

Budowanie postaw przedsiębiorczych wśród studentów.

Założenia i przebieg projektu *Case Simulator*

Projekt Case Simulator, realizowany pod patronatem Wojewódzkiego Urzędu Pracy w Gdańsku przez Wydział Ekonomiczny Uniwersytetu Gdańskiego, w partnerstwie z Regionalną Izbą Gospodarczą Pomorza oraz Hochschule für Technik und Wirtschaft z Drezna, to jeden z innowacyjnych projektów testujących, którego celem jest zwiększenie umiejętności budowania postaw przedsiębiorczych wśród studentów ostatnich lat studiów, co ma przelożyć się na poprawę ich pozycji na rynku pracy oraz przyczynić się do aktywniejszego podejmowania własnej działalności gospodarczej.

Działania zaplanowano na dwa etapy: etap przygotowawczy i etap wdrożeniowy. W pierwszym z nich zbudowano symulację procesów biznesowych osadzoną na platformie edukacyjnej. Symulacja odnosi się do realnych problemów związanych z prowadzeniem działalności gospodarczej w Polsce i powstała na bazie rzeczywistych uwarunkowań charakterystycznych dla rynku Trójmiasta. Jako narzędzie wspomagające opracowano komplet studiów przypadku wraz z instrukcjami dla prowadzących, które właściwie sprofilowane, umożliwiają zrozumienie trudniejszych zagadnień i stanowią narzędzie komplementarne względem symulacji.

Na etapie wdrożenia przeprowadzane są zajęcia dla studentów ostatnich lat uczących się na Uniwersytecie Gdańskim. Na poszczególnych wydziałach powstały grupy podzielone na rywalizujące między sobą zespoły. Praca odbywa się w systemie stacjonarnym pod okiem ekspertów (analiza studiów przypadku i aktywności zwiększające poziom umiejętności przedsiębiorczych) oraz zdalnym (praca z symulacją osadzoną w sieci). Podsumowaniem wspólnej pracy będzie konkurs dotyczący przedsiębiorczości.

Wprowadzenie

Wysokie wskaźniki bezrobocia wśród osób kończących studia poddają w wątpliwość jakość kształcenia akademickiego w kontekście przygotowania absolwentów do podjęcia pracy zawodowej. Problem postrzegany jest nie tylko przez pryzmat niedopasowania kwalifikacji osób wchodzących na rynek pracy do oczekiwań przedsiębiorców – zwraca się

również uwagę na brak umiejętności zadbania o swój rozwój zawodowy oraz niską skłonność do podejmowania własnej działalności gospodarczej przez absolwentów. Jednocześnie w praktyce akademickiej wykorzystywane są coraz nowocześniejsze formy kształcenia, które docelowo mają wyposażyć ich w cechy niezbędne do skutecznego odnajdywania się na rynku pracy. Mimo że od strony oferty uczelni wachlarz narzędzi jest bogaty i wciąż się rozwija (od tradycyjnego wykładu po prace z osadzonymi w sieci, interaktywnymi i w pełni zsynchronizowanymi symulacjami procesów biznesowych związanych z tworzeniem i prowadzeniem własnej firmy), to z punktu widzenia zarówno studentów, jak i pracodawców, coraz bardziej widoczny staje się przede wszystkim nacisk na „uprzątnienie nauczania”, czyli dążenie do rozwiązywania już podczas studiów takich problemów, które obecne staną się w rzeczywistości, w której za kilka lat funkcjonował będzie przyszły absolwent. Narzędziem dydaktycznym od dawna wspomagającym nauczanie mogą wówczas stać się z powodzeniem analizy (studia) konkretnych przypadków (ang. *case studies*). Ponadto, wraz ze wzrostem poziomu umiejętności „wejściowych” w zakresie posługiwania się przez studentów ICT obserwowana będzie tendencja do korzystania w czasie zajęć z coraz bardziej nowoczesnych narzędzi. Przykładem jest praca z symulacjami i grami biznesowymi osadzonymi w sieci i dostępnymi z każdego miejsca. W opracowaniu wskazano, w jaki sposób praca ukierunkowana na kształcenie praktycznych umiejętności nowoczesnymi metodami przyczynia się do kształtowania wśród młodych ludzi postaw przedsiębiorczych. Rozważania prowadzone są w świetle realizowanego przez Wydział Ekonomiczny Uniwersytetu Gdańskiego od 2011 roku projektu *Case Simulator*.

