



Využití manažerských her/simulací ve vzdělávání a rozvoji vedoucích pracovníků

Červinka, Martin; Lefner, Tomáš

Abstrakt: 100 slov (shrnutí práce co do vymezení problematiky, použité metody a výsledků)

Klíčová slova:

Úvod

Simulace jsou vnímány jako užitečný nástroj pro trénink tvorby komplexních rozhodnutí. Lidé, kteří trénují s pomocí simulací většinou rychle získávají zkušenosti a zlepšují své dovednosti. Tyto efekty však mohou často ustávat dříve, než by bylo optimální (Yasarcan, 2009).

Pouze připomínám, že poslední odstavec úvodu je věnován popisu struktury práce.

1. Teoretická východiska

Historie manažerských her

Manažerské hry prošly za dobu své existence mnohými změnami. Keys (1990) uvádí jako dobu vzniku manažerských her pozdní padesátá léta minulého století. Za jejich vznik podle autora vděčíme spojení válečných her, operativního výzkumu, počítačových technologií a teorie vzdělávání. Raia (1966) dále ilustruje rychlost tohoto nástupu, podle jeho studie mezi roky 1956 a 1963 integrovalo manažerské hry do svých programů 64 z 90 vedoucích ekonomických univerzit a dalších 18 jejich zavedení plánovalo. Autor již tehdy

v závěru své práce uvádí, že manažerské hry zlepšují ve formě doplňkového programu u studentů učení a zvyšují jejich zájem a motivaci. K těmto jevům podle něj dochází v podobné míře u jednoduchých i složitějších konceptů manažerských her.

Lane (1995) k tomuto období po vzniku dodává (strana?), že se rovněž vyskytovaly značné pochyby ohledně efektivity těchto her. Panoval sice entusiasmus, díky kterému byl trh podnikových simulací ceněn na 100 milionů dolarů ročně, podle autora však tehdy nebylo dostatečné množství empirických dat, které by potvrdzovaly efektivitu těchto simulací. Vznikaly simulace na každý typ podnikových aktivit, ale nebylo jisté, zda nejde pouze o zbytečné výdaje, či zda není efektivní pouze určitý výběr těchto her a simulací. Tyto a další pochyby způsobily pokles popularity manažerských her na konci 60. let. Neuhauser (1976) ve své práci pojmenované příhodně „Business games have failed“ tento trend zdůvodňuje právě nedostatkem důkazů o praktických výsledcích těchto metod a odůvodňuje jejich původní popularitu pouhým nadšením z nového konceptu.

Manažerské simulace však zaznamenaly druhou vlnu nárůstu popularity v 80. a 90. letech. Nový zájem byl spojen s rozvojem počítačových technologií a jejich rostoucí dostupností. Tyto faktory rozšířily tvůrcům možnosti a zároveň nabídly snazší přístup koncovým uživatelům. Adobor (2006) píše (strana?), že tento nárůst rovněž způsobil zvýšenou pozornost vědců, kteří se díky obnovené relevanci opět začali o téma zajímat. Faria (1996) ve svém průzkumu z roku 1995 uvádí, že 97,5 % amerických byznysových univerzit, které se průzkumu účastnily, používalo při výuce nějakou formu simulační hry. Manažerské hry dokonce podle této studie zaznamenaly oproti datům z roku 1987 největší procentuální nárůst ze všech typů zaměření simulací. Podíl výskytu simulačních her na univerzitách v ostatních zkoumaných zemích byl sice nižší (například 92 % v případě Velké Británie), ale rovněž panoval rostoucí trend. Wolfe (1997) ve své práci rovněž zdůrazňuje (na které straně?) vliv zlepšujících se technologií na rozvoj manažerských her a dodává (na které straně?), že již v 90. letech existuje tak široký výběr těchto simulací, že je pouze rozhodnutím instruktora, na kterou oblast se chce při jejich použití při učení zaměřit.

Současné využití manažerských her

Lane (1995) uvádí, že jednou z hlavních kritik vzdělávání managementu je tendence zaměřovat se příliš na učení teorie, ale už tolik ne na praktickou aplikaci těchto znalostí. Salas (2009) v kontextu tohoto prohlášení argumentuje hlavní výhodou použití simulačního tréninku. Dobře navrhnutá simulační hra totiž podle autora dokáže kombinovat jak teorii, tak i praxi.

... (příklady, způsoby aplikace)

Vhodnost a limity využití manažerských her

2. Postup hledání zdrojů (Metody, viz šablona)
3. Výsledky
4. Diskuze

...

Závěr

...

Literatura

- ADOBOR, H., DANESHFAR, A. Management simulations: determining their effectiveness. *Journal of Management Development*. 2006. doi:10.1108/02621710610645135.
- FARÍA, A. J., NULSEN, R. Business Simulation Games: Current Usage Levels. A Ten Year Update. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning*. 1996. doi:10.1177/1046878198293002.
- KEYS, B., WOLFE, J. The Role of Management Games and Simulations in Education and Research. *Journal of Management*. 1990. doi:10.1177/014920639001600205.
- LANE, D. C. On a Resurgence of Management Simulations and Games. *The Journal of the Operational Research Society*. 1995. doi:10.1057/jors.1995.86.
- NEUHAUSER, J. J. Business Games Have Failed. *Academy of Management*. 1976. doi:10.5465/amr.1976.4396631.
- RAIA, A. P. A Study of the Educational Value of Management Games. *The Journal of Business*. 1966. www.jstor.org/stable/2351851.
- SALAS, E., WILDMAN, J. L., PICCOLO, R. F. Using Simulation-Based Training to Enhance Management Education. *Academy of Management Learning & Education*. 2009. doi:10.5465/amle.8.4.zqr559
- WOLFE, J., ROGÉ, J. N. Computerized General Management Games as Strategic Management Learning Environments. *Sage Publications*. 1997. doi:10.1177/1046878197284006.
- YASARCAN, H. Improving Understanding, Learning, and Performances of Novices in Dynamic Managerial Simulation Games: A gradual-increase-in-complexity approach. *Complexity*. 2009. doi:10.1002/cplx.20292.