskazanych w Dokumentacji jako materiały do gry, do wydruku dla uczestników rozgrywki. Prawo to nie dotyczy szkoleń typu e-learning, ani innych zajęć edukacyjnych w formie zdalnej.
4. Użytkownik ma obowiązek ochrony swego egzemplarza Produktu i jego Dokumentacji przed

- wykonaniem kopii przez niepowołane osoby trzecie.
5. Produkt i każda jego część zawierają notatkę „Copyrights: GrowinGame Sp. z o.o.” oraz adnotację dotyczącą Licencji. Użytkownik jest zobowiązany, aby razem z każdą kopią przekazywaną uczestnikom jego zajęć przejąć i zamieścić ten zapis w niezmienionej formie. Użytkownik ma prawo umieścić na tych kopiach swój znak handlowy.
  6. Niniejsza Licencja upoważnia do korzystania przez Użytkownika z nazwy handlowej "GrowinGame" w celach promowania jego zajęć edukacyjnych, podczas których wykorzystuje Produkt.
  7. Jeśli GrowinGame uzna, że sposób, materiały lub środki promocyjne wykorzystane przez Użytkownika godzą w dobra GrowinGame, GrowinGame poinformuje Użytkownika o cofnięciu upoważnienia do używania nazwy handlowej. Użytkownik jest wówczas zobowiązany do niezwłocznego wycofania nazwy handlowej GrowinGame z wszelkich materiałów i środków promocyjnych oraz zaprzestania jej używania w przyszłości.
  8. Niniejsza Licencja nie stanowi upoważnienia do korzystania ze znaków towarowych, znaków usługowych ani nazwy handlowej GrowinGame w zakresie innym niż przewidziany w §2 podpunktami 5, 6 i 7.
  9. Użytkownik ma prawo dokonywania zmian w Produkcie jedynie na własny użytek, z wyjątkiem notatki, o której mowa w §2, podpunkcie 5. Ma prawo powielania zmienionego Produktu wyłącznie na takich samych zasadach, jak dla produktu dostarczanego przez GrowinGame i opisanych w niniejszej Licencji. Nie ma prawa płatnego rozpowszechniania zmienionego Produktu i jego Dokumentacji.
  10. W przypadku dokonania w Produkcie zmian przewidzianych w §2 podpunktem nr 9 Użytkownik ma obowiązek naniesienia na kopie przewidziane w §2 podpunktem nr 3 wyraźnie widocznej adnotacji o dokonaniu modyfikacji własnej.
  11. W przypadku zakupu Produktu z licencją Osobistą, w stopce każdej strony Produktu wymienione będzie imię i nazwisko prawowitego Użytkownika. Użytkownik nie ma prawa użyczenia i udostępniania Produktu osobom trzecim w celu wykorzystania go w imieniu Użytkownika.
  12. W przypadku zakupu Produktu z licencją Firmową, w stopce każdej strony Produktu wymieniona będzie nazwa firmy, jako prawowitego Użytkownika. Użytkownik taki ma prawo nieodpłatnego użyczenia i udostępniania Produktu osobom trzecim, zwanym dalej Wykonawcą, w celu wykorzystania go w imieniu Użytkownika, jeżeli spełni łącznie wszystkie następujące warunki:
    - zachowana będzie na kopiach, przewidzianych w §2 podpunktem nr 3, nazwa Użytkownika potwierdzająca związek Wykonawcy z Użytkownikiem,
    - pomiędzy Użytkownikiem a Wykonawcą będzie podpisana umowa przewidziana przepisami kodeksu handlowego, cywilnego lub prawa pracy, potwierdzająca prawo Wykonawcy do prowadzenia zajęć edukacyjnych w imieniu Użytkownika,
    - Użytkownik upewni się, że Wykonawca zapoznał się z zasadami niniejszej Licencji, akceptuje i zobowiązuje się je przestrzegać.
  13. Wykonawca nie jest tożsamy z Użytkownikiem, któremu udzielana jest Licencja i nie nabywa żadnych praw do Produktu prócz tych, przewidzianych w §2, podpunkcie nr 12.

### **§3 Zbycie praw do Licencji**

1. Licencjodawca nie uzyskuje prawa do odsprzedaży praw do Licencji innemu podmiotowi.
2. Licencjodawca wyraża zgodę na przeniesienie przez GrowinGame wszelkich jego praw Licencjodawcy wynikających z niniejszej Licencji na inny podmiot pod warunkiem zachowania praw Licencjodawcy i obowiązków wobec nowego Licencjodawcy w niezmienionej formie.