Uzasadnienie realizacji projektu *Case Simulator*

W konkluzji raportu Wojewódzkiego Urzędu Pracy w Gdańsku, który przedstawiał sytuację w pierwszym półroczu 2011 r., czyli w momencie rozpoczynania prac związanych z uruchomieniem projektu *Case Simulator*, stwierdzono, że mimo odnotowanej czasowej poprawy w odniesieniu do poziomu bezrobocia wśród osób młodych, sytuacja wkrótce pogorszy się: *Ponownego napływu osób młodych, w tym szczególnie absolwentów, do rejestrów bezrobotnych można się spodziewać w drugiej połowie roku, po zakończeniu roku szkolnego i akademickiego. Oferowane przez pracodawców miejsca pracy dla młodzieży mają często charakter sezonowy, na czas określony (w tym umowy zlecenie lub umowy o dzieło) lub „na czarno”. Problemem jest także znalezienie pracy adekwatnej do wykształcenia młodego*

człowieka. Ze względu na to, że pracodawcy wymagają przy rekrutacji doświadczenia zawodowego, młodzi ludzie podejmują pracę poniżej swojego wykształcenia i kwalifikacji¹.

Rzeczywiście: W końcu czerwca 2012 r. w ewidencji powiatowych urzędów pracy województwa [pomorskiego] zarejestrowanych było 37,9 tys. bezrobotnych do 30 roku życia (36,4% ogółu zarejestrowanych bezrobotnych). Osoby z tej kategorii rzadziej niż bezrobotni ogółem posiadały prawo do zasiłku (13,7% osób z tej kategorii przy 19,4% bezrobotnych ogółem), częściej charakteryzowały się brakiem doświadczenia zawodowego (41,5% tej kategorii przy 19,5% bezrobotnych ogółem) i brakiem kwalifikacji zawodowych (38,5% tej kategorii przy 31,6% bezrobotnych ogółem)². Jednocześnie należy zwrócić uwagę, że osoby bezrobotne do 30 roku życia charakteryzował wysoki poziom wykształcenia. Ponad połowa tej kategorii (20,8 tys. osób, tj. 54,9%) posiadała co najmniej średnie wykształcenie. Dla bezrobotnych ogółem udział ten był o 12,9 pkt. proc. niższy i wynosił 42,0%³.

Z kolei według badań z października 2011 r.⁴ ponad 80% ankietowanych uznało, że bieżąca sytuacja młodych ludzi na rynku pracy jest zła. Natomiast badanie przeprowadzone przez Fundację Initium wykazało, że: *studenci mają pozytywny stosunek do przedsiębiorczości, aż 78%. chciałoby założyć własną firmę, ale tylko 4% ją posiada. Mała liczba zakładanych firm wynika z licznych barier rozwoju przedsiębiorczości, które istnieją w Polsce, oraz z niedostatecznego poziomu wsparcia udzielanego młodym organizacjom*⁵.

Zatem można przyjąć, że wysoki odsetek bezrobotnych związany jest z dominującym w świadomości społecznej podejściem do problemu prowadzenia kariery zawodowej nakazującym podjęcie przez młodych ludzi pracy na etacie. Tym samym zatrudnienie „u przedsiębiorcy” staje się czymś naturalnym, co wpływa na zmniejszenie podejmowania inicjatyw przedsiębiorczych oraz zakładania własnej działalności gospodarczej. Jednocześnie brakuje skutecznych narzędzi kształtujących wśród młodych osób postawy pro-przedsiębiorcze.

¹ Rynek pracy województwa pomorskiego w I półroczu 2011 r., Wojewódzki Urząd Pracy w Gdańsku, s. 8, http://www.wup.gdansk.pl/g2/2011_09/1cd6c025a300a54ce8d9ec97b30f5567.pdf, [31.10.2012].

² Rynek pracy województwa pomorskiego w I półroczu 2012 r., Wojewódzki Urząd Pracy w Gdańsku, s. 5, http://www.wup.gdansk.pl/g2/2012_10/da0af960a2e0c24d3aaf8ef793ca9f8f.pdf, [31.10.2012].

³ Tamże.

⁴ M. Kijowska, *Rynek pracy a system edukacji w Polsce*, Centrum Informacyjno-Konsultacyjne Służb Zatrudnienia „Zielona Linia” 2011, http://zielonalinia.gov.pl/upload/raporty/Wersja%20PDF/Raport_system_educacji.pdf, [31.10.2012].

⁵ P. Dobrowolski (red.), *Jak wspierać rozwój przedsiębiorczości? Badanie mechanizmów wsparcia rozwoju przedsiębiorczości w Polsce oraz rekomendacje ich zmian*, Fundacja Initium, Warszawa 2011, s. 4, http://www.fundacjainitium.pl/uploads/file/Badanie_mechanizmow_wsparcia_rozwoju_przedsiębiorczosci_w_Polsce_final.pdf, [31.10.2012].

