

Gry menadżerskie - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Gry menadżerskie
Kod przedmiotu	14.9-WP-PSChM-GM-L-S14_pNadGen77UVU
Wydział	Wydział Nauk Społecznych
Kierunek	Psychologia / Psychologia pracy, organizacji i zarządzania
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	jednolite magisterskie
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2016/2017

Informacje o przedmiocie	
Semestr	8
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr inż. Anna Góralewska-Słońska

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	9	0,6	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.

Wymagania wstępne

Brak.

Zakres tematyczny

Wprowadzenie do przedmiotu. Role gier i symulacji dotyczących zarządzania w rozwijaniu kompetencji menadżerskich. Praca nad wybranymi ice-breakerami stosowanymi w szkoleniach biznesowych. Praca nad grą symulacyjną. Giełda. Praca nad wybranymi ice-breakerami stosowanym iw szkoleniach biznesowych. Praca nad grą dotyczącą perswazji, negocjacji i podejmowania decyzji .Praca nad grą dotyczącą komunikacji w procesie zarządzania Budowla. Praca nad grą dotyczącą budowania zespołu Pustynia. Praca nad grą darmową. Praca nad grą dotyczącą konfliktu i współpracy. Praca nad grą dotyczącą podejmowania działań strategicznych. Omówienie najważniejszych technik i zasad stosowania gier i symulacji w rozwijaniu kompetencji trenerskich.

Metody kształcenia

Praca z podręcznikiem, studium przypadku, dyskusja, praca w grupach, projekt

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
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_W010 K_W03 K_W04	Projekt, bieżąca kontrola na zajęciach	Laboratorium
Student potrafi zaplanować i przeprowadzić grę szkoleniową.	K_U03	Projekt, bieżąca kontrola na zajęciach	Laboratorium
Student działa odpowiedzialnie i inicjatywnie w ramach szkoleń powadzonych aktywnymi metodami. Student potrafi współpracować ze specjalistami z zakresu zarządzania	K_K04	Projekt, bieżąca kontrola na zajęciach	Laboratorium

Warunki zaliczenia

Zaliczenie z oceną – prezentacja pracy zaliczeniowej.

Literatura podstawowa

- Kirby A., Gry szkoleniowe. Materiały dla trenerów. Zestaw 1, Kraków 2005.
- Kirby A., Gry szkoleniowe. Materiały dla trenerów. Zestaw 2, Kraków, 2005.
- Kirby A., Gry szkoleniowe. Materia 3;y dla trenerów. Zestaw 3, Kraków, 2005.

Literatura uzupełniająca

- Watson J., Strategia. Wprowadzenie do teorii gier, Warszawa, 2004.
- Owen G., Teoria gier, Warszawa, 1975.
- Jarmuż S., Witkowski T., Podręcznik trenera. Zasady prowadzenia szkoleń, Wrocław 2004.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. Iwona Grzegorzewska, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 25-07-2016 12:19)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