

SEED – jak w zrównoważony sposób zarządzać firmą?

Innowacyjna gra online oraz scenariusze warsztatów *design thinking* – stacjonarnego i do nauki zdalnej – to główne rezultaty projektu „Sustainable Entrepreneurship in Education (SEED)” realizowanego przez Wyższą Szkołę Informatyki i Zarządzania (WSliZ) w Rzeszowie. O jego założeniach i najważniejszych rezultatach rozmawiamy z dr Joanną Świętoniowską, dyrektorką Centrum Rozwoju Dydaktyki WSliZ, koordynatorką projektu

Idee *Corporate Social Responsibility* (CSR) oraz *Environmental, Social and Governance* (ESG), a także zrównoważony rozwój to tematy, które dla przedsiębiorców są ważne, by nie powiedzieć kluczowe z perspektywy firmowych strategii i podejmowanych decyzji.

WSliZ również zdecydowała się je poruszyć w projekcie SEED. Dlaczego?

Firmy zaczynają dostrzegać wagę tych tematów i szukać specjalistów w tych dziedzinach. Zadaniem uczelni jest zaś odpowiadać potrzebom przedsiębiorstw i organizacji działających w jej najbliższym otoczeniu. Robimy to, przygotowując młodzież do wejścia na rynek pracy, m.in. dostosowując programy kształcenia do zmieniających się potrzeb tego rynku. Takie zmiany to złożony proces. Dlatego też na początek za sprawą SEED dostarczamy edukatorom innowacyjnych narzędzi dydaktycznych, które w przedmiotach powiązanych z przedsiębiorczością, ale nie tylko, pozwalają uwzględnić kwestię zrównoważonego rozwoju. Dzięki nowym rozwiązaniom budujemy świadomość studentów oraz nauczycieli akademickich w zakresie społecznej odpowiedzialności biznesu. Co więcej, od kilku lat mocno stawiamy na tzw. Zielony WSliZ i wdramy wiele inicjatyw w tym obszarze. Zrównoważony rozwój to dla nas niezwykle ważny temat, podobnie jak cyfryzacja. Chcemy rozwijać kompetencje cyfrowe zarówno młodych ludzi, jak i nauczycieli akademickich. W SEED z powodzeniem udało się nam połączyć oba te tematy.

Jaki cel postawili sobie państwo w SEED?

Główny nacisk w projekcie położyliśmy na edukatorów. Zależało nam na dostarczeniu nauczycielom akademickim określonych narzędzi, które pozwolą im rozwijać kompetencje i świadomość studentów w zarządzaniu zrównoważonym przedsiębiorstwem i ogólnie w zakresie zrównoważonej

przedsiębiorczości. Dodatkowo chcieliśmy rozwijać kompetencje cyfrowe i dydaktyczne nauczycieli. Dzięki temu z powodzeniem mogą oni wdrażać nowoczesne metody nauczania.

Jednym z narzędzi, o których mowa, jest SEED – Zarządzanie kawiarnią. Na czym polega ta gra online?

Zacznę od tego, że nasza uczelnia specjalizuje się w interaktywnych narzędziach edukacyjnych. Mamy już na swoim koncie kilka gier decyzyjnych, po które regularnie sięgamy w procesie kształcenia. Pozwalają nam one skuteczniej docierać do studentów i zainteresować ich tematyką przedmiotu. Innowacyjna gra online *SEED – Zarządzanie kawiarnią* to symulacja przedsiębiorstwa. Zdecydowaliśmy się na kawiarnię, bo jest to biznes, który w pewnym stopniu jest studentom znany, a na pewno jest bliższy niż przedsiębiorstwo produkcyjne. Gra rozwija kompetencje związane z prowadzeniem własnej działalności zgodnie z zasadami zrównoważonego rozwoju, a także – jako że jest to gra online – umiejętności cyfrowe. Jak to działa? Studenci prowadzą kawiarnię i podejmują różnego rodzaju decyzje. Przy okazji przemyciliśmy tematy związane ze zrównoważonym rozwojem. Zatrudniając pracowników, np. z niepełnosprawnościami, czy robiąc zakupy u dostawców działających w zgodzie z ideą zrównoważonego rozwoju, studenci dostają dodatkowe punkty. Oczywiście na starcie o tym nie wiedzą. W ten sposób budujemy ich świadomość na temat społecznej odpowiedzialności biznesu.

I rozwijają państwo potrzebne kompetencje w praktyce.

