

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 2022/2023

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 Artur Doliński - dr hab. Tatiana Ronginska, prof. UZ

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 w procesie szkoleniowym. Zapoznanie studentów z zasadami projektowania procesu szkoleniowego w biznesie. Rozwijanie kompetencji studentów w zakresie tworzenia gier i symulacji wykorzystywanych w warsztatach i szkoleniach biznesowych oraz kształtowanie umiejętności praktycznego wykorzystania gier menadżerskich w pracy z kadrą zarządzającą.

Wymagania wstępne

Brak

Zakres tematyczny

Wprowadzenie do przedmiotu. Projektowanie szkolenia – faza badania potrzeb, przygotowania oferty, konceptualizacji, realizacji, ewaluacji i rozliczenia. Rodzaje gier, formy pracy, zasady współpracy w grupach. Praca z kamerą, projektorem, flipchartem podczas szkoleń. 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, grą dotyczącą budowania zespołu, konfliktu i współpracy. Metody rozwoju nowatorskich kompetencji i umiejętności pracy zespołowej początkujących przedsiębiorców. Gry wspierające proces podejmowania decyzji w sytuacjach trudnych i nieokreślonych. Projektowanie szkoleń wzmacniających kreatywne myślenie i umiejętność dostrzegania perspektywy rozwoju firmy. Narzędzia i programy szkoleniowe w warsztacie psychologa pracy. Omówienie najważniejszych technik i zasad stosowania gier i symulacji w rozwijaniu kompetencji trenerskich.

Metody kształcenia

Studium przypadku, dyskusja moderowana, gry decyzyjne i kierownicze, praca w grupach, prezentacje wyników, warsztaty, praca z kamerą podczas zajęć.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student działa odpowiedzialnie i inicjatywnie w ramach szkoleń powadzonych aktywnymi metodami. Student potrafi współpracować ze specjalistami z zakresu zarządzania	K_K04	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - projekt - przygotowanie gry dedykowanej dla kadry menadżerskiej rozwijającej kompetencje przywódcze	Laboratorium
Student potrafi zaplanować i przeprowadzić grę szkoleniową.	K_U03	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - projekt	Laboratorium

Opis efektu	Symbol e efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student zna specjalistyczne gry i symulacje stosowane w szkoleniach kompetencji psychologicznych w biznesie oraz posiada bogatą wiedzę na temat zasad i zalet wynikających ze stosowania wybranych gier i symulacji szkoleniowych. Student w pogłębiony sposób rozumie mechanizmy procesu grupowego ujawniające się podczas stosowania gier i symulacji szkoleniowych.	• K_W03 • K_W04 • K_W10	• aktywność w trakcie zajęć • konspekt • obserwacja i ocena aktywności na zajęciach • projekt • przygotowanie oferty szkoleniowej z wykorzystaniem gier menadżerskich	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

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

Przedstawienie ćwiczenia szkoleniowego na zajęciach, jak również aktywnego udziału w zajęciach

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

Ocena: 0-59% - niedostateczny / 60-68% - dostateczny / 69-74% - dostateczny plus, /75-84% - dobry, / 85-90% - dobry plus, /91-100% - bardzo dobry.

Literatura podstawowa

- Balcerak A., Woźniak J., Gry menedżerskie, Gdańsk: GWP, 2016
- Łaguna M., Fortuna P., Przygotowanie szkolenia, Gdańsk: GWP, 2014
- Łaguna M., Szkolenia, Gdańsk: GWP, 2004
- Kozak A., Łaguna M., Metody prowadzenia szkoleń czyli niezbędnik trenera, Sopot: GWP, 2015
- Urban M., Niekonwencjonalne metody szkoleń, Gdańsk: GWP, 2015
- Balcerak A., Woźniak J., Szkoleniowe metody symulacyjne, Sopot: GWP, 2014
- Vopel W.K. Poradnik dla prowadzących grupy. Jedność Warszawa, 2003
- Kibbee J.M., Craft C.J., Burt Nanus B., Management Games: A New Technique for Executive Development, Literary Licensing, LLC (May 18, 2013)

Literatura uzupełniająca

- Watson J., Strategia. Wprowadzenie do teorii gier, Warszawa, 2004.
- Blanchard K., Spencer J., Jednominutowy menedżer, Wyd. IFC Press, Warszawa 2005
- Rogers J., Whittleworth K., Gilbert A., Menedżer jako coach. Nowoczesny styl zarządzania, Gdańsk, GWP, 2014
- Balcerak A., Kwaśnicki W., Modele symulacyjne i gry menadżerskie we wspomaganiu decyzji i w dydaktyce, Wyd. Politechniki Wrocławskiej, Wrocław, 2010 (CZ.II).

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. Iwona Grzegorzewska, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 12-04-2023 14:00)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