

POPULARNONAUKOWE STRESZCZENIE PROJEKTU (W JĘZYKU POLSKIM)

Celem projektu jest określenie **jak zarządzać efektywnością pracy zespołowej** w sytuacji wysoce rozwiązywania złożonych, dynamicznych problemów. Studenci kierunków zarządczych oraz praktycy i edukatorzy biznesowi używają symulacyjnych gier decyzyjnych analogicznie do pilotów korzystających z symulatorów lotu. Gry decyzyjne są uważane za cenne narzędzie edukacyjne, pozwalające na sprawdzenie zastosowań zdobytej teoretycznie wiedzy zarządczej w praktyce. Efektywnością pracy takich zespołów zajmują się bardzo różne dziedziny nauki i praktyki, ale dotychczasowe badania w tej tematyce nie prezentują zgodnych wyników, ani nie podają prostych i uniwersalnych wniosków, które instruowałyby jak zarządzać taką efektywnością. Praca zespołowa jest jednakże podstawową formą nauki oraz współpracy zawodowej we współczesnych organizacjach (model organizacji uczącej się). Nie było jednak do tej pory badań nad efektywnością pracy zespołowej skupiających się na prześledzeniu falowania procesów komunikacyjnych oraz ich dynamiki dostosowawczej. Komunikacja zaś jest procesem, który cechuje się własną dynamiką i przebiegiem w czasie. Jeśli badając ją będziemy samodzielnie determinować punkty, w których dokonujemy pomiarów, np. wybierając punkt A i punkt B, to możemy oczywiście zbadać różnicę między stanem w punkcie A i stanem w punkcie B. Nie dowiemy się jednak w ten sposób co dzieje się pomiędzy tymi dwoma punktami. Ten projekt ma na celu stworzenie oraz przetestowanie metody badawczej, która pozwoliłaby na zachowanie ciągłości obserwacji. Dzięki temu można by podjąć próbę sformułowania modelu efektywnego zarządzania procesami komunikacyjnymi w kontekście pracy zespołowej i tym samym zdobyć narzędzie do zarządzania jej efektywnością.

Badania realizowane w projekcie będą opierały się na diagnozie i obserwacjach osób uczestniczących zespołowo w symulacyjnych grach decyzyjnych. Podczas analizy będą brane pod uwagę: (1) dane pobrane z symulacji (2) analiza zaobserwowanych zachowań komunikacyjnych w zespołach (przeprowadzona przez sędziów kompetentnych na podstawie nagrań video) oraz (3) dane z badania kwestionariuszem. Badane zespoły zostaną podzielone na wygrane i przegrane - zgodnie z wynikami gry symulacyjnej - a następnie porównane parami (wygrany-przegrany) pod kątem swoich właściwości oraz zachowań - efektywnych i nieefektywnych.

Główne pytanie badawcze projektu: "jak zarządzać efektywnością pracy zespołowej?" dotyka badaczy i praktyków każdej dziedziny zajmującej się pracą w grupie ludzi. Zaczynając od edukacji szkolnej i wyższej, przez pracę zawodową w różnych branżach (zarządzanie, sport, ICT, medycyna, naukowe projekty badawcze) po nasz codzienne funkcjonowanie wśród rodziny i przyjaciół oraz rozrywkę. Dlatego badania nad efektywnością pracy zespołowej inspirują kolejne pytania badawcze. Jednak aby można było się nimi zająć, potrzebne są odpowiednio skalibrowane narzędzia badawcze. Proponowany projekt ma potencjał poszerzenia wiedzy i zrozumienia na temat procesów stojących za efektywną pracą zespołową, ponieważ do opracowanie i przetestowanie takiego narzędzia stawia sobie za cel.