Wobec powyższego pojawiają się realne problemy do rozwiązania. Pierwszy z nich można rozpatrywać w ujęciu strategicznym – uczenie przedsiębiorczości nadmiernie skupia się na przekazywaniu teorii dotyczącej zakładania i prowadzenia przedsiębiorstw i w niewielkim stopniu przyczynia się do budowania postaw przedsiębiorczych, nie zachęca do otwierania własnej działalności gospodarczej, tym samym odnalezienia się na rynku pracy w roli pracodawcy, a nie pracownika. W tym kontekście rozwiązaniem może być na przykład: wprowadzenie innowacyjnych metod nauczania przy wykorzystaniu studiów przypadku (*case studies*) i symulacji biznesowych przedstawiających funkcjonowanie firmy na docelowym rynku, rozwiązywanie rzeczywistych problemów, jakim muszą sprostać przedsiębiorstwa funkcjonujące w danym regionie, wieloaspektowa analiza gospodarki rynkowej, czyli praktyczne wykorzystanie dotychczas zdobytej wiedzy. Wobec tego wykształcenie umiejętności generowania pomysłów, identyfikacji zagrożeń i zakorzenienia wiary w siebie będzie wpływało na rozwój postawy przedsiębiorczej oraz zachęcało do podejmowania działalności gospodarczej.

Z kolei w ujęciu operacyjnym problem do rozwiązania można nakreślić następująco: *zajęcia z zakresu przedsiębiorczości prowadzone w trakcie trwania nauki na uczelni wyższej mają w małym stopniu charakter praktyczny i nie zachęcają do otwierania działalności gospodarczej. Dodatkowo zajęcia te realizowane są przede wszystkim na kierunkach związanych z ekonomią, zarządzaniem i turystyką. Studenci pozostałych kierunków nie mają zajęć z tego zakresu*⁶. Rozwiązaniem może być wprowadzenie komputerowych symulacji biznesowych, co pozwoliłoby na sprowadzenie roli nauczyciela do funkcji doradczej (mentorskiej) i pozostawienie studentom swobody dotyczącej podejmowania decyzji.

Jak wykazano wyżej, w procesie nauczania przedmiotów związanych z biznesem koniecznym, a niedocenianym elementem jest nacisk na rozwijanie wiedzy i cech przypisanych zwyczajowo menedżerom. Badania wśród absolwentów szkół biznesowych ze stażem pracy od trzech do pięciu lat prowadzone pod koniec dwudziestego wieku⁷ pozwoliły wykazać, w jaki sposób poszczególne kompetencje menedżerskie są postrzegane przez praktyków z uwagi na ich rzeczywistą przydatność w pracy. Wśród najważniejszych spośród

⁶ *Studenci ostatniego roku szkół wyższych – pracodawcy, czy pracownicy? Potencjał do rozwoju przedsiębiorczości wśród studentów ostatnich lat studiów województwa pomorskiego*, Raport z badań ilościowych „Potencjał do rozwoju przedsiębiorczości wśród studentów ostatnich lat studiów województwa pomorskiego”, Urząd Marszałkowski Województwa Pomorskiego, Gdańsk 2010, http://www.pomorskie.eu/res/pokl/Dokumenty/Raporty/raport_8.1.4_04_03.pdf, [31.10.2012].

⁷ D.T. Teach, G. Govahi, *The Role of Classroom Techniques in Teaching Management Skills*, „Simulation & Gaming” 1993, t. 24(4), s. 429–455.

41 zaproponowanych kompetencji kierowniczych, badani uznali umiejętność dostosowania się do nowych zadań, podejmowania decyzji oraz organizowania i szybkiej oceny sytuacji.

Inne badania jednoznacznie dowiodły także, że zdaniem menedżerów najbardziej efektywną formą nauczania są biznesowe symulacje komputerowe, ocenione wyżej niż następne w zestawieniu ćwiczenia aktywizujące oraz kolejne: studia przypadku i tradycyjne wykłady⁸. Wykazano ponadto, że każda z technik transferu wiedzy pozwala rozwijać w różny sposób poszczególne kompetencje. Zdaniem praktyków, odpowiedź na pytanie, dlaczego symulacje są efektywne, jest bardzo prosta. Przesądza o tym kilka elementów, z których najważniejsze to wysoki poziom realizmu, możliwość dynamicznego współzawodnictwa poprzez podejmowanie wzajemnie oddziałujących decyzji oraz klarowne ilustrowanie zależności i nacisk na nowe sposoby myślenia⁹.

