

GRY MENEDŻERSKIE Przewodnik dla trenerów



Cena: 20,90 PLN

Opis słownikowy

Autor	Alicja Balcerak, Jacek Woźniak
ISBN	978-83-7489-673-3
Rok wydania	2016
Wydawca	Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne / GWP
Wysyłamy	Wysyłamy w 24h (w następny dzień roboczy)

Tabela cech produktu

Okładka	miękka
Format	144 x 204 mm
Liczba stron	200
Redakcja merytoryczna	dr hab. Mariola Łąguna
Recenzja wydawnicza	prof. dr hab. Witold Bielecki

Opis produktu

Mamy nadzieję, że lektura tej książki pomoże trenerom korzystać z gier menedżerskich z większą świadomością – ze świadomością możliwości tych narzędzi, ale również ograniczeń i wymagań, jakie niesie ze sobą konkretny sposób ich użycia. Autorzy

U autorach:

Alicja Balcerak – doktor nauk ekonomicznych, adiunkt w Instytucie Organizacji i Zarządzania Politechniki Wrocławskiej. Współautorka trzech symulacyjnych gier kierowniczych o przeznaczeniu dydaktycznym, autorka publikacji na temat symulacji interaktywnej.

Jacek Woźniak – profesor w Wyższej Szkole Finansów i Zarządzania w Warszawie. W latach 1990–2005 był trenerem, projektantem szkoleń i dyrektorem firmy szkoleniowej. Współpracował z kilkudziesięcioma firmami międzynarodowymi w Polsce, projektując i prowadząc wieloletnie cykle szkoleniowe z zakresu umiejętności społecznych i osobistych. Pracował jako konsultant w Europie Wschodniej dla wielu organizacji międzynarodowych, w tym Banku Światowego, World Wildlife Found, US AID i Mott Foundation. Jego zainteresowania badawcze obejmują problematykę zarządzania szkoleniami, negocjacji, motywowania pracowników i zarządzania w

firmach usług profesjonalnych.

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie

Rozdział 1

Czym jest gra menedżerska

1.1. Gra

1.2. Gra serio

1.3. Gry menedżerskie i ich rodzaje

1.4. Czy gry menedżerskie to gry tylko dla menedżerów?

Rozdział 2

Potencjał gier menedżerskich jako narzędzi szkoleniowych i wspomagających zarządzanie

2.1. Uczenie się przez doświadczanie

2.2. Modele myślowe i uczenie się wyższego poziomu

2.3. Decyzje menedżerskie i ich racjonalność

2.4. Gry jako narzędzie wspomagające uczenie się, myślenie systemowe i kompetencje decyzyjne

Rozdział 3

Realizacja rozgrywki gry menedżerskiej

3.1. Przed rozgrywką

3.2. Wprowadzenie do rozgrywki

3.3. Rozgrywka właściwa

3.4. Podsumowanie rozgrywki

3.5. Podsumowanie rozgrywki z perspektywy arbitra

Rozdział 4

Ocena skuteczności interwencji szkoleniowych i wspomagających zarządzanie z użyciem gier menedżerskich

4.1. Możliwości oceniania wartości gier menedżerskich jako narzędzia dydaktycznego

4.2. Propozycje ogólnej metodyki oceniania efektów szkoleń

4.3. Ocena a cele kształcenia

4.4. Przyszłość oceny skuteczności a metodyka oceny autentycznej

Podsumowanie

Bibliografia