

Cyfrowe i wirtualne studia przypadku będą składać się z 9 przypadków, które zostaną przygotowane przez każdego partnera projektu. Obejmą one różne przedmioty programu studiów. Grupami docelowymi projektu będą: studenci studiów licencjackich i Erasmus, nauczyciele i studiujący dorośli.

Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie przygotował dwa studium wirtualnych przypadków – dla przywództwa i motywacji. Poniżej przedstawiony jest przypadek przywództwa.

Studium przypadku #1: Przywództwo

Zainspirowane: Prystupa-Rządca, K. (2014) Cubicon: zarządzanie wirtualnym zespołem. Akademia Leona Koźmińskiego, url: http://studiumprzypadku.edu.pl/images/studiumprzypadku/002c-Cubicon_case-study-Ok_20_12_2017.pdf, accessed: 06.12.2022.

Tytuł – Zastosowanie teorii przywództwa między przywódcą a członkiem (LMX) na przykładzie przedsiębiorstwa z branży gier wideo.

Problematiczne pytanie – jak Grzegorz może stać się skutecznym liderem?

Dodatkowe pytania:

- Jaka jest główna orientacja przywódcza Grzegorza?
- Jak dobre są relacje lidera z członkami zespołu w omawianym projekcie?
- Jaka jest główna podstawa władzy, na której opiera się Grzegorz, będąc przywódcą?
- Jakie elementy powinien poprawić Grzegorz w oparciu o teorię przywództwa i wyniki dwóch instrumentów, Kwestionariusza Zachowań Przywódczych i LMX 7?

Cel - Głównym celem tego studium przypadku jest zbadanie i wyjaśnienie zarówno podejścia atrybutowego do przywództwa, jak i teorii przywództwa wymiany lider-członek (LMX), z zastosowaniem praktycznym do tworzenia gier wideo.

Grupa docelowa - ta wirtualizacja edukacyjna jest przeznaczona przede wszystkim dla studentów szkół wyższych uczestniczących w kursach wprowadzających do zarządzania (zarządzanie strategiczne i zarządzanie zasobami ludzkimi).

Tło - przed rozpoczęciem przypadku wirtualnego uczniowie powinni zapoznać się z podstawami teorii organizacji (np. cykl H. le Chateliera). Instruktorzy powinni podać definicje kluczowych pojęć w badanym obrzarze (tj. przywództwo, zarządzanie talentami, zarządzanie zasobami ludzkimi, zarządzanie strategiczne) oraz wprowadzenie do kontekstu studium przypadku. Do wykładowcy należy decyzja, czy część teoretyczna (na podstawie książki P. Northouse'a) odbywa

Vilesa: Development of a virtual learning learnin space as a tool for developing student's critical thinking, communication, collaboration and creativity skills in the context of COVID 19. No. 2021-1-LT01-KA220-HED-000023551.

„The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the National Agency and Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.“



się przed zajęciami lub w trakcie.

Student powinien zapoznać się z materiałami sprawy (tabele A – C):

Vilesa: Development of a virtual learning learnin space as a tool for developing student’s critical thinking, communication, collaboration and creativity skills in the context of COVID 19. No. 2021-1-LT01-KA220-HED-000023551.

„The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the National Agency and Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.“

Tabela B. Wywiady z członkami zespołu.