Mając na uwadze przedstawione tło, w dalszej części opracowania ukazano cel i przebieg projektu *Case Simulator*, który łączy w sobie działania związane z kształceniem z wykorzystaniem najnowocześniejszych metod (symulacji i studiów przypadku) ukierunkowane na rozwijanie postaw proprzedsiębiorczych wśród studentów mających wkrótce zasilić rynek pracy.

Cele i przebieg projektu *Case Simulator*

Projekt *Case Simulator* realizowany pod patronatem Wojewódzkiego Urzędu Pracy w Gdańsku przez Wydział Ekonomiczny Uniwersytetu Gdańskiego, w partnerstwie z Regionalną Izbą Gospodarczą Pomorza (przedstawiciel pracodawców) oraz Hochschule für Technik und Wirtschaft z Drezna (partner ponadnarodowy) jest jednym z innowacyjnych projektów testujących obecnych w priorytecie VI (Rynek pracy dostępny dla wszystkich) Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki. Jego przebieg zaplanowano w terminie od września 2011 r. do września 2013 roku.

Cele projektu

Celem ogólnym jest zwiększenie umiejętności „budowania postaw przedsiębiorczych” wśród studentów ostatniego roku studiów, co powinno przełożyć się na poprawę ich pozycji na rynku pracy, także jako potencjalnych pracodawców. Cel ogólny zostanie osiągnięty poprzez realizację celów szczegółowych. Należy do nich zaliczyć: zwiększenie umiejętności

⁸ Por.: J.N. Trapp, S.A. Koontz, D.S. Peel, C.E. Ward, *Evaluating The Effectiveness Of Role Playing Simulation And Other Methods In Teaching Managerial Skills*, „Developments In Business Simulation & Experiential Exercises” 1995, nr 22, s. 116.

⁹ R. Adl, *Simulations: Why Are They Effective?*, „Human Capital Insights” 2010, październik, s. 3.

generowania pomysłów (spontaniczna innowacyjność), radzenia sobie z rzeczywistymi problemami gospodarczymi oraz zakorzenienie wiary w siebie. Jednocześnie powinna nastąpić poprawa jakości środków dydaktycznych (zarówno w zakresie formy, jak i treści), co przełoży się na wzrost kompetencji wykładowców prowadzących zajęcia z zakresu przedsiębiorczości i większe zainteresowanie studentów tymi zajęciami.

Przedmiotem projektu jest wprowadzenie do powszechniejszego wykorzystania w kształceniu akademickim innowacyjnych metod nauczania przy wykorzystaniu studiów przypadku oraz symulacji biznesowych, które przedstawiają przybliżony do rzeczywistości obraz funkcjonowania przedsiębiorstwa na rynku.

Prace podzielone zostały na dwa zasadnicze etapy: wstępny oraz testowania. Pierwszy z nich wiązał się z przygotowaniem diagnozy stanu przygotowania studentów Uniwersytetu Gdańskiego do podjęcia pracy w świetle oczekiwań pracodawców, przygotowaniem założeń narzędzi oraz fizycznym stworzeniem „skrojonych na miarę” studiów przypadku i osadzonej w sieci symulacji biznesowej. W etapie drugim poddano stworzone narzędzia testowaniu na grupie 165 studentów różnych wydziałów Uniwersytetu Gdańskiego.

Prace wstępne – diagnoza: raport studenci a pracodawcy

Przeprowadzone w ramach I etapu projektu badania studentów oraz przedsiębiorców metodą wywiadów pogłębionych miały na celu identyfikację poziomu szeroko rozumianego przygotowania do podjęcia przyszłej pracy zawodowej oraz możliwości rozwoju umiejętności wpisujących się w nurt przedsiębiorczości. Celem było również angażowanie tych grup w proces tworzenia innowacyjnych rozwiązań oraz lepsze poznanie przyszłych użytkowników tego typu rozwiązań. Przeprowadzone wywiady pozwoliły na sformułowanie następujących wniosków:

