

## **PROGRAM STUDIÓW PODYPLOMOWYCH**

### **GRYWALIZACJA W ORGANIZACJI – ZASTOSOWANIE, METODY, NARZĘDZIA**

#### **1. Adresaci studiów:**

Studia kierowane są do szerokiego grona odbiorców, zamierzających wykorzystać w swojej pracy grywalizację, a więc mechanizmy znane z gier w celu zaangażowania ludzi do wykonania pożądanych czynności i zadań.

#### **Oferta studiów skierowana jest szczególnie do:**

- Właścicieli firm oraz managerów, którym zależy na podniesieniu konkurencyjności swojego zespołu lub przedsiębiorstwa w takich obszarach, jak sprzedaż, komunikacja z klientem, motywacja i zaangażowanie pracowników,
- Managerów HR oraz specjalistów ds. zasobów ludzkich odpowiedzialnych za motywację pracowników oraz ich zaangażowanie w wykonywaną pracę i życie firmy, którzy chcą podnieść swoje kompetencje oraz wykorzystać grywalizację do stworzenia optymalnego środowiska pracowniczego,
- Dyrektorów i managerów sprzedaży, którzy chcą wykorzystać mechanizmy grywalizacji do motywowania przedstawicieli handlowych celem podniesienia wyników sprzedażowych,
- Rekruterów oraz pracowników agencji zatrudnienia, którzy chcą oprzeć procesy rekrutacyjne na mechanizmach grywalizacyjnych, angażując i motywując kandydata w nowoczesny sposób,
- Marketing managerów, *brand managerów* oraz *product managerów*, którzy odpowiedzialni są za nowoczesne metody interakcji z klientem i chcą w skuteczny sposób angażować odbiorców w działania marki,
- *Project managerów*, którzy odpowiedzialni są za wdrożenie grywalizacji w przedsiębiorstwach i koordynują projekty grywalizacyjne bądź też chcą wykorzystać techniki grywalizacji w zarządzaniu swoimi projektami,
- Szkoleniowców i trenerów, którzy chcą prowadzić szkolenia z grywalizacji bądź też wykorzystać angażujące techniki grywalizacyjne we własnych formach szkoleniowych,
- Wszystkich osób, które chcą poznać najnowsze metody owocnej realizacji celów biznesowych, społecznych czy edukacyjnych przy zastosowaniu grywalizacji i wprowadzić je do swojej organizacji, w tym m.in. przedstawicieli NGO.

#### **2. Cel studiów:**

Celem studiów jest nabycie praktycznych umiejętności wdrażania i projektowania grywalizacji w kontekście biznesowym. W trakcie studiów omówiona zostanie i przedstawiona formuła projektów grywalizacyjnych, bazujących na wykorzystaniu mechaniki

i metafor pochodzących z gier w świecie rzeczywistym z użyciem nowoczesnych rozwiązań IT. Zajęcia podzielone są na trzy bloki, w tym teoretyczne i praktyczne aspekty grywalizacji, koncepcje gry i projektowanie, a także grywalizację w praktyce. Szerokie spektrum zajęć pozwoli zarówno zrozumieć teoretyczne mechanizmy stojące za grywalizacją, jak i wykorzystać je w praktyce. Całość studiów zostanie przeprowadzona w innowacyjny sposób, w zgrywalizowanej formie, angażując słuchaczy i pokazując w empiryczny sposób wartości płynące z wdrożenia grywalizacji w organizacji. Partnerami merytorycznymi studiów są eksperci ds. grywalizacji oraz wiodące firmy projektujące i wdrażające gry oraz grywalizację w biznesie.