Takie są oczekiwania młodego pokolenia, które nie potrafi dłużej skupić się na treściach przekazywanych w formie zwykłej prezentacji. Gra online to dla studentów narzędzie dużo bardziej atrakcyjne. Co ważne, nie jest to tylko zabawa, uczestnik musi się również skoncentrować i przyswoić konkretną wiedzę. Niemniej taka forma przekazywania treści sprawia, że młodzi mocniej się angażują w dany temat. Faktycznie stają się przedsiębiorcami, czują, że mają rzeczywisty wpływ na podejmowane decyzje. W kontrolowanych warunkach mogą popełniać błędy i uczyć się na nich.

Kolejna rzecz to warsztat *design thinking*. Co to za narzędzie i czemu służy?

Design thinking to podejście do rozwiązywania problemów, które koncentruje się na użytkowniku, a więc osobie korzystającej z produktu lub usługi. Główny cel to znalezienie rozwiązania, które nie tylko działa, ale jest też przyjazne, funkcjonalne i odpowiada potrzebom odbiorców. Takie podejście jest bliskie współczesnym młodym ludziom, którzy potrzebują kształcenia praktycznego, pokazania sensu w nauce oraz wyzwań, które nie są teoretyczne. Dlatego też przygotowaliśmy stacjonarny warsztat *design thinking*, który ma wesprzeć nauczycieli w nauczaniu przedsiębiorczości. Powstał podręcznik z praktycznymi wskazówkami, jak krok po kroku wdrożyć tę metodę. Zawiera on także dziesięć studiów przypadków ilustrujących zastosowanie tego podejścia w biznesie oraz dwanaście wyzwań z obszaru zrównoważonego zarządzania przedsiębiorstwem. Podręcznik obejmuje również sprawdzone strategie i techniki wspomagające nauczanie. Dodatkowo, z myślą o tych nauczycielach, którzy pracują ze studentami w formule hybrydowej czy zdalnej, zaproponowaliśmy warsztat w formie online.

Jak działa *Design Thinking Lab*? Kto i w jaki sposób może skorzystać z tego narzędzia?

Design Thinking Lab to kurs na platformie Moodle, który nauczyciel może pobrać i zaimplementować na uczelni. Co więcej, może go zmieniać, udoskonalać. To bardzo elastyczne narzędzie, które można dostosować do swoich potrzeb. Dostępne dla wszystkich.

Czym się państwo kierowali, dobierając sobie partnerów do projektu?

Przede wszystkim ich konkretną wiedzą i doświadczeniem w danym obszarze. Haskolinn i Reykjavik (Islandia) specjalizuje się w obszarze przedsiębiorczości, a Instituto Politécnico da Guarda (Portugalia) w metodzie *design thinking*. Z kolei Kazimiero Simonaviciaus Universitetas z Wilna (Litwa) ma kompetencje w zakresie projektowania narzędzi online. Partnerem technologicznym w projekcie była firma Wirtualis specjalizująca się w grach online. Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie dostarczyła zawartość merytoryczną, a Wirtualis ją wdrożył.

W realizację projektu mocno zaangażowali się także studenci. Jaka była ich rola?

Działając zgodnie z metodą *design thinking*, chcieliśmy zaangażować użytkownika końcowego – a więc studentów i nauczycieli akademickich – w testowanie poszczególnych rozwiązań. Studenci z Portugalii skupili się na stacjonarnym warsztacie *design thinking*. Dzięki ich uwagom doprecyzowaliśmy pewne treści. Z kolei studenci WSiZ testowali grę online, co pozwoliło nam udoskonalić pewne mechanizmy.

Co dalej z SEED?

Tematy związane z cyfryzacją i zrównoważonym rozwojem podejmujemy na uczelni cały czas, rozwijając je w kolejnych projektach. Co do przyszłości SEED, to gra online zostanie włączona do programu kształcenia na kierunkach, na których nauczane są przedmioty związane z przedsiębiorczością. Organizujemy też wewnętrzne spotkania dla nauczycieli akademickich i promujemy wśród nich te narzędzia. Wypracowanych w SEED rezultatów nie chowamy do szuflady. Co więcej, mamy deklaracje z innych uczelni, że te narzędzia już są lub będą wykorzystywane. Wytoczyliśmy sobie pewną ścieżkę, którą nadal chcemy podążać. Projekt SEED to jeden z kamieni milowych na tej drodze.

–Rozmawiała Monika Rosmanowska