

## **Flow i efektywność zespołu wirtualnego**

### *Streszczenie popularnonaukowe*

W ostatnich latach można zaobserwować ogromny postęp w dziedzinie technologii informacyjno-komunikacyjnych (ICT), które stworzyły możliwość wirtualnej pracy zespołowej. Po pierwsze, dzięki wirtualnej pracy zespołowej coraz więcej zespołów może skupiać osoby z całego świata, oszczędzając czas na podróże, a także pokonując bariery geograficzne i kulturowe. W ten sposób przedsiębiorstwa oszczędzają na kosztach podróży, czasie spotkań i innych wydatkach logistycznych. Po drugie, przegląd literatury pokazuje, że istnieje zgoda co do tego, że efektywność wirtualnej pracy zespołowej wpływa zarówno na efektywność całej organizacji, jak i wywołuje pozytywne efekty psychospołeczne dla członków zespołu. Po trzecie, pandemia COVID-19 przyspieszyła wdrożenie wirtualnej pracy zespołowej, a wielu pracowników pracuje w domu korzystając z wirtualnych narzędzi do pracy z innymi członkami zespołu.

Uważa się, że zespoły wirtualne uelastyczniają organizacje i pozwalają im łatwiej radzić sobie z wyzwaniami związanymi z rosnącą globalizacją rynku i konkurencją, zmieniającymi się strukturami organizacyjnymi oraz rosnącymi wymaganiami klientów dotyczącymi terminowości i jakości usług. Do tej pory nie wiadomo jednak, które czynniki wpływają na efektywność pracy wirtualnych zespołów. Do zidentyfikowanych dotychczas czynników należą warunki społeczne, indywidualne i kontekstowe, w tym związane z wykonywaniem zadań. Co ważniejsze, koncepcją o dużym potencjale wspierania efektywności zespołu jest koncepcja flow zespołu. Ostatnie, choć nieliczne badania dostarczają dowodów na istnienie tej zależności.

Głównym celem projektu jest więc sprawdzenie przyczyn takich powiązań i usystematyzowanie ich pod względem różnych miar efektywności zespołu. Istnieje potrzeba przeprowadzenia badań empirycznych, aby zidentyfikować i zweryfikować warunki flow zespołu, gdyż istnieje wyraźna luka badawcza w zakresie wpływu flow zespołu na jego efektywność w zespołach wirtualnych.

Uchwycenie dynamiki procesów zespołowych jest niezbędne dla lepszego zrozumienia dynamicznych mechanizmów procesów zespołowych. Głównym zagadnieniem w budowaniu tej wiedzy są warunki powstawania flow zespołu. W tym celu konieczne jest zastosowanie wielopoziomowego podejścia teoretycznego i metod, które pozwolą na uchwycenie dynamiki procesów zespołowych. W dotychczasowych badaniach wykorzystywane były jedynie mierniki przepływu zespołowego na zasadzie samooceny, które wymagają przerwania procesu zespołowego i dlatego nie nadają się do oceny procesów zespołowych. Aby zbadać dynamikę flow zespołu w trakcie procesów zespołowych, należy zidentyfikować nowe wskaźniki przepływu zespołów. Wskaźniki takie mogą opierać się na danych behawioralnych i sensorycznych.

Konieczne jest zatem opracowanie innowacyjnych narzędzi pomiarowych, takich jak symulacje, metodologia próbkowania, nagrywanie wideo/audio, analiza komunikacji wykorzystujące systemy czujników behawioralnych. Jednym z naszych narzędzi badawczych będzie TransistorsHead V-T-Flow, zawierający 6 narzędzi online, które uczestnicy badań będą wykorzystywać do 1) przeprowadzania sesji kreatywnego myślenia, 2) planowania drogi od pomysłu do innowacji, 3) wyznaczania celów i zadań dla członków zespołu, 4) obliczania budżetu innowacji, 5) rozwiązywania problemów i podejmowania decyzji, 6) sprawdzania motywacji członków zespołu i rozwiązywania konfliktów. Badania empiryczne będą obejmowały 3 etapy: a) ankiety wśród 400 członków zespołu i menedżerów, b) eksperyment pracy zespołowej w 20 wirtualnych zespołach bez wskazanego menedżera (5 osób w każdym zespole polsko-niemieckim), c) eksperyment pracy zespołowej w 20 wirtualnych zespołach ze wskazanym menedżerem (5 osób w każdym zespole polsko-niemieckim). Następnie wykorzystanie zostanie uczenie maszynowe i rozpoznawanie wzorców w celu opracowania nowych algorytmów do analizy flow zespołu.

Wyniki tego projektu będą znaczącym krokiem w rozwoju wiedzy w naukach społecznych na temat relacji między flow zespołu a efektywnością w zespołach wirtualnych.