

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	GRY DECYZYJNE	
ZIIP/O/I/ST/C.4a			Decision-making Games	
Język wykładowy		Polski		
Rok akademicki		2024/2025		
Kierunek		Zarządzanie i Inżynieria Produkcji		
w zakresie		-		
Poziom studiów		studia pierwszego stopnia		
Profil studiów		ogólnoakademicki		
Forma studiów		studia stacjonarne		
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	45 [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		URad Radom,		
Koordynator		dr Radosław Luft		
Adres strony internetowej pjo		www.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		r.luft@uthrad.pl , 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"> 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. (7 h, BN, W1, U1, K1) 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. (7 h, BN, W1, U1, K1) 3. Szacowanie rozmiaru skutków finansowych prowadzonej działalności gospodarczej. Identyfikowanie skutków wcześniejszych decyzji oraz ich wpływu na długookresowe funkcjonowanie firmy. (7 h, BN, W1, U1, K1) 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. (7 h, BN, W1, U1, K1) 5. Tworzenie miesięcznych planów finansowania działalności firmy. Regulowanie bieżących zobowiązań finansowych firmy. Rejestrowanie zdarzeń gospodarczych w księgach handlowych firmy. (7 h, BN, W1, U1, K1) 6. Dokumentowanie zdarzeń gospodarczych zgodnie z aktualnymi wymogami prawa gospodarczego. (7 h, BN, W1, U1, K1) 7. Rozliczenie rocznej działalności firm funkcjonujących w grze. Porównanie efektów ich funkcjonowania w symulowanym systemie gospodarczym. (3 h, BN, W1, U1, K1)
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>

	<ul style="list-style-type: none"> - metoda przypadków - dyskusja dydaktyczna - metody programowane (z wykorzystaniem komputera).
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	<ul style="list-style-type: none"> - 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
Literatura podstawowa: 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 Literatura uzupełniająca: 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	45[h]
Udział w konsultacjach	5 [h]	X	X
Przygotowanie do wykładów/ćwiczeń/konw. Przygotowanie do zaliczenia/egzaminu	X	15[h] 10[h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	5 [h]/ 0,2 ECTS	25[h]/1 ECTS	45[h]/ 1,8ECTS
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>