1. Zdecydowana większość badanych studentów deklarowała chęć uzupełnienia wiedzy oraz poszerzenia umiejętności z zakresu nauk ekonomicznych, a zwłaszcza przedsiębiorczości.
2. Studenci w większości przypadków wskazywali, iż studia wyższe nie przygotowują ich do samodzielnego działania, a jako główny powód wskazywali zbyt małą liczbę zajęć praktycznych, nadmierną ilość teorii w programie nauczania, nieadekwatne użycie wiedzy teoretycznej oraz brak umiejętności wykorzystania jej w realiach panujących warunków rynkowych.
3. Aż 79% studentów uważało, że studia nie wspierają samodzielności. Mimo że aż 92% osób wskazało, że studia dobrze przygotowują do pracy w zespole, to już tylko 42%

stwierdziło, że właściwie uczą, jak samodzielnie podejmować decyzje. 58% osób uznało, że brak tego przygotowania wynika z niewielu okazji do ćwiczenia podejmowania decyzji menedżerskich na studiach, braku wiedzy oraz doświadczenia. W ich opinii jest to skutek dotychczasowej niewystarczającej ilości ćwiczeń praktycznych, z którymi musieliby się zmierzyć podczas trwania nauki. Studenci twierdzili również, że ta umiejętność rozwija się dopiero podczas pracy zawodowej, natomiast uczelnie do tego nie przygotowują.

4. 67% osób wskazało na chęć założenia własnej działalności w przyszłości. Jest to odsetek podobny do odsetka osób łączących pracę ze studiami. Ta zbieżność potwierdzona jest również badaniem determinant zakładania własnej działalności, gdzie najwięcej wskazań przypadało na odpowiedź „własne doświadczenia” (42% odpowiedzi), a zaledwie 21% wskazało „studia”. Samodzielne działanie w zakresie zakładania i prowadzenia działalności gospodarczej jest obszarem, który pozostaje w opinii studentów czymś trudnym, nieznanym, z czym nie mają do czynienia podczas studiów.
5. Studenci zdecydowanie lepiej oceniali przygotowanie teoretyczne do pracy zawodowej niż praktyczne.

Równolegle w wywiadach pogłębionych wzięło udział 24 przedstawiciele przedsiębiorstw województwa pomorskiego, reprezentujących różne branże.

1. Przedsiębiorcy w większości przypadków wskazywali, iż studia wyższe nie przygotowują do samodzielnego działania (79%), co pokrywało się ze wskazaniami studentów.
2. Zdecydowana większość badanych przedsiębiorców opowiedziała się za chęcią przyjmowania studentów na praktyki (79%), jednocześnie uznając ilość obowiązkowych praktyk prowadzonych w trakcie trwania studiów za niewystarczającą (88%). Ponadto 100% osób akceptowało łączenie studiów z pracą. Jednocześnie 80% przedsiębiorców uznało, że studia nie przygotowują do odpowiedzialności za własną pracę.
3. Przedsiębiorcy zdecydowanie lepiej ocenili teoretyczne przygotowanie studentów do pracy zawodowej niż praktyczne. Pod względem teoretycznym 71% przedsiębiorców oceniło przygotowanie do pracy zawodowej jako dobre, ale aż 59% uznało absolwentów za „w niewielkim stopniu przygotowanych do pracy zawodowej pod względem praktycznym”, a tylko 29% za dobrze przygotowanych.

4. Przedsiębiorcy wskazali również, jakie zagadnienia sprawiają studentom największej trudności. Przeważały tu następujące grupy kompetencji: organizacja własnej pracy, samodzielne podejmowanie decyzji (87% uznało, że absolwenci mają problem z ich podejmowaniem), umiejętności sprzedażowe oraz praktyczne wykorzystanie posiadanej wiedzy.

Tezę, która leżała u podstaw realizacji projektu, jest stwierdzenie, że bezrobocie wśród osób młodych powinno być niwelowane nie poprzez wzrost umiejętności znalezienia pracy „u kogoś”, lecz musi być rozwijany proces kreowania wśród młodych wiary we własne siły i budowanie postaw innowacyjnych, w tym zwłaszcza radzenie sobie z bezrobociem poprzez zakładanie własnej działalności gospodarczej, co jest bardziej prawdopodobne dzięki kształtowaniu umiejętności praktycznych w rozwiązywaniu problemów poprzez samodzielne zmierzenie się z nimi, np. dzięki odpowiednio zaprojektowanym symulacjom biznesowym i studiom przypadku.

Prace wstępne – etap produkcji symulacji i studiów przypadku

Znając realia odnoszące się do rynku pracy województwa pomorskiego, jak również do oczekiwań studentów i pracodawców, przystąpiono do produkcji dwóch narzędzi: dedykowanych (tzn. ściśle sprofilowanych na potrzeby studentów oraz odnoszących się do problematyki „młodej” firmy rozpoczynającej działalność w województwie pomorskim) studiów przypadku oraz osadzonej w sieci symulacji biznesowej.