Wywiad z Ryszardem	
Ty	Czy znasz dobrze Grzegorza?
Ryszard	Myślę, że tak, znamy się od kilku lat, pracowaliśmy razem nad kilkoma projektami.
Ty	Czy Wasza współpraca układała się wtedy dobrze?
Richard	Tak. Obaj jesteśmy programistami, więc zazwyczaj potrafimy uzgodnić zadania, Grzegorz doskonale rozumie specyfikę mojej pracy, potrzeby z nią związane, a także mój workflow. Generalnie zauważył, że mam duże możliwości w tego typu pracy, pewnie dlatego zaangażował mnie do pracy nad "Kopciuszkiem".
Ty	Czy Grzegorz jest zadowolony z efektów twojej pracy?
Richard	Myślę, że jest... Myślę, że nasza współpraca jest niezwykle owocna i generalnie Grzegorz daje mi znać, że też tak myśli. W każdym razie działa to w obie strony - generalnie rozumiem stanowisko Grzegorza w wielu kwestiach.
Ty	Skoro obaj jesteście programistami, czy były chwile, kiedy Gregory pomagał wam w trudniejszych lub napiętych terminami momentach?
Richard	Do tej pory nie było takiej potrzeby, ale myślę, że gdyby zaszła taka potrzeba, zrobiłby to. Wie, jak wygląda moja praca, wie, że daję dużo z siebie w ten projekt i myślę, że byłby w stanie mi pomóc w trudniejszej sytuacji.
Ty	Dziękuję, myślę, że to wszystko. Dobrego dnia!
Richard	Tobie też!

Vilesa: Development of a virtual learning learnin space as a tool for developing student’s critical thinking, communication, collaboration and creativity skills in the context of COVID 19. No. 2021-1-LT01-KA220-HED-000023551.

„The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the National Agency and Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.“

Wywiad z Robertem

Ty Jak odnajdujesz się w pracy nad "Kopciuszkim"?

Robert To jest fajna praca, przez większość czasu luźno testuję poziomy i grywalność dla siebie, lubię to robić, zawsze tak było. To dla mnie ciekawe wyzwanie, ten gatunek, to coś nowego, do tej pory testowałem inne gry, z większą ilością akcji.

Ty A jak się współpracuje z Grzegorzem?

Robert Jest w porządku, mam na myśli inne projekty, czasami nie rozumiem niektórych decyzji podejmowanych w zespole, zwłaszcza z przydziałem i egzekwowaniem pracy, ale nie muszę rozumieć wszystkiego, co nie? Z drugiej strony cieszę się, że Grzegorz zobaczył, że mam oko do testowania i zaufał, że poradzę sobie z nowym gatunkiem gier.

Ty Czy wiesz, czego Grzegorz oczekuje od Ciebie, jeśli chodzi o testowanie tej nowej gry? W końcu na pewno są tu inne standardy niż np. w First Person Shooters...

Robert Tak, wytyczne są inne, ale generalnie wiem, czego oczekuje Grzegorz, on też ogólnie rozumie, na czym polega moja praca i czego potrzebuję. To mnie nie martwi, ale jest coś jeszcze... Już widzę, że z powodu tych opóźnień na ostatniej prostej, po stworzeniu gry, będzie bardzo napięty harmonogram. Nie wiem, czy będę w stanie sam nadążyć, przydałby się wtedy drugi tester na dwa-trzy dni, ale nie jestem pewien, czy Grzegorz będzie w stanie to zorganizować. Póki co nasza współpraca układa się całkiem dobrze, ale potem może być trudno.

Ty Rozumiem... Życzę powodzenia w projekcie, szczególnie na tej ostatniej prostej!

Robert Dzięki, też się trzymaj kolego.

Vilesa: Development of a virtual learning learnin space as a tool for developing student's critical thinking, communication, collaboration and creativity skills in the context of COVID 19. No. 2021-1-LT01-KA220-HED-000023551.

„The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the National Agency and Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.“

Wywiad z Anastazją

Ty Cześć, miło cię poznać... Znam niektóre z Twoich produkcji, całkiem nieźle się w nie gra.

Anastazja Cześć, dzięki! Robię, co w mojej mocy, wkładam całe serce w pisanie i zawsze cieszę się, gdy ktoś docenia efekty tego poświęcenia.

Ty A czy czujesz się doceniona podczas pracy nad "Kopciuszkiem"?

Anastazja Cóż, prawdę mówiąc, nie bardzo. To znaczy - z jednej strony Grzegorz w pełni rozumie, że jestem naprawdę dobra w tym co robię, podobają mu się moje poprzednie produkcje. Tylko to nie przekłada się na jego zrozumienie, że mój workflow jest niezbędny do osiągnięcia tych efektów, że muszę jeździć na konwenty, rozmawiać z ludźmi, że to wymaga czasu. Zupełnie tego nie rozumie. Wiem, że ma terminy, ale to jest praca twórcza, jeśli ma być dobra, nie mogę tego po prostu zrobić, usiąść i to zrobić. Nawet kiedy wysyłam prace, rzadko mam jakąkolwiek informację zwrotną na temat tego, co myśli, trochę tak, jakby się obraził.

