

KARTA MODUŁU / KARTA PRZEDMIOTU

Kod modułu	Z-EKO2-694
Nazwa modułu	Decyzyjne gry strategiczne
Nazwa modułu w języku angielskim	Strategic games
Obowiązuje od roku akademickiego	2012/2013

A. USYTUOWANIE MODUŁU W SYSTEMIE STUDIÓW

Kierunek studiów	Ekonomia
Poziom kształcenia	II stopień
Profil studiów	ogólnoakademicki
Forma i tryb prowadzenia studiów	stacjonarne
Specjalność	Ekonomia menedżerska
Jednostka prowadząca moduł	Katedra Ekonomii i Zarządzania
Koordynator modułu	Mgr Kamil Makiela
Zatwierdził:	

B. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

Przynależność do grupy/bloku przedmiotów	specjalnościowy
Status modułu	obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	polski
Usytuowanie modułu w planie studiów - semestr	III
Usytuowanie realizacji przedmiotu w roku akademickim	zimowy
Wymagania wstępne	-
Egzamin	nie
Liczba punktów ECTS	4

Forma prowadzenia zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	inne
w semestrze			30		

C. EFEKTY KSZTAŁCENIA I METODY SPRAWDZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Cel modułu	W ramach przedmiotu przedstawione są zasady prowadzenia gier decyzyjnych. Następnie studenci uczestniczą w tradycyjnej (papierowej) i komputerowej grze decyzyjnej, które odzwierciedlają wybrane aspekty gry rynkowej przedsiębiorstw. W czasie gry symulacyjnej studenci uczą się wykorzystywać w warunkach laboratoryjnych nabytą wiedzę z zakresu finansów, marketingu i zarządzania przedsiębiorstwem. Ponadto będą mogli szkolić umiejętności negocjacyjne i pracy w zespole.
-------------------	---

Symbol efektu	Efekty kształcenia	Forma prowadzenia zajęć (w/ć/l/p/inne)	odniesienie do efektów kierunkowych	odniesienie do efektów obszarowych
W_01	Posiada praktyczną wiedzę na temat funkcjonowania przedsiębiorstwa w realiach gospodarki wolnorynkowej oraz zna znaczenie gier decyzyjnych w kształceniu kadry menadżerskiej.	L	K_W11	S2A_W11
W_02	Ma poszerzoną wiedzę z zakresu zintegrowanych systemów zarządzania firmą w oparciu o interfejs gry TEES-6.	L	K_W12	S2A_W11
U_01	Potrafi, w oparciu o dostępne metody analizy finansowej (analiza kosztów, analiza wskaźnikowa, rachunek zysków i strat etc), podejmować podstawowe decyzje zarządcze związane z prowadzeniem firmy.	L	K_U06	S2A_U06
U_02	Rozumie podstawowe problemy związane z kierowaniem małym przedsiębiorstwem (poprzez zarządzanie wirtualnym przedsiębiorstwem).	L	K_U02	S2A_U02
K_01	Rozumie potrzebę systematycznej analizy i re-ewaluacji podejmowanych decyzji w przedsiębiorstwie.	L	K_K08	S2A_K07
K_02	Potrafi współpracować w grupie w celu podjęcia optymalnej decyzji.	L	K_K03	S2A_K02 S2A_K03

Treści kształcenia:

1. Treści kształcenia w zakresie zadań laboratoryjnych

