

Spis treści

Wstęp	7
1. Decyzja jako główny element procesu decyzyjnego	9
1.1. Decyzje i ich rodzaje	9
1.2. Proces podejmowania decyzji	10
1.3. Wykorzystanie heurystyki w procesie decyzyjnym	14
1.4. Znaczenie teorii decyzji w procesie decyzyjnym	16
Pytania do dyskusji	17
2. Gry – charakterystyka i oddziaływanie na różne sfery ludzkiego życia	18
2.1. Definiowanie gier	18
2.2. Podział gier	20
2.3. Elementy gry	24
2.4. Walory dydaktyczne gier	27
2.5. Gry kierownicze jako przykład gier decyzyjnych	31
Pytania do dyskusji	33
3. Podstawowe założenia teorii gier	34
3.1. Istota teorii gier	34
3.2. Gry o „sumie zerowej”	37
3.3. Gry o sumie „niezerowej”	38
3.4. Zastosowanie teorii gier w ekonomii	39
Pytania do dyskusji	42
4. Grywalizacja i jej zastosowanie	43
4.1. Wykorzystanie mechanizmów gier	43
4.2. Projektowanie grywalizacji i rodzaje graczy	46
4.3. Grywalizacja – studia przypadków	48
4.3.1. Sprzedaż i marketing	48
4.3.2. Rekrutacja i zarządzanie zasobami ludzkimi	49
4.3.3. Zarządzanie projektami	52
4.3.4. Inne zastosowania	52
4.5. Grywalizacja w edukacji	54
Pytania do dyskusji	55

5. Wybrane determinanty wpływające na rozgrywkę	57
5.1. Komunikacja	57
5.2. Konflikty i współpraca w grach	60
5.3. Planowanie w grach	64
5.4. Rozgrywka kreatywna	66
Pytania do dyskusji	67
Zakończenie	68
Gry i ćwiczenia decyzyjne	71
Gra „Skarbonka”	72
Gra „Stanowisko w przedsiębiorstwie”	77
Gra „Zielone-Niebieskie”	84
Gra „Organizacja produkcji”	87
Gra „Budowa wieży”	89
Gra „Maszyna do produkcji «Marzeń»”	91
Gra „Pizza”	96
Gra „Organizacja czasu pracy”	107
Ćwiczenia aktywizujące	109
Ćwiczenie: Burza mózgów	111
Ćwiczenie: Drzewko decyzyjne	112
Ćwiczenie: Warstwy wypowiedzi	114
Ćwiczenie: Gra słowna w biurze	117
Ćwiczenie: Analiza aspektów	118
Ćwiczenie: Zalety, wady, to co interesujące	121
Ćwiczenia rozwijające kreatywność	122
Ćwiczenie: Przylepki	122
Ćwiczenie: Storyboard	124
Ćwiczenie: Temat na okładkę	126
Ćwiczenie: Technika rozumowania heurystycznego	127
Ćwiczenie: Analiza udziałowców	128
Literatura	131