

# KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

## Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	GRY DECYZYJNE	
E/O/II/NST/A.14			DECISION GAMES	
Język wykładowy		Polski		
Rok akademicki		2023/2024		
Kierunek w zakresie		Ekonomia		
		-		
Poziom studiów		studia drugiego stopnia		
Profil studiów		ogólnoakademicki,		
Forma studiów		studia niestacjonarne		
Semestr / semestry		4		
Przynależność do grupy zajęć		A. Grupa zajęć podstawowych		
Status przedmiotu		Obowiązkowy		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Wykład	[h]	2 ECTS
		Ćwiczenia	[h]	
		laboratorium	10 [h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	związany z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie ekonomia i finanse		1 ECTS
	z uprawnieniami	-----		ECTS
	z dyscypliną	Ekonomia i finanse		2 ECTS
Forma nauczania		tradycyjna- zajęcia zorganizowane w Uczelni		
Wymagania wstępne		Brak		
Jednostka prowadząca		Katedra Biznesu i Finansów Międzynarodowych		
Koordynator		dr Radosław Luft		
Adres strony internetowej pjo		http://weif.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		r.luft@urad.edu.pl, 48 361-74-10		

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

Cel kształcenia:	Celem zajęć z przedmiotu jest uzyskanie wiedzy o wybranych metodach ilościowych stosowanych w modelowaniu ekonometrycznym i programowaniu. Nabycie umiejętności roztropnego podejmowania decyzji ekonomicznych..
Treści programowe:	<p>Treści zajęć są powiązane z prowadzonymi badaniami naukowymi.</p> <p><b>Treść laboratorium:</b></p> <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.</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.</li> <li>3. Szacowanie rozmiaru skutków finansowych prowadzonej działalności gospodarczej. Identyfikowanie skutków wcześniejszych decyzji oraz ich wpływu na długookresowe funkcjonowanie firmy.</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.</li> <li>5. Tworzenie miesięcznych planów finansowania działalności firmy. Regulowanie bieżących zobowiązań finansowych firmy. Rejestrowanie zdarzeń gospodarczych w księgach handlowych firmy.</li> <li>6. Dokumentowanie zdarzeń gospodarczych zgodnie z aktualnymi wymogami prawa gospodarczego.</li> <li>7. Rozliczenie rocznej działalności firm funkcjonujących w grze. Porównanie efektów ich funkcjonowania w symulowanym systemie gospodarczym.</li> </ol>
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<p>metody podające (laboratorium z wykorzystaniem technik multimedialnych z elementami dyskusji);</p> <p>metody praktyczne (pokaz, laboratorium analityczne)</p> <p>Zajęcia realizowane w pracowni komputerowej z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego Excel oraz gra Revas-Branżowe Symulacje Biznesowe—(online)</p>
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	<p>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów uczenia się określonych dla przedmiotu.</p> <p>Laboratorium –100% ocena z wyniku gry symulacyjnej.</p> <p>Zalicza dodatni wyniki finansowy w grze symulacyjnej ujemny wynik – 2,0</p>

	<p>od 1% do 20% od maksymalnego wyniku w grupie – dostateczny (3)</p> <p>od 21% do 40% od maksymalnego wyniku w grupie – dostateczny plus (3,5)</p> <p>od 41% do 60% od maksymalnego wyniku w grupie – dobry (4)</p> <p>od 61% do 80% od maksymalnego wyniku w grupie – dobry plus (4,5)</p> <p>od 91% do 100% od maksymalnego wyniku w grupie – bardzo dobry (5)</p> <p>Szczegółowe zasady oraz uprawnienia studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością i przewlekle chorych w zakresie uczestniczenia, przeprowadzania zaliczeń i egzaminów są określone w: Regulaminie studiów, Zasadach studiowania, Procedurze zapewnienia dostępności procesu kształcenia studentom ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością i przewlekle chorych.</p>
--	---

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 zasady funkcjonowania firmy, obowiązujące w symulowanym systemie gospodarczym (normy obowiązujące w systemie gospodarczym gry). Sposób funkcjonowania gry decyzyjnej, symulującej funkcjonowanie systemu gospodarczego. Zasady obsługi systemu gry symulacyjnej.	K_W04	laboratorium	zaliczenie na ocenę,	Wynik gry symulacyjnej
W2	Zna i rozumie identyfikację uproszczeń zaimplementowanych w symulowanym systemie gospodarczym gry, w stosunku do warunków funkcjonowania firmy w rzeczywistym systemie gospodarczym	K_W12	laboratorium	zaliczenie na ocenę,	Wynik gry symulacyjnej
U1	Potrafi prawidłowo identyfikować otoczenie gospodarcze - procesy i zjawiska w nim zachodzące i analizować złożone i nietypowe problemy	K_U04	laboratorium	zaliczenie na ocenę,	Wynik gry symulacyjnej,
U2	Potrafi zebrać i wyselekcjonować pod kątem przydatności i porównywalności dane niezbędne do zaopatrzenia na środki produkcji, zasoby surowców oraz pracochłonności w sytuacji ograniczeń w dostępności zasobów, w tym ograniczeń dostępności środków finansowych	K_U05	laboratorium	zaliczenie na ocenę,	Wynik gry symulacyjnej,
K1	Jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy w zakresie modelowania ekonometrycznego	K_K01	laboratorium	zaliczenie na ocenę,	Wynik gry symulacyjnej,
K2	Jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy w modelowaniu biznesowym	K_K04	laboratorium	zaliczenie na ocenę,	Wynik gry symulacyjnej,

Literatura i pomoce naukowe
-----------------------------

**Literatura podstawowa**

1. Aktualne ustawy oraz rozporządzenia Rady Ministrów i Ministra Finansów dotyczące prowadzenia i dokumentowania działalności gospodarczej.
2. Marlon Dumas, Marcello La Rosa, Jan Mendling, Hajo A. Reijers, Renata Gabryelczyk, Business process management, Wydawnictwo Naukowe PWN 2022

**Literatura uzupełniająca**

<https://revas.pl/>

Szczegółowy wykaz dodatkowych źródeł i pomocy naukowych na pierwszych zajęciach podaje prowadzący

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/konwersatoriach	X	X	.....[h]
Udział w ćwiczeniach/laboratorium	X	X	10[h]
Udział w konsultacjach	4[h]	X	X
Przygotowanie do wykładów/ćwicz/lab Przygotowanie do zaliczenia/egzaminu	X	36[h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	4[h]/ 0,2 ECTS	36[h]/ 1,4CTS	10[h]/ 0,4 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	50 [h] / 2 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi
W przypadku studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekłe chorych, określone powyżej (w karcie) metody i formy weryfikacji efektów uczenia się dostosowuje się odpowiednio do indywidualnych potrzeb tych studentów.