### 3. Program studiów:

L.p.	Przedmiot	Wymiar godzinowy	ECTS
<b>BLOK I: Teoretyczne i praktyczne aspekty gier i grywalizacji</b>			
1.	Wprowadzenie do gier poważnych i grywalizacji	5	1
2.	Zarządzanie projektem kreatywnym	8	2
3.	Storytelling i marketing narracyjny	8	2
4.	Nowe technologie w rozwijaniu kluczowych kompetencji	5	1
5.	Komunikacja biznesowa oraz podstawy psychologii	8	2
6.	Prawne aspekty projektowania i produkcji gier	5	1
7.	Zabawa i gra – wprowadzenie do ludyzmu	5	1
8.	Teoria gier i teoria decyzji	6	1
9.	Wprowadzenie do teorii motywacji	5	1
10.	Tworzenie produktu w środowisku zwinnym	8	2
11.	Neurodydaktyka w praktyce	5	1
<b>BLOK II: Koncepcje gry i projektowanie</b>			
12.	Gry – rodzaje i funkcje	5	1
13.	Wprowadzenie do mechaniki gier	10	3
14.	Typologia graczy	6	1
15.	Gry w edukacji	5	1
16.	Laboratorium: Projektowanie gier poważnych	14	3
<b>BLOK III: Grywalizacja w praktyce</b>			
17.	Metodyka wdrażania gamifikacji biznesowej	8	2
18.	Analiza zastosowania metod grywalizacji w produktach digitalowych	8	2
19.	Grywalizacja w zarządzaniu zespołem oraz rekrutacji	6	1
20.	Grywalizacja w marketingu i sprzedaży	6	1
21.	Grywalizacja w edukacji i komunikacji ze szczególnym uwzględnieniem kształcenia na odległość	10	3
22.	Laboratorium grywalizacyjne (projektowanie grywalizacji)	14	3
23.	Seminarium	20	4
	<b>Suma</b>	<b>180</b>	<b>40</b>

### 4. Czas trwania studiów oraz liczba godzin:

Studia podyplomowe odbywać będą się w trybie niestacjonarnym (zajęcia w soboty oraz w piątki lub niedziele). Wymiar godzin studiów podyplomowych to 180 godzin (wraz z seminarium). Czas trwania studiów podyplomowych to dwa semestry.

### 5. Warunki oraz sposób zaliczenia studiów:

Warunkiem uzyskania zaliczenia każdego przedmiotu jest obecność na zajęciach. Każdy semestr kończy się egzaminem w formie pisemnej. Na koniec studiów słuchacze przystępują do egzaminu końcowego oraz obrony pracy końcowej.

### 6. Efekty uczenia się:

Efekty uczenia się dla studiów podyplomowych		
<b>Jednostka prowadząca:</b>	Krakowska Szkoła Biznesu UEK	
<b>Nazwa studiów podyplomowych:</b>	<b><u>GRYWALIZACJA W ORGANIZACJI – ZASTOSOWANIE, METODY, NARZĘDZIA</u></b>	
<b>Dziedzina nauki:</b>	Nauki społeczne	
<b>Profil studiów:</b>	ogólnoakademicki	
<b>Poziom PRK</b>	7	
<b>Poziom studiów:</b>	podyplomowe	
<b>Liczba semestrów:</b>	2	
<b>Symbol efektu uczenia się dla kierunku</b>	<b>Opis efektów uczenia się</b>	<b>Odniesienie do charakterystyk efektów uczenia się</b>
<b>P_W (WIEDZA) Absolwent zna i rozumie:</b>		
<b>GWO_W01</b>	w zaawansowanym stopniu teorie i koncepcje oraz zależności ekonomiczno-społeczne stanowiące zaawansowaną wiedzę z zakresu gier i grywalizacji, właściwe dla studiowanego kierunku studiów.	<b>P7S_WG_S1</b>
<b>GWO_W02</b>	w pogłębionym stopniu główne tendencje i kierunki rozwoju w obszarze grywalizacji, a mające wpływ na funkcje biznesowe w przedsiębiorstwie oraz organizacji.	<b>P7S_WG_S2</b>
<b>GWO_W03</b>	w zaawansowanym stopniu funkcjonowanie podmiotów związanych z grywalizacją	<b>P7S_WG_S3</b>
<b>GWO_W04</b>	w pogłębionym stopniu prawne, organizacyjne i etyczne uwarunkowania wykonywania działalności zawodowej w ramach studiowanego kierunku studiów.	<b>P7S_WK_S1</b>
<b>GWO_W05</b>	w pogłębionym stopniu kluczowe zasady i	<b>P7S_WK_S2</b>

