

# KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

## Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	GRY DECYZYJNE	
ZIIP/O/I/NST/C.4a			Decision-making Games	
Język wykładowy		Polski		
Rok akademicki		2023/2024		
Kierunek		Zarządzanie i Inżynieria Produkcji		
w zakresie		-		
Poziom studiów		studia pierwszego stopnia		
Profil studiów		ogólnoakademicki		
Forma studiów		studia niestacjonarne		
Semestr / semestry		V		
Przynależność do grupy zajęć		Grupa zajęć kierunkowych		
Status przedmiotu		obieralny		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Wykład	-	3 ECTS
		Ćwiczenia	-	
		Konwersatorium	25 [h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	związany z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie: Ekonomia i finanse do której przyporządkowany jest kierunek studiów		3 ECTS
	z uprawnieniami	służy zdobywaniu przez studenta kompetencji inżynierskich		
	z dyscypliną	Ekonomia i finanse		3 ECTS
Forma nauczania		tradycyjna- zajęcia zorganizowane w Uczelni / zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość		
Wymagania wstępne		brak		
Jednostka prowadząca		UTH Radom,		
Koordynator		dr Radosław Luft		
Adres strony internetowej pjo		<a href="http://www.uniwersytetradom.pl">www.uniwersytetradom.pl</a>		
Adres e-mail, telefon koordynatora		<a href="mailto:r.luft@uthrad.pl">r.luft@uthrad.pl</a> 48 361-74-10		

**EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE, REALIZACJA ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH,  
WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**

Cel kształcenia:	<p>Podstawowym celem przedmiotu jest poznanie problemów i wyzwań związanych z praktycznym funkcjonowaniem przedsiębiorstwa w gospodarce wolno-rynkowej. Zajęcia prowadzone są przy wykorzystaniu innowacyjnego narzędzia do praktycznej nauki prowadzenia działalności gospodarczej umożliwiającego podejmowanie realistycznych decyzji biznesowych mających wpływ na rozwój wirtualnej firmy w wybranej branży.</p> <p>Interaktywna gra biznesowa polegająca na symulacji on-line działalności wirtualnego przedsiębiorstwa, która umożliwia uczestnikom synchroniczną rozgrywkę i sprawdzenie nabytej wiedzy w warunkach symulowanej rzeczywistości rynkowej. Studenci, w kilkusobowych grupach, wcielają się w rolę zarządu konkurujących ze sobą przedsiębiorstw. W ramach symulacji uczestnicy podejmują realne decyzje biznesowe zarządzając wirtualnym przedsiębiorstwem doświadczając biznesu, tworzą stanowiska pracy, zatrudniają pracowników, ustalają wynagrodzenia, kupują sprzęt, inwestują w reklamę i ustalają ceny.</p>
Treści programowe:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Funkcjonowanie firmy w symulowanym systemie gospodarczym gry (obowiązujące normy). Funkcjonowanie gry decyzyjnej symulującej funkcjonowanie systemu gospodarczego gry. Zasady obsługi systemu gry symulacyjnej. Uproszczenia symulowanego systemu gospodarczego gry, w stosunku do warunków funkcjonowania firmy w rzeczywistym systemie gospodarczym. Plan finansowania rocznej działalności gospodarczej firmy w symulowanym systemie gospodarczym. (4 h, BN, W1, U1, K1)</li> <li>2. Symulacja funkcjonowania konkurujących firm, prowadzących działalność w systemie gospodarczym gry przez okres roku. Cykliczne czynności uczestników gry: Obserwacja skutków realizacji przygotowanych do wykonania miesięcznych planów finansowych firmy. Obserwowanie i prognozowanie rozmiarów zmieniającego się popytu i podaży wyrobów na rynkach. Określanie skali (rozmiaru) działalności gospodarczej w warunkach zmieniającego się popytu na wyroby firmy. (4 h, BN, W1, U1, K1)</li> <li>3. Szacowanie rozmiaru skutków finansowych prowadzonej działalności gospodarczej. Identyfikowanie skutków wcześniejszych decyzji oraz ich wpływu na długookresowe funkcjonowanie firmy. (4 h, BN, W1, U1, K1)</li> <li>4. Planowanie zaopatrzenia na środki produkcji, zasoby surowców oraz pracochłonność w sytuacji ograniczeń w dostępności zasobów oraz ograniczeń dostępności środków finansowych. Kalkulowanie i ustalanie cen wyrobów na rynkach zbytu. (4 h, BN, W1, U1, K1)</li> <li>5. Tworzenie miesięcznych planów finansowania działalności firmy. Regulowanie bieżących zobowiązań finansowych firmy. Rejestrowanie zdarzeń gospodarczych w księgach handlowych firmy. (4 h, BN, W1, U1, K1)</li> <li>6. Dokumentowanie zdarzeń gospodarczych zgodnie z aktualnymi wymogami prawa gospodarczego. (3 h, BN, W1, U1, K1)</li> <li>7. Rozliczenie rocznej działalności firm funkcjonujących w grze. Porównanie efektów ich funkcjonowania w symulowanym systemie gospodarczym. (2 h, BN, W1, U1, K1)</li> </ol>
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<p>Symulacje procesów decyzyjnych, symulacje procesów formułowania strategii rozwoju przedsiębiorstwa, symulacje procesów zarządzania przedsiębiorstwami w warunkach wirtualnego konkurencyjnego rynku, praca zespołowa.</p> <p>– symulacyjna (gier symulacyjnych)</p>

