

Gry menadżerskie - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Gry menadżerskie
Kod przedmiotu	14.9-WP-PSChM-GM
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Psychologia
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	jednolite magisterskie
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2019/2020

Informacje o przedmiocie	
Semestr	8
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Występuje w specjalnościach	Psychologia pracy, organizacji i zarządzania
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Magdalena Kolańska-Stronka

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Laboratorium	15	1	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Zapoznanie studentów z metodami aktywnej pracy z grupami takimi jak gry zespołowe wykorzystywane podczas warsztatów i szkoleń biznesowych. Zapoznanie studentów z zasadami tworzenia gier i symulacji wykorzystywanych w warsztatach i szkoleniach biznesowych, projektowania procesu szkoleniowego w biznesie.

Wymagania wstępne

Brak

Zakres tematyczny

Wprowadzenie do przedmiotu. (rodzaje gier, formy pracy, zasady współpracy w grupach, cele, wykorzystanie wiedzy teoretycznej do rozwiązań praktycznych). Role gier i symulacji dotyczących zarządzania w rozwijaniu kompetencji menadżerskich. Praca nad wybranymi ice-breakerami stosowanymi w szkoleniach biznesowych. Praca nad grą symulacyjną, grą dotyczącą perswazji, negocjacji i podejmowania decyzji, grą dotyczącą komunikacji w procesie zarządzania, grą dotyczącą budowania zespołu, grą dotyczącą konfliktu i współpracy. Omówienie najważniejszych technik i zasad stosowania gier i symulacji w rozwijaniu kompetencji trenerskich.

Metody kształcenia

Praca z podręcznikiem, studium przypadku, dyskusja moderowana, gry decyzyjne i kierownicze, praca w grupach, prezentacje wyników oraz refleksja.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbolne efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student potrafi zaplanować i przeprowadzić grę szkoleniową.	K_U03	- obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - projekt	Laboratorium
Student działa odpowiedzialnie i inicjatywnie w ramach szkoleń powadzonych aktywnymi metodami. Student potrafi współpracować ze specjalistami z zakresu zarządzania	K_K04	projekt	Laboratorium
Student zna wybrane gry i symulacje stosowane w szkoleniach kompetencji psychologicznych w biznesie oraz posiada wiedzę na temat zasad i zalet wynikających ze stosowania wybranych gier i symulacji szkoleniowych. Student rozumie mechanizmy procesu grupowego ujawniające się podczas stosowania gier i symulacji szkoleniowych.	K_W03 K_W04 K_W10	- konspekt - projekt	Laboratorium

Warunki zaliczenia

Zaliczenie z oceną na podstawie ocen cząstkowych – stworzenie konspektu szkolenia oraz projektu szkoleniowego dla fikcyjnego przedsiębiorstwa.

Warunki zaliczenia konspektu i projektu szkoleniowego to uzyskanie 60 % punktów.

Literatura podstawowa

1. Balcerak A., Woźniak J., Gry menedżerskie, Gdańsk, 2016
2. Łaguna M., Fortuna P., Przygotowanie szkolenia, Gdańsk: GWP, 2014
3. Łaguna M., Szkolenia, Gdańsk: GWP, 2004
4. Rogers J., Whittleworth K., Gilbert A., Menedżer jako coach. Nowoczesny styl zarządzania, Gdańsk, GWP, 2014
5. Balcerak A., Kwaśnicki W., Modele symulacyjne i gry menadżerskie we wspomaganiu decyzji i w dydaktyce, Wyd.politechniki Wrocławskiej, Wrocław, 2010 (CZ.II).

Literatura uzupełniająca

Watson J., Strategia. Wprowadzenie do teorii gier, Warszawa, 2004.

Blanchard K., Spencer J., Jednominutowy menedżer, Wyd. IFC Press, Warszawa 2005

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Magdalena Kolańska-Stronka (ostatnia modyfikacja: 23-04-2019 10:41)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