

Játék menedzsereknek

Több, mint virtuális cégvezetés

Egy virtuális környezetben, mint amilyen a „Second Life” jelenik meg a portugál fejlesztésű, az e-learning szellemében készült „komoly játék”, a **Game4Manager** szoftvercsomag, amelyet vállalkozások közép- és magas szintű vezetőinek figyelmébe ajánlunk, hogy megfelelhessenek annak a kihívásnak, amit a minőség, a környezet, a munkabiztonság, a munkahelyi higiénia és egészség, valamint az energiagazdálkodás összetett követelményei támasztanak.

A *Game4Manager – Corporate Game for Managers in Quality, Environment, Safety and Energy* (azaz vállalatirányítási játék a minőség, a környezet, a biztonság és az energia összetett témakörében) azzal a szándékkal készült, hogy vidám formában támogassa a kihívásokkal szembeni megfelelés elsajátítását. A játék 2010 novemberében hat nyelven indul (angolul, franciául, görögül, magyarul, portugálul és svédül) az interneten és minden vállalkozás számára elérhető lesz, függetlenül tevékenységi körétől, hiszen ezek a problémák minden iparágat egyformán érintenek.

„A projekt célja egy e-learning módszeren alapuló tananyag kifejlesztése a minőség, a környezet, a munkabiztonság, a munkahelyi higiénia és egészség, valamint az energiagazdálkodás tárgykörében, szimulált vállalati környezetben” – mondta José Neto, a CITEVE tudásközpont koordinátora és a projekt irányítója – „és lehetővé teszi a tanuló számára, hogy elsajátítsa a szükséges ismereteket és a legjobb módszereket feladatainak ellátásához, a szervezet bármely területén.”

Paulo Vaz, az ATP vezérigazgatója és a platform egyik kezdeményezője szerint „ez egy nagyon hatékony projekt, amit a szakterület elismert szakemberei dolgoznak ki, és kitűnően alkalmazható a vállalkozásokban, akár csak a néhány évvel ezelőtt készült

Game4Manager®



Energy | Environment | Quality | Safety

Integrated Management Guide (integrált vállalatirányítási útmutató).”

Néhány kutatási program már igazolta a játékon alapuló tanulás hatékonyságát, bemutattva, hogy a „komoly játék” a tanulást átalakíthatja a figyelmet jobban lekötő és dinamiku-

sabb folyamattá, javíthatja az aktivitást és jobb eredményekhez vezethet, és rámutat arra, hogy ha a szakemberek játék révén képezik magukat, ez az anyag jobb megértését biztosítja és tartósabb tudást eredményez.

A *Game4Manager* egy két évre szóló, 350 ezer euróval finanszírozott európai projekt, amit a Leonardo da Vinci program keretében a portugál CITEVE (Technological Centre for the Textile and Clothing Industries, azaz Textil- és Ruházati Ipari Technológiai Központ) koordinál, és amelyben részt vesz a Portugál Textil- és Ruháipari Egyesület (ATP), a magyar INNOVATEXT Zrt., a görög Sigma Consultants Ltd., a francia Idees-3Com – Centre Innovation Ciel innovációs központ és a svéd TelePedagogic Knowledge Centre (Távoktatási Tudásközpont).

A projekt terjesztési folyamatában közös terület nyílik a „játékosok” számára, ami megkönnyíti számukra tudásuk kölcsönös átadását minden területen az e-learning közösségben, valamint lehetővé teszi a projekt eredményeinek felhasználását, hogy elmélyítsék a játék alapú e-learninggel összefüggő kutatást.

További információért forduljanak a következő címhez:

Németh Andrea projekt koordinátor
INNOVATEXT Textilipar Műszaki
Fejlesztő és Vizsgáló Intézet Zrt.,
1103 Budapest, Gyömrői út 86.
Tel.: 262-2000, fax.: 261-5260
E-mail: pataki@innovatext.hu
Website: www.innovatext.hu

