Warszawa, 17 lutego 2021

Informacja prasowa

**Biznesowa liga e-sportów innowacyjnym narzędziem integracji zespołu**

**Nowe, wymuszone przez pandemię okoliczności zarządzania zespołem są nie lada wyzwaniem dla wielu managerów – zarówno w korporacjach, jak i w sektorze MŚP. Powszechna praca zdalna ma znaczący wpływ na funkcjonowanie zespołów, relacje między pracownikami oraz ich samopoczucie. Tego typu sytuacje kryzysowe to jednocześnie idealny moment na wdrożenie nowych rozwiązań. Umiejętne angażowanie pracowników we wspólne aktywności pozwala na budowanie tożsamości przedsiębiorstwa, poprawę komunikacji – przynoszącą wymierne efekty współpracę. Istotne jest, by inwestować czas i środki w narzędzia skrojone na miarę potrzeb zespołu i czasu w jakim obecnie funkcjonujemy. Innowacyjnym rozwiązaniem dla wielu aktualnych wyzwań, stojących przed managerami HR, jest Business Esports League.**

Jak wynika z badania Hays Poland, pogorszenia stanu zdrowia psychicznego w wyniku pandemii doświadcza 1/3 pracowników[[1]](#footnote-1). Praca w trybie home-office powoduje u wielu ponadprzeciętny stres, stany lękowe, zaburzenia nastrojów, a także wpływa na rozluźnienie więzi społecznych. Czynniki te mają negatywny wpływ na ich stosunek do pracy, zaangażowanie, w konsekwencji na efektywność pracy i wizerunek pracodawcy. Dlatego dbałość o zdrowie psychiczne pracowników jest korzystne zarówno dla organizacji, jak i ludzi w niej zatrudnionych.

Gry wideo już na stałe weszły do naszego życia i dla wielu pracowników są pasją i ważnym elementem codzienności. Nic dziwnego – gry wideo to wartościowa forma rozrywki. Zwiększają zdolności percepcyjne, rozwijają umiejętność strategicznego myślenia, są okazją do współpracy zespołowej i zdrowej rywalizacji, a dodatkowo pozwalają rozładować stres. Wspólna analiza porażek i radość z triumfów buduje relacje i zwiększa zaufanie między członkami drużyny. To wszystko sprawia, że gry wideo są znakomitym rozwiązaniem teambuildingowym.

Business Esports League(BE League) oferuje firmom innowacyjne, atrakcyjne narzędzie integracji, które bez przeszkód można wykorzystać w czasie pandemii – platformę do rozgrywek ligowych w popularne gry online. W trakcie kwartalnych zmagań drużyny, w skład których wchodzić będzie od pięciu do dziewięciu zawodników, rywalizować będą w FIFA 2021, League of Legends, Counter Strike: Global Offensive, Clash Royale oraz Haxball. Różnorodność oferowanych tytułów pozwoli na realizację odmiennych celów, jest także otwarciem na użytkowników różnych platform: PC-tów, konsol oraz urządzeń mobilnych.

Dzięki grywalizacji, udział w BE League pomoże nawiązywać nowe relacje między pracownikami, budować ducha zespołu i umacniać tożsamość z pracodawcą. Na zakończenie gracze otrzymają certyfikaty uczestnictwa, a najlepsze drużyny spotkają się w rozgrywkach finałowych relacjonowanych na żywo w Internecie. Dla firm uczestnictwo w biznesowej lidze jest także szansą na budowanie marki atrakcyjnego, świadomego pracodawcy i promocji w pozytywnym kontekście nowych technologii. To również narzędzie motywowania pracowników i partnerów biznesowych zgodnie z ich zainteresowaniami i pasją.

*BE League to rozwiązanie dla biznesu, stworzone przez pasjonatów gamingu. Wiemy, jakie korzyści przynosi wspólne spędzanie czasu, opracowywanie strategii, odkrywanie swoich mocnych stron i rozwój kompetencji miękkich. Zarówno sama współpraca zespołowa, jak i wizja zwycięstwa w rozgrywkach, budzi w graczach ogromne emocje. Są to elementy równie istotne w kontekście sprawnie funkcjonującego zespołu w firmie – niezależnie, czy jest to międzynarodowa korporacja, czy też mały startup. BE League to innowacyjne narzędzie, które wielu HR managerom ułatwi realizację wyzwań narzuconych organizacji w tym wyjątkowym, trudnym czasie* – mówi Łukasz Trybuś, CEO KGH.EC, pomysłodawca Business Esports League.

Organizatorzy BE League zadbali o kompetentną lożę ambasadorów programu. Projekt wspierają e-gamerzy: Fryderyk “Veggie” Kozioł (specjalista od League Of Legends), Robert “Lisek” Liszka (FIFA) i Łukasz “Prawus” Ganczewski (CS:GO) oraz były reprezentant Polski i siatkarski mistrz świata – Krzysztof Ignaczak.

BE League rozgrywana będzie w systemie kwartalnym, w każdym sezonie zespoły rozegrają przynajmniej siedem spotkań. **Pierwsza seria spotkań startuje już w połowie marca.** Zgłoszenia odbywają się przez platformę [www.beleague.pl](http://www.beleague.pl). Profesjonalna organizacja i opieka nad klientem oraz promocja marek uczestniczących w zmaganiach w mediach społecznościowych BE League idą w parze z przystępnym kosztem uczestnictwa. Platforma oferuje atrakcyjne, dodatkowe benefity dla firm zgłaszających więcej niż jedną drużynę.

**…**

**O projekcie**

Business Esports League (Be League) to trzymiesięczne rozgrywki esportowe przeznaczone dla środowiska biznesowego. Nowoczesna forma wartościowej rozrywki dla pracowników firm z całego kraju oraz innowacyjna platforma promowania marki daje możliwość integracji i współzawodnictwa pracowników w ramach pięciu dyscyplin: Counter Strike: Global Offensive, League of Legends, FIFA 21, HaxBall oraz Clash Royale. Be League wspierają związani z projektem ambasadorzy, m. in.: Fryderyk „Veggie” Kozioł, Robert „Lisek” Liszka i Łukasz „Prawus” Ganczewski, a także siatkarski mistrz świata – Krzysztof Ignaczak. Zapisy do udziału w rozgrywkach trwają do 7 marca 2021 r.

1. Raport Hays, wrzesień 2020 [↑](#footnote-ref-1)