

Abstrakt

Sektor usług teleinformatycznych jest jednym z najszybciej rozwijających się w ostatnich latach. Coraz więcej przedsiębiorstw decyduje się na informatyzację i wprowadzenie usprawnień opartych na najnowszych rozwiązaniach IT.

Wielkość oraz tempo wzrostu sektora teleinformatycznego, zarówno na arenie międzynarodowej, jak i w Polsce, wskazujące na jego znaczenie we współczesnej gospodarce, przy jednoczesnym braku w pełni zadowalających uzyskiwanych wyników, czyli liczby projektów zakończonych pełnym sukcesem, motywują do prowadzenia badań dotyczących wprowadzenia możliwych usprawnień w postaci narzędzi wspomagających.

Obranym kierunkiem poszukiwań są instrumenty oddziaływania na zespoły projektowe oparte na grach symulacyjnych i gamifikacji ukierunkowanych na humanistyczną stronę procesów zarządzania projektami. Pozytywne wyniki zastosowania gier symulacyjnych i gamifikacji w edukacji, marketingu, a nawet opiece zdrowotnej, skłoniły do sprawdzenia możliwości użycia tego typu rozwiązań w zarządzaniu zespołami programistów.

Niniejsza dysertacja poświęcona jest ustaleniu, czy i w jakim zakresie gry symulacyjne i gamifikacja mogą być wykorzystywane jako nowoczesne narzędzia wspomagające zarządzanie zespołami programistów w takich obszarach, jak komunikowanie, motywowanie, udoskonalanie procesów i wprowadzanie innowacji. Celem teoretycznym jest wykazanie istnienia korzyści wynikających z zastosowania gier symulacyjnych i gamifikacji w zarządzaniu zespołami programistów, jak poprawa efektywności komunikacji w zespole, zwiększenie motywacji członków zespołu, poszerzenie samoświadomości organizacyjnej zespołu, przejawiającej się w samodzielnej ocenie procesu realizacji projektów i jego ulepszaniu. Natomiast cel praktyczny to stworzenie zestawu instrumentów wspomagających codzienną pracę kierowników zespołów i programistów w zwiększaniu efektywności organizacyjnej, a następnie rozpoczęcie popularyzowania go w docelowym środowisku stosowania, czyli IT.

Głównym wynikiem rozprawy jest autorski model Gamified Agile oraz prezentacja wyników jego oceny, dokonanej na podstawie pilotażowych wdrożeń w dwunastu zespołach programistów. Przeprowadzone badania mają na celu rozwiązanie problemu

badawczego postawionego w tytule rozprawy: czy i w jaki sposób gry symulacyjne i gamifikacja mogą być wykorzystywane jako innowacyjne narzędzia wspomagające zarządzanie zespołami programistów.

Weryfikacja skonstruowanego modelu odbyła się w formie eksperymentu przeprowadzonego w dziesięciu firmach, zróżnicowanych pod względem dojrzałości (firmy, pracowników, zespołu), kultury i wielkości, których głównym obszarem działalności jest realizacja projektów informatycznych.

Wyniki analiz zgromadzonego materiału badawczego pozwalają wyciągnąć wnioski, że w przypadku wielu zespołów programistów o zróżnicowanej kulturze pracy, będących częścią zarówno organizacji o bardzo sformalizowanym, zhierarchizowanym charakterze, jak i tych o macierzowych bądź swobodnych strukturach, gry symulacyjne i gamifikacja mogą być z powodzeniem wykorzystywane jako innowacyjne narzędzia wspomagające zarządzanie zespołami programistów, w takich obszarach, jak: komunikowanie, motywowanie, samodoskonalenie stymulowanie innowacji.

Pozytywne rezultaty przeprowadzonej eksperymentalnej weryfikacji pozwalają stwierdzić, że opracowany model Gamified Agile stanowi skuteczny instrument wspomagający kierownika w uwzględnianiu humanistycznych aspektów w zarządzaniu zespołem programistów.

Słowa kluczowe: AGILE - GAMIFIKACJA - GRY KIEROWNICZE - GRY SYMULACYJNE - ZARZĄDZANIE ZESPOŁAMI PROGRAMISTÓW