### **§4 Naruszenie warunków Licencji**

1. Naruszenie przez Użytkownika warunków Licencji powoduje unieważnienie Licencji i daje GrowinGame prawo żądania:
  - zaprzestania dalszego używania Produktu,
  - zniszczenia lub zwrócenia wszystkich kopii Produktu i jego Dokumentacji bez zwrotu kosztu

- ich zakupu,
  - odszkodowania finansowego w wysokości uzależnionej od wyceny strat, wykonanej przez GrowinGame.
2. Jeśli wyrok sądowy lub jakakolwiek inna przyczyna, czy siła wyższa narzuca Użytkownikowi działania niezgodne z zasadami niniejszej Licencji, Użytkownik zobowiązany jest zaprzestać używania Produktu.

#### **§5 Wyłączenie odpowiedzialności**

1. GrowinGame nie ponosi odpowiedzialności materialnej za jakiegokolwiek szkody lub straty Użytkownika związane z użytkowaniem Produktu objętego Licencją.
2. GrowinGame ponosi odpowiedzialność zgodnie z ustawowymi przepisami regulującymi kwestie odpowiedzialności za Produkt w zakresie, w jakim te przepisy znajdują zastosowanie wobec Produktu.

#### **§6 Pozostałe postanowienia**

1. Jeżeli jakiegokolwiek postanowienie niniejszej Licencji okaże się nieważne lub niewykonalne na gruncie obowiązującego prawa, pozostanie to bez względu na ważność lub wykonalność pozostałych postanowień i Licencji jako całości.
2. W zakresie nieuregulowanym warunkami Licencji mają zastosowanie przepisy Kodeksu Cywilnego i Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.
3. Wszelkie spory sądowe związane z interpretacją niniejszej Licencji, wynikłe między GrowinGame a Użytkownikiem lub Wykonawcą podlegają wyłącznej jurysdykcji sądu właściwego dla siedziby prowadzenia przez GrowinGame działalności gospodarczej.

## O grze

„Droga Pytań” to gra dedykowana niezwykle ważnemu aspektowi rozmowy handlowej - zadawaniu pytań. Zmusza do myślenia i formułowania pytań prowadzących klienta do finalizacji sprzedaży.

Proste zasady gry koncentrują uwagę uczestników na stawianiu pytań, które nie tylko pozwolą zbadać potrzeby klienta, ale także przeprowadzą go przez rozmowę handlową w sposób budujący jego zainteresowanie, a docelowo zachęcą do zakupu.

Gra nie pozwala na zasypywanie klientów nadmierną ilością informacji. Uczy prowadzenia rozmowy, w której sprzedawca może poznać sytuację i prawdziwe potrzeby klienta. Poprzez możliwość obserwowania reakcji klientów na zadawane pytania stwarza pole do eksperymentów, na które trudno zdobyć się na co dzień podczas rozmów z klientami.

Konstrukcja gry nie narzuca osobie prowadzącej określonego podejścia merytorycznego do roli pytań i ich charakteru. Pozwala uzupełnić szkolenie i własną koncepcję o atrakcyjną formę treningu umiejętności zadawania pytań w trakcie rozmowy handlowej. Gra możliwa jest do zastosowania w różnym kontekście merytorycznym, np. jako uzupełnienie propozycji Sandlera.

„Droga pytań” nie tylko rozwija kompetencje prowadzenia rozmowy sprzedażowej, ale dodatkowo pozwoli grupie szkoleniowej wygenerować wiele pytań, które mogą być przedmiotem dalszych analiz czy omówienia w celu wybrania nieszablonowych, najciekawszych i najsukuteczniejszych.

## Informacje wstępne

### Cele:

- Trening umiejętności zadawania pytań w trakcie rozmowy sprzedażowej.
- Doświadczenie i omówienie wpływu różnych pytań na skuteczność sprzedaży.
- Wygenerowanie listy najciekawszych pytań do wykorzystania w praktyce.

### Liczba uczestników:

- Zalecana: 9 – 15,
- Minimalna: 3,

Podczas gry uczestnicy prowadzą rozmowy sprzedażowe w zespołach 3-osobowych. W trakcie ich pracy nie jest wymagany stały nadzór osoby prowadzącej szkolenie, dlatego maksymalna liczba uczestników zależy głównie od możliwości organizacyjnych, a nie konstrukcji gry.

### Orientacyjny czas gry z omówieniem:

Gra wraz z podstawowym omówieniem trwa około 2 godzin. Istnieje jednak możliwość modyfikowania czasu jej trwania, w zależności od potrzeb.