

Wirtualne gry strategiczne – narzędzie edukacji przedsiębiorczej czy eksperymentalna metoda badawcza w badaniach nad przedsiębiorczością?	
Nazwa/tytuł	
Typ zasobu	artykuł
Autor(zy), redaktor(zy)* lub instytucja	Aleksandra Gawet
Nazwa czasopisma lub wydawca lub instytucja badawcza / sprawcza	Przedsiębiorczość – Edukacja
Rok wydania (publikacji)	2016
Rodzaj dostępu	otwarty (Open Access)
Link do zasobu w wersji elektronicznej	https://www.proquest.com/docview/2550660412?pq-origsite=gscholar&fromopenview=true&sourcetype=Scholarly%20Journals
Notka bibliograficzna do cytowania	Gawet, A. (2016). Wirtualne gry strategiczne – narzędzie edukacji przedsiębiorczej czy eksperymentalna metoda badawcza w badaniach nad przedsiębiorczością? <i>Przedsiębiorczość – Edukacja</i> , 12, 340-351.
Słowa kluczowe	eksperyment w badaniach nad przedsiębiorczością, orientacja przedsiębiorcza, wirtualne gry strategiczne
Język publikacji	polski
Zasięg przestrzenny badań	Polska
Podstawowy rodzaj i poziom edukacji, do jakiej odnoszą się badania	– edukacja formalna – szkoły wyższe
Streszczenie (opis wyników badań)	<p>Wirtualne gry strategiczne są coraz częściej stosowanym narzędziem edukacyjnym, pozwalającym na podążanie za współczesnymi trendami w dydaktyce. Są jednak narzędziem innowacyjnym, stąd konieczna jest dyskusja nad możliwościami ich stosowania w edukacji przedsiębiorczej. Jednocześnie wydają się one być możliwe do zastosowania jako narzędzie badawcze, które wykorzystuje swego rodzaju eksperyment czy też quasi-eksperyment do badań nad przedsiębiorczością. W naukach ekonomicznych możliwości wykorzystania eksperymentu są ograniczone, gdyż musiałby być on stosowany na żywych organizmach przedsiębiorstw czy gospodarek. Tymczasem gry strategiczne, będące formą prowadzenia działalności gospodarczej w warunkach wirtualnych, a nie rzeczywistych, wydają się dawać korzyści badawcze wynikające z możliwości obserwowania zachowań i efektów aktywności przedsiębiorstw bez ponoszenia ryzyka i kosztów eksperymentu przez faktyczną firmę. Celem artykułu jest ocena możliwości wykorzystania gier strategicznych w edukacji przedsiębiorczej oraz w eksperymentalnych badaniach nad przedsiębiorczością. Artykuł opiera się na rozważaniach teoretycznych, popartych wynikami badań ankietowych i wynikami obserwacji zachowań studentów w czasie trwania rozgrywek wirtualnych gier strategicznych. Aby ocenić grę z punktu widzenia metodycznego, postużono się przykładem badań nad orientacją przedsiębiorczą i porównano wyniki uzyskane na tej samej próbie badawczej za pomocą badań ankietowych i eksperymentalnych, traktując ten problem badawczy wyłącznie jako egzemplifikację możliwości eksperymentów przez gry strategiczne.</p> <p>[streszczenie oryginalne]</p>
Dodatkowa materiały, informacje i uwagi	

* zgodnie z przyjętymi założeniami nie podaje się stopni i tytułów naukowych autorów