Symulacja biznesowa oparta jest na rozwiązaniach i doświadczeniach partnera ponadnarodowego. Jest to innowacyjne narzędzie treningowe, dla którego budowy wstępnym etapem była realizacja wywiadów pogłębionych z przedsiębiorcami oraz studentami. Wyniki badań wraz z wynikami wizyty studyjnej w Niemczech pozwoliły na dokonanie wyboru w kategorii „produkt – usługa” oraz w kategorii „branża”, których dotyczyć będzie symulacja. Ze względu na specyfikę polskiego rynku oraz możliwości finansowe absolwentów uczelni grę symulacyjną oraz studia przypadku utworzono dla branży usługowej, która nie wymaga tak dużych nakładów finansowych, jak branża produkcyjna. Jednocześnie, ze względu na atrakcyjność i potencjalną znajomość specyfiki usług przez studentów (z punktu widzenia klienta) wybrano założenie i prowadzenie klubu oferującego usługi typu fitness. W ramach tworzenia symulacji biznesowej zbudowano również model postępowania nabywcy – w celu wskazania podstawowych determinant kierujących jego zachowaniem – oraz model przedsiębiorstwa uwzględniającego tworzenie przez nie wartości dodanej na rynku. Model uwzględnia kompleksowość procesów decyzyjnych, w tym problemy wynikające z takich

obszarów jak otoczenie makro- i mikroekonomiczne, zarządzanie, finanse, marketing, zarządzanie zasobami ludzkimi i sprzedaż. Na podstawie modeli zbudowano algorytmy podejmowania decyzji. Następnie dokonano implementacji opracowanych w ten sposób modeli do środowiska internetowego, umożliwiając zdalny dostęp do oprogramowania specjalnie przygotowanego pod kątem wyżej określonych potrzeb. Do symulacji dołączono film instruktażowy, zawierający wskazówki, na co należy zwrócić uwagę przy prowadzeniu realnego biznesu.

Stworzona platforma umożliwi równoległe prowadzenie wielu rozgrywek – tym samym może być wykorzystywana do prowadzenia szkoleń dla różnych grup w tym samym czasie. Każda z rozgrywek może być „personalizowana” – prowadzący indywidualnie decyduje o poziomie trudności rozgrywki, dopasowując go do kompetencji uczestników.

Rozwiązywanie rzeczywistych problemów, jakim muszą w sposób ciągły sprostać przedsiębiorstwa, oraz wieloaspektowa analiza gospodarki rynkowej pozwoli studentom na praktyczne wykorzystanie dotychczas zdobytej wiedzy. Istotnym elementem tak prowadzonego cyklu nauczania jest kształcenie umiejętności generowania pomysłów, identyfikacji zagrożeń oraz wspierania lub budowania wiary we własne siły. Są to niezbędne elementy postaw przedsiębiorczych, których budowanie będzie wpływać na podejmowanie w przyszłości działalności gospodarczej przez studentów. Proces decyzyjny bazuje na podejmowaniu odpowiednich kroków w zdefiniowanych okresach, stąd też oba produkty finalne zakładają rozwój firmy w cyklu 5–8 letnim. Decyzje menedżerskie uwzględniają nie tylko dane finansowe wynikające z zakończenia okresu rozrachunkowego w danej firmie, ale również predykcje i scenariusze rozwoju sytuacji wskutek zmian danych makroekonomicznych, takich jak PKB, inflacja, średni poziom zarobków czy bezrobocie.

W celu umożliwienia pogłębionej analizy problemów dotyczących oceny rynku, postępowania nabywców i kwestii finansowych przygotowanych zostało 10 studiów przypadku. Wszystkie zostały konsekwentnie osadzone w rzeczywistości rynku województwa pomorskiego, co dotyczyło kategorii popytu, podaży, cen, jak również elementów pozacenowych. Tematyka została przygotowana w ścisłej relacji z symulacją biznesową. Ze względu na grupy docelowych użytkowników i odbiorców dwóch produktów finalnych, którymi z założenia są osoby głównie z kierunków nieekonomicznych, w trakcie opracowania studiów przypadku zdecydowano o rozszerzeniu ich treści o indeksy najważniejszych haseł ekonomicznych, dołączonych do każdego studium, jak również o podstawowe zasady rządzące analizami typu SWOT oraz PEST. Ponadto, w toku działań zdecydowano, że na potrzeby szkolenia opracowany zostanie przewodnik zawierający specjalne ujęcie odpowiedzi

do pytań problemowych (tzw. *teaching notes*), co ma wspomagać działania prowadzących zajęcia, stanowiąc wartość dodaną w stosunku do pierwotnych założeń.