	reguły tworzenia oraz rozwoju różnych form gier i grywalizacji.	
<b>GWO_W06</b>	w pogłębionym stopniu zastosowanie praktycznej wiedzy z zakresu grywalizacji w działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów podyplomowych	<b>P7S_WK_S3</b>
<b>GWO_W07</b>	w pogłębionym stopniu zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego	<b>P7S_WK_S4</b>
<b>P_U (UMIEJĘTNOŚCI) Absolwent potrafi:</b>		
<b>GWO_U01</b>	wykorzystać posiadaną wiedzę do twórczego formułowania i rozwiązywania złożonych oraz niestandardowych problemów oraz wdrażania innowacyjnych rozwiązań z zakresu grywalizacji	<b>P7S_UW_S1</b>
<b>GWO_U02</b>	prawidłowo interpretować i wyjaśniać zjawiska oraz procesy w odniesieniu do zagadnień związanych z grywalizacją	<b>P7S_UW_S2</b>
<b>GWO_U03</b>	dobierać i stosować właściwe metody i narzędzia, w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne oraz informatyczne do rozwiązywania pojawiających się problemów w zakresie realizowanych studiów.	<b>P7S_UK_S1</b>
<b>GWO_U04</b>	przystosować istniejące rozwiązania lub stworzyć nowe rozwiązania w odniesieniu do występujących problemów z użyciem grywalizacji	<b>P7S_UO_S1</b>
<b>GWO_U05</b>	wykorzystywać posiadaną wiedzę z zakresu gier i grywalizacji do rozwiązywania problemów oraz wykonywania zadań związanych z realizowanymi studiami podyplomowymi	<b>P7S_UU_S1</b>
<b>GWO_U06</b>	komunikować się na tematy związane ze specyfiką grywalizacji w biznesie i ze zróżnicowanym kręgiem odbiorców	<b>P7S_UK_S2</b>
<b>GWO_U7</b>	kierować pracą zespołu, współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych przyjmując postawę lidera, motywować i inspirować członków zespołu do aktywności	<b>P7S_UO_S2</b>
<b>P_K (KOMPETENCJE SPOŁECZNE) Absolwent jest gotów:</b>		
<b>GWO_K01</b>	do krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści w szczególności z wprowadzania grywalizacji w organizacji oraz dzielenia się nabytą wiedzą i doświadczeniem w swoim środowisku zawodowym	<b>P7S_KK_S1</b>
<b>GWO_K02</b>	do wypełniania zobowiązań społecznych oraz inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego	<b>P7S_KK_S2</b>
<b>GWO_K03</b>	do uznawania znaczenia wiedzy w	<b>P7S_KO_S1</b>

	rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych dotyczących zjawisk społeczno-ekonomicznych w obszarze grywalizacji oraz motywacji	
<b>GWO_K04</b>	do rozwiązywania konfliktów opierając się na poglądach i opinii wszystkich członków zespołu	<b>P7S_KO_S2</b>
<b>GWO_K05</b>	do pełnienia ról zawodowych przy uwzględnieniu zmieniających się potrzeb społecznych i organizacyjnych oraz współpracy i kooperacji w organizacji i życiu społecznym	<b>P7S_KR_S1</b>
<b>GWO_K06</b>	do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy, kreatywny, innowacyjny, przyjmując postawy przedsiębiorcze	<b>P7S_KO_S3</b>
<b>GWO_K07</b>	do korzystania z opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemów w trakcie wdrażania i trwania projektu grywalizacyjnego	<b>P7S_KK_S3</b>

**Objaśnienia oznaczeń w symbolach dotyczących kierunku studiów podyplomowych:**

**GWO** – kierunek studiów podyplomowych Grywalizacja w organizacji – zastosowanie, metody, narzędzia

- **W** – kategoria wiedzy
- **U** – kategoria umiejętności
- **K** – kategoria kompetencji społecznych
- **01, 02, 03 i kolejne** – numer efektu uczenia się

**Objaśnienia oznaczeń w odniesieniach do charakterystyk efektów uczenia się**

- **P** – poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji (PRK)
- **P7S** – charakterystyka drugiego stopnia poziomu 7 PRK

**P\_W – charakterystyka uniwersalna (WIEDZA):**

- **P7S\_WG** – charakterystyka drugiego stopnia (zakres i głębokość)
- **P7S\_WK** – charakterystyka drugiego stopnia (kontekst)

**P\_U – charakterystyka uniwersalna (UMIEJĘTNOŚCI):**

- **P7S\_UW** – charakterystyka drugiego stopnia (wykorzystanie wiedzy)
- **P7S\_UK** – charakterystyka drugiego stopnia (komunikowanie się)
- **P7S\_UO** – charakterystyka drugiego stopnia (organizacja pracy)
- **P7S\_UU** – charakterystyka drugiego stopnia (uczenie się, planowanie rozwoju własnego i innych)

**P\_K – charakterystyka uniwersalna (KOMPETENCJE SPOŁECZNE):**

- **P7S\_KK** – charakterystyka drugiego stopnia (oceny/krytyczne podejście)
- **P7S\_KO** – charakterystyka drugiego stopnia (odpowiedzialność)
- **P7S\_KR** – charakterystyka drugiego stopnia (rola zawodowa)

S1, S2, S3 i kolejne – numery danej kategorii efektu uczenia się w zakresie nauk społecznych