Ty Podobno miałeś trudne chwile... Opowiesz mi, jak to wyglądało?

Anastazja Tak, oczywiście. Sprawa jest prosta, zazwyczaj najpierw powstaje zarys całego scenariusza, potem jest on dopracowywany, dodawane są dialogi... W tym projekcie nie było go od początku. Myślałem, że Grzegorz zdaje sobie sprawę z tego, ile czasu zajmuje stworzenie nawet takiego konspektu. Nie rozumiem, dlaczego nie zaczął implementować tego elementu wcześniej, zanim zaczął budować całą grę. Może teraz trochę mi pomoże, przynajmniej z dialogami, jeśli zaangażuje kogoś z HorseGamery, ale nie jestem przekonana, że tak się stanie. Na pewno nie broni mnie przed innymi członkami zespołu, ale historia w tej grze jest moją pracą, nie zamierzam jej zatrzymać, zamierzam ją zakończyć. Zawsze kończę historie, które rozpocząłem, nawet jeśli współpraca jest tak trudna i nieefektywna jak w tym przypadku.

Ty W takim razie życzę powodzenia i twórczego wigoru!

Anastazja Dziękuję! Mam nadzieję, że kiedy gra wyjdzie, docenisz ją tak jak poprzednie.

Vilesa: Development of a virtual learning learnin space as a tool for developing student's critical thinking, communication, collaboration and creativity skills in the context of COVID 19. No. 2021-1-LT01-KA220-HED-000023551.

„The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the National Agency and Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.“

Wywiad z Yue

- Ty Witaj Yue, jak się masz?
- Yue Dobrze, nawet bardzo dobrze, właśnie wróciłam ze spaceru z moim psem, pogoda jest piękna. W pracy wszystko jest zrobione i czekam na innych, więc mogłam się trochę zrelaksować.
- Ty W projekcie "Kopciuszek" odpowiadasz za stronę graficzną i wizualną gry, prawda?
- Yue Tak, tak. Grzegorz i ja znamy się od dawna, on wie, że potrafię to zrobić dobrze, więc zaproponował mi współpracę przy tej grze.
- Ty I jak rozumiem, nie zawiódł się?
- Yue Oczywiście nie zawiódł się. Moim zdaniem współpraca jest wzorowa, komunikacja jest również bardzo dobra, zawsze wiem, czy grafika pasuje do wizji Grzegorza, czy nie, potrafię też dostosować się do jego wizji.
- Ty Czyli nie miałaś żadnych problemów we współpracy?
- Yue Problemy... Nie. To znaczy, wiesz, czasami Grzegorz nie rozumie, że aby przekazać nastrój gry, musisz sam mieć dobry nastrój. Ale z natury jest programistą, dla niego wygląda to tak: albo to robisz, albo nie. Ale rozumiem jego punkt widzenia i wiem, że generalnie podejmuje właściwe decyzje. Mogę się nie zgodzić co do Anastazji.
- Ty Tak, najwyraźniej jest napięcie między Tobą a Anastazją...
- Yue Uważa, że tylko jej praca wymaga artyzmu. Ale prawda jest taka, że zarówno Maria, jak i ja też jesteśmy artystkami. Po prostu wiemy, jak utrzymać tempo.
- Ty Myślicie, że to przez nią produkcja została tak opóźniona?
- Yue Tak, zdecydowanie. Nawet jeśli miała problem, powinna była o tym z nami porozmawiać. W każdym razie Grzegorz jest bardzo wspierający, wiem, że gdybym potrzebowała pomocy, albo schrzaniła coś i szczerze się do tego przyznała, pomógłby mi jak tylko mógł.
- Ty Ale ze względu na przyszłość projektu, czy jesteś w stanie kontynuować z Anastazją współpracę?
- Yue Tak oczywiście. W końcu zarówno ja, jak i ona jesteśmy profesjonalistkami, zależy nam na tym projekcie.