Testowanie rozwiązań

Etap testowania trwać będzie 5 miesięcy (1 semestr). W tym czasie zostanie zrealizowanych (dla każdej z grup) 40 godzin stacjonarnych zajęć dydaktycznych poświęconych na studia przypadku oraz 80 godzin pracy online z symulacją. Jednocześnie grup studenckich (odpowiada to liczbie wydziałów UG) liczących po 15 osób (studenci ostatniego roku studiów) będzie odbywać zajęcia z pracownikami lub doktorantami tych wydziałów (co też stanowi *novum* w dotychczasowym podejściu, bazującym na tym, że tego typu zajęcia realizowali pracownicy wydziałów ekonomicznych).

Weryfikacja efektywności

Ważnym elementem projektu – z punktu widzenia jego celów naukowych – jest weryfikacja efektywności zaproponowanych narzędzi. Odbywać się ona będzie dwutorowo. Jednym ze sposobów weryfikacji będzie testowanie osiągnięć studentów biorących udział w projekcie (testy wiedzy na początku i na końcu trwania projektu, badanie ankietowe dotyczące nabywania kompetencji przedsiębiorczych, umiejętności generowania nowych pomysłów, radzenia sobie z rzeczywistymi problemami gospodarczymi, wiary w siebie). Drugim sposobem testowania efektywności zaproponowanych rozwiązań będzie otwarty konkurs przedsiębiorczości organizowany wspólnie z partnerem – Regionalną Izbą Gospodarczą Pomorza. Ma w nim wziąć udział 165 studentów uczestniczących w zajęciach realizowanych w ramach projektu oraz zbliżona liczba studentów, którzy w tych zajęciach nie brali udziału (stanowiąc oni będą grupę kontrolną). Tego typu podejście pozwoli na zweryfikowanie, na ile zaproponowane rozwiązania przekładają się na wzrost wiedzy i umiejętności w zakresie przedsiębiorczości.

Podsumowanie

Wykorzystanie nowoczesnych, interaktywnych narzędzi dydaktycznych, takich jak symulacje i gry biznesowe osadzone w sieci, oraz studiów przypadków umożliwia zwiększenie motywacji i budowanie wiedzy oraz umiejętności w zakresie przedsiębiorczości osób kształcących się na różnych poziomach studiów. Wpływa to zatem na poprawę ich pozycji na rynku pracy oraz przyczynia się do aktywniejszego podejmowania własnej działalności gospodarczej.

Wykorzystanie symulacji biznesowych i metody studiów przypadku (*case studies method*) przedstawiających funkcjonowanie firmy na docelowym rynku, a przez to rozwiązywanie rzeczywistych problemów, jakim muszą sprostać przedsiębiorstwa funkcjonujące w danym regionie, ułatwia praktyczne wykorzystanie dotychczas zdobytej wiedzy. Kształcenie umiejętności uznawanych za menedżerskie, a więc umiejętności generowania pomysłów, elastycznego reagowania na zmiany oraz identyfikacji szans i zagrożeń, jednocześnie z budowaniem wiary w siebie, będzie wpływało na rozwój postawy przedsiębiorczej u młodych ludzi oraz zachęcało do podejmowania działalności gospodarczej.

Bibliografia

- R. Adl, *Simulations: Why Are They Effective?*, „Human Capital Insights”, październik 2010.
- D.T. Teach, G. Govahi, *The Role of Classroom Techniques in Teaching Management Skills*, „Simulation & Gaming” 1993, nr 24 (4).
- J.N. Trapp, S.A. Koontz, D.S. Peel, C.E. Ward, *Evaluating The Effectiveness Of Role Playing Simulation And Other Methods In Teaching Managerial Skills*, „Developments In Business Simulation & Experiential Exercises” 1995, t. 22.

