

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 2018/2019

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	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, 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	Symbole 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_W010 K_W03 K_W04	- 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.

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Magdalena Kolańska-Stronka (ostatnia modyfikacja: 26-04-2018 23:44)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