Vilesa: Development of a virtual learning learnin space as a tool for developing student's critical thinking, communication, collaboration and creativity skills in the context of COVID 19. No. 2021-1-LT01-KA220-HED-000023551.

„The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the National Agency and Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.“

Ty	W takim razie mam nadzieję, że wszystko się dobrze ułoży. Dziękuję za rozmowę, myślę, że wiem już wszystko, co było potrzebne.
Yue	Też mam taką nadzieję. Do usłyszenia!

Vilesa: Development of a virtual learning learnin space as a tool for developing student’s critical thinking, communication, collaboration and creativity skills in the context of COVID 19. No. 2021-1-LT01-KA220-HED-000023551.

„The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the National Agency and Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.“

Wywiad z Marią

- Ty Cześć Maria! Jaka jest muzyka do "Kopciuszka"?
- Maria Cześć! ... i bardzo dobrze. A przynajmniej tak mi się wydaje, bo nie dostałem jeszcze informacji zwrotnej od Gregory'ego, ale tylko czasami daje mi znać, co myśli. Myślę, że sztuka nie jest jego rzeczą.
- Ty Rozumiem... Ale wtedy chyba trudno z nim pracować, jeśli sztuka odbiega od jego kompetencji?
- Maria Czasami tak jest. Jestem naprawdę dobra w tym, co robię, ale zazwyczaj się z tym nie obnoszę. Myślę, że Grzegorz niewiele zdaje sobie sprawę z tego, jak dobra będzie muzyka w grze. Ale nie był zbyt zainteresowany procesem twórczym w ogóle, kiedy wybierał programistę, długo rozmawiali o narzędziach, podczas gdy kiedy zaprosił mnie do pracy z nim, nie był zbyt zainteresowany moim warsztatem, po prostu dobrze nam się współpracowało przy innym projekcie, to wszystko.
- Ty Czy w takim razie masz poczucie samotności w tej pracy, że jesteś sama?
- Maria Nie, zawsze mogę porozmawiać z Yue. Poza tym myślę, że mimo wszystko, gdybym potrzebowała pomocy, Grzegorz starałby się mi ją udzielić. Chociaż wydaje się, że nie ma współczucia dla problemów w tworzeniu muzyki, z pewnością lepiej traktowałby programistów lub testerów. Ale myślę, że w końcu nasza współpraca nie jest daleka od tego, czego można oczekiwać od takich projektów, jest ok.
- Ty Cieszę się więc, że ty i Yue jesteście silnym składem artystycznym. Powodzenia!
- Maria Dziękuję!

Vilesa: Development of a virtual learning learnin space as a tool for developing student's critical thinking, communication, collaboration and creativity skills in the context of COVID 19. No. 2021-1-LT01-KA220-HED-000023551.

„The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the National Agency and Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.“

Tabela C. Kwestionariusz zachowań przywódczych wypełniony przez Gregory'ego

Nie.	Wypowiedź	Odpowiedź				
		1	2	3	4	5
1	Mówi członkom grupy, co mają robić.	1	2	3	4	5
2	Zachowuje się przyjaźnie z członkami grupy.	1	2	3	4	5
3	Wyznacza standardy wydajności dla członków grupy.	1	2	3	4	5
4	Pomaga innym w grupie czuć się komfortowo.	1	2	3	4	5
5	Sugeruje, jak rozwiązywać problemy.	1	2	3	4	5
6	Pozytywnie reaguje na sugestie innych.	1	2	3	4	5
7	Wyjaśnia innym swoją perspektywę.	1	2	3	4	5
8	Traktuje innych sprawiedliwie.	1	2	3	4	5
9	Opracowuje plan działania dla grupy.	1	2	3	4	5
10	Zachowuje się w przewidywalny sposób wobec członków grupy.	1	2	3	4	5
11	Definiuje obowiązki ról dla każdego członka grupy.	1	2	3	4	5
12	Aktywnie komunikuje się z członkami grupy.	1	2	3	4	5
13	Wyjaśnia swoją rolę w grupie.	1	2	3	4	5
14	Wykazuje troskę o dobro innych.	1	2	3	4	5
15	Zawiera plan wykonania pracy.	1	2	3	4	5
16	Wykazuje elastyczność w podejmowaniu decyzji.	1	2	3	4	5
17	Podaje kryteria tego, czego oczekuje się od grupy.	1	2	3	4	5
18	Ujawnia myśli i uczucia członkom grupy.	1	2	3	4	5
19	Zachęca członków grupy do wykonywania wysokiej jakości pracy.	1	2	3	4	5
20	Pomaga członkom grupy dogadać się ze sobą.	1	2	3	4	5