	- metoda przypadków - dyskusja dydaktyczna - metody programowane (z wykorzystaniem komputera).
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	- ocena wyników uzyskanych w symulacji (wynik działalności, wynik ekonomiczny, zadowolenie pracowników, zadowolenie klientów, rozwój firmy, wskaźnik zadłużenia) - ocena pracy w grupie (podział obowiązków, system podejmowania decyzji, system komunikowania się, planowanie pracy zespołowej) - ocena biznesplanu - ocena prezentacji końcowej zawierającej dane dotyczące efektów prowadzonej działalności gospodarczej

Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć				Metody weryfikacji efektów uczenia się	
Numer efektu uczenia się	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU) Student, który zaliczył przedmiot (W) zna i rozumie/ (U) potrafi /(K) jest gotów do:	Kierunkowy efekt uczenia się (KEU)	Forma zajęć	Forma weryfikacji (zaliczeń)	Metody sprawdzania i oceny
W1	Zna i rozumie teorie oraz ogólną metodologię badań w zakresie dyscyplin inżynieria mechaniczna, nauki o zarządzaniu i jakości, ekonomia i finanse	K_WG01	Konwersatorium	<i>Zaliczenie na ocenę</i>	<i>Wynik gry symulacyjnej</i>
U1	Potrafi w sposób prawidłowy zebrać i wyselekcjonować pod kątem przydatności i porównywalności dane niezbędne do oceny i analizy procesów zachodzących w przedsiębiorstwie i zjawisk zachodzących w gospodarce.	K_UW05	Konwersatorium	<i>Zaliczenie na ocenę</i>	<i>Wynik gry symulacyjnej</i>
K1	Jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy specjalistycznej i odbieranych treści	K_KK01	Konwersatorium	<i>Zaliczenie na ocenę</i>	<i>Wynik gry symulacyjnej</i>

Literatura i pomoce naukowe
<b>Literatura podstawowa:</b> 1. Scenariusz i instrukcja gry (w formie pdf i materiały video) 2. G. Gierszewska, M. Romanowska, Analiza strategiczna przedsiębiorstwa, PWE, Warszawa 2017, W. Bień, Zarządzanie finansami przedsiębiorstwa, Difin, Warszawa 2018 <b>Literatura uzupełniająca:</b> 1. M. Ziółkowska, Management Essentials, Oficyna Wydawnicza SGH, Warszawa 2015, ISBN 978-83-65416-05-6 2. A. Balcerak, J. Woźniak, Gry menedżerskie, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Sopot 2016, ISBN 978-83-7489-673-3

Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się – bilans punktów ECTS			
Udział w zajęciach, aktywność	Obciążenie studenta [h]		
	Inne godz. kontaktowe (IGK)	Zajęcia bez nauczyciela-praca własna studenta (ZBN)	Zajęcia dydaktyczne
Udział w wykładach/ćwiczeniach/konwersatorium	X	X	25[h]
Udział w konsultacjach	5 [h]	X	X
Przygotowanie do wykładów/ćwiczeń/konw. Przygotowanie do zaliczenia/egzaminu	X	25[h] 20[h]	X
Summaryczne obciążenie pracą studenta	5 [h]/ 0,2 ECTS	45[h]/1.8 ECTS	25[h]/ 1 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	75 [h] /3 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi
<p>W przypadku studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle chorych, określone powyżej (w karcie) metody i formy weryfikacji efektów uczenia się dostosowuje się odpowiednio do indywidualnych potrzeb tych studentów.</p> <p>Szczegółowe zasady i formy wsparcia studentów ze szczególnymi potrzebami: w tym z niepełnosprawnością, przewlekle chorych podczas zajęć, zaliczeń i egzaminów określono w: Regulaminie Studiów, Zasadach Studiowania, Procedurze dotyczącej zapewnienia dostępności procesu kształcenia studentom ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle chorych.</p>