Netografia

- P. Dobrowolski (red.), *Jak wspierać rozwój przedsiębiorczości? Badanie mechanizmów wsparcia rozwoju przedsiębiorczości w Polsce oraz rekomendacje ich zmian*, Fundacja Initium, Warszawa 2011, http://www.fundacijainitium.pl/uploads/file/Badanie_mechanizmow_wsparcia_rozwoju_przedsiębiorczosci_w_Polsce_final.pdf.
- M. Kijowska, *Rynek pracy a system edukacji w Polsce*, Centrum Informacyjno-Konsultacyjne Służb Zatrudnienia „Zielona Linia” 2011, http://zielonalinia.gov.pl/upload/raporty/Wersja_proc.20PDF/Raport_system_educacji.pdf.
- Rynek pracy województwa pomorskiego w I półroczu 2011 r.*, Wojewódzki Urząd Pracy w Gdańsku, http://www.wup.gdansk.pl/g2/2011_09/1cd6c025a300a54ce8d9ec97b30f5567.pdf.
- Rynek pracy województwa pomorskiego w I półroczu 2012 r.*, Wojewódzki Urząd Pracy w Gdańsku, http://www.wup.gdansk.pl/g2/2012_10/da0af960a2e0c24d3aaf8ef793ca9f8f.pdf.
- Studenci ostatniego roku szkół wyższych – pracodawcy, czy pracownicy? Potencjał do rozwoju przedsiębiorczości wśród studentów ostatnich lat studiów województwa pomorskiego*, Raport z badań ilościowych „Potencjał do rozwoju przedsiębiorczości wśród studentów ostatnich lat studiów województwa pomorskiego”, Urząd Marszałkowski Województwa Pomorskiego, Gdańsk 2010, http://www.pomorskie.eu/res/pokl/Dokumenty/Raporty/raport_8.1.4_04_03.pdf.

Abstract

‘Case Simulator’ project, being carried out under the auspices of Voivodeship Labour Office in Gdansk by the Faculty of Economics, University of Gdańsk, in partnership with the

Pomeranian Regional Chamber of Commerce and the Hochschule für Technik und Wirtschaft from Dresden, is one of the innovative testing projects, which is designed to increase the entrepreneurial skills among students of the last year of study. It aims to improve their position on the labour market and to contribute to setting up their own businesses. The project is scheduled for two phases: the preparatory phase and the deployment phase. The preparatory phase resulted in e-learning tool development, that provides a simulation of business processes. Simulation refers to the real entrepreneurial problems in Poland and was based on the actual conditions of the regional Pomeranian market. Along with the platform a set of case studies was developed, that illustrates the problems of business activities in the local market. Its main objective was to provide ground knowledge for students simulating their own businesses using Case Simulator Internet platform. Using developed tools trainings are carried out for the students of the last year studying at the University of Gdańsk at the implementation phase of the project. There are 11 participating faculties of University of Gdańsk. Each faculty provided a trainer – either an employee or doctoral student that trains competing groups of students. Work is divided in stationary and e-learning paths: analysis of case studies and activities that increase the level of entrepreneurial skills is performed under the guidance of experts and individual business simulation performed using educational Internet platform. Project will conclude with entrepreneurship contest for real-life entrepreneurs from the region.

Nota o autorach

Wojciech Bizon jest adiunktem w Katedrze Makroekonomii Uniwersytetu Gdańskiego. Pełni funkcję prodziekana ds. studiów niestacjonarnych na Wydziale Ekonomicznym UG. Zajmuje się badaniem efektywności procesów transferu wiedzy. Pełni funkcje eksperckie w zakresie kwestii związanych z budowaniem społeczeństwa informacyjnego i gospodarki opartej na wiedzy. Jest kierownikiem projektu *Case Simulator*.

Andrzej Poszewiecki jest adiunktem w Katedrze Makroekonomii Uniwersytetu Gdańskiego, współpracownikiem Krajowej Izby Gospodarczej, członkiem rady naukowej Pomorskiego Parku Naukowo-Technologicznego. Zajmuje się m.in. badaniami dotyczącymi transferu technologii, rozwoju regionalnego oraz własności intelektualnej. W projekcie *Case Simulator* odpowiada za koordynację prac w komponencie szkoleniowym.

Magdalena Markiewicz jest adiunktem w Instytucie Handlu Zagranicznego Uniwersytetu Gdańskiego. Zajmuje się obszarem finansów i bankowości. Jest absolwentką zaawansowanych szkoleń dotyczących stosowania metody *case study* prowadzonych przez IESE Business School, University of Navarra. W projekcie *Case Simulator* odpowiada za koordynację prac związanych z powstaniem i implementacją *case studies*.

Marcin Skurczyński jest adiunktem w Instytucie Handlu Zagranicznego Uniwersytetu Gdańskiego. Jego zainteresowania naukowe koncentrują się wokół badań rynku oraz efektywności komunikacji marketingowej i kształtowania relacji z klientem. Jest autorem innowacyjnych narzędzi szkoleniowych wykorzystywanych w kształceniu kadry menadżerskiej, m.in. na kursach MBA. W projekcie *Case Simulator* odpowiada za koordynację prac związanych z powstaniem i implementacją symulacji biznesowej.