Legenda: 1 = nigdy 2 = rzadko 3 = czasami 4 = często 5 = zawsze.

Vilesa: Development of a virtual learning learnin space as a tool for developing student's critical thinking, communication, collaboration and creativity skills in the context of COVID 19. No. 2021-1-LT01-KA220-HED-000023551.

„The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the National Agency and Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.“

Zadanie = ? (suma stwierdzeń nieparzystych)

| Związek = ? (suma stwierdzeń parzystych)

Vilesa: Development of a virtual learning learnin space as a tool for developing student’s critical thinking, communication, collaboration and creativity skills in the context of COVID 19. No. 2021-1-LT01-KA220-HED-000023551.

„The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the National Agency and Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.“

Tabela D. Wprowadzenie do sprawy – dla systemu (krótkie przypomnienie).

W tym miejscu powinieneś zapoznać się z przypadkiem Grzegorza, lidera zespołu pracującego nad grą visual novel o nazwie "Kopciuszek". Zwrócił się do ciebie, swojego przyjaciela, którego ceniał ze względu na swoją wiedzę biznesową, o pomoc w rozwiązaniu problemu niedotrzymania terminów i skutecznego przywództwa.

Zdecydowałeś się przeprowadzić wywiady online w czasie rzeczywistym ze wszystkimi członkami zespołu, co również udało ci się zrobić - nawet z Anastazją. Po rozmowach kwalifikacyjnych podałeś Grzegorzowi Kwestionariusz Zachowań Przywódczych.

Metody – metodologia odgrywania ról (grywalizacja), interpretacja statystyk i danych opisowych, wyjaśnienie złożonych związków przyczynowych w rzeczywistej sytuacji, praca grupowa.

Branżowe studio produkcji gier.

Hipoteza - słabe podejście lidera i nierozwinięte relacje lider-follower negatywnie wpływają na realizację projektu.

Cel gry - Każdy z graczy jest przypisany; później gracze grają, aby lepiej zrozumieć teorię poprzez symulację przypadku.

Dodatkowe informacje mogą być przedstawione w drodze wykładu przed rozprawą.

Vilesa: Development of a virtual learning learnin space as a tool for developing student’s critical thinking, communication, collaboration and creativity skills in the context of COVID 19. No. 2021-1-LT01-KA220-HED-000023551.

„The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the National Agency and Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.“

Zajęcia przed grą

1. Student zapoznaje się z Northouse, P. G. (2019). Przywództwo. Los Angeles: Sage, strony 32-58 (może to potrwać do 2 godzin).
2. Uczniowie zapoznają się ze sprawą. Obliczają wyniki dla tabeli C. Ta część trwa do 20 minut.
3. Wykładowca wprowadza do pojęcia przywództwa, genezy badań nad nim, kluczowych definicji i rodzajów przywództwa. Wprowadzenie wykładowcy trwa do 45 minut. Wprowadzenie powinno opierać się na pełnej bibliografii dołączonej do tego studium przypadku i omawiać Kwestionariusz Zachowań Przywódczych (aby uczniowie byli w stanie zrozumieć zawartość Tabeli C).

Algorytm gry

Krok	Działanie systemu	Akcja gracza (ucznia)	Działanie wykładowcy	Sekwencja gry	Działalność wykładowcy
1	POCZĄTEK				
2	System udostępnia formularz do wypełnienia imienia, nazwiska, kodu klasy	Studenci logują się.	Wykładowca loguje się.	Login	
3	System zapewnia użytkownikom awatar do wyboru / konfiguracji.	Uczniowie wybierają awatara. Po selekcji pojawiają się w klasie.	Wykładowca wybiera awatara. Po selekcji pojawiają się w klasie.	Wybór awatara	
4	System zapewnia test	Uczniowie przystępują do testu (Tabela 7. Egzamin teoretyczny).	Wykładowca ocenia odpowiedzi studentów.	Wybierz test oparty na teorii, jedna prawidłowa odpowiedź (prawidłowa odpowiedź jest wyświetlana po każdym pytaniu), Tabela 7.	
5	System udostępnia tabele z krótkim opisem przypadku (tabela D).	Uczniom przypomina się o sprawie.	<i>ŻADEN</i>	System udostępnia podstawowe dane gry.	Timer (5 minut)

6	System daje wykładowcy możliwość przypisywania ról i grup.	ŻADEN	Wykładowca przydziela studentom role (Gregory / Richard / Robert / Anastasia / Yue / Maria), tworząc w ten sposób grupy 6 studentów (można to zrobić równoległe do kroku nr 3, aby przyspieszyć działanie).		Dla każdego ucznia wybrana jest rola z listy
7	System zapewnia uczniom możliwość czatu głosowego w grupie	Uczniowie symulują spotkanie zespołu programistów gry (w ramach przydzielonej grupy), gdzie zespół omawia, co zrobić dalej, aby ograniczyć dalsze ryzyko i zminimalizować opóźnienia.	ŻADEN		Wyciszenie , wyłączenie wyciszenia Timer (10 minut)
8	System zapewnia studentom awatar i głos wykładowcy.	ŻADEN	Wykładowca zapewnia studentom teoretyczne podstawy podejścia do przywództwa opartego na relacjach oraz kwestionariusz LMX 7.		
9	Rozpoczyna się gra (pierwsza runda). Gra składa się z 5 rund, po jednej rundzie na członka drużyny (bez Gregory'ego).		Na tym etapie wykładowca nie podejmuje żadnych konkretnych działań. Wykładowca powinien być w stanie pomóc studentom, jeśli pomoc jest potrzebna.		timer (3 minuty na członka zespołu, łącznie ok. 15 minut)
-9a	Student ma do dyspozycji wybór członków zespołu - NIE AKTYWNOŚĆ GRUPOWĄ.	Każdy student wybiera członka zespołu case study, dla którego wypełnia kwestionariusz LMX 7 na bieżącej rundzie (Richard/Robert/Anastasia/Yue/Maria – nie jest to związane z rolą przypisaną przez wykładowcę).	ŻADEN		
-9 mld	Student otrzymuje wywiad z członkiem zespołu (tylko wybrany), z tabeli B.	Uczeń zapamiętuje wywiad z danym członkiem zespołu.	ŻADEN	System udostępnia podstawowe dane gry.	
-9c	System udostępnia studentowi formularz kwestionariusza LMX 7 (patrz tabela 1).	Student wypełnia kwestionariusz LMX 7 dla wybranego członka zespołu.	ŻADEN	Uczniowie wykonują zadania (wybieranie)	

10	System zapewnia studentom wyniki i wykładowcy wszystkie wyniki (po jednej tabeli dla każdego: Richard/Robert/Anastasia/Yue/Maria, patrz przykładowa tabela 8).	Uczniowie zapoznają się z dokładnością swoich kwestionariuszy.	Wykładowca zapoznaje się z ogólną wydajnością studentów.	Gra zostanie zakończona uogólnionym raportem w celu wizualizacji wyników do dyskusji	
11	System zapewnia studentom awatar i głos wykładowcy.	<i>ŻADEN</i>	Wykładowca omawia wyniki studentów.		pokaż raport
12	KONIEC				Eksportuj nagrany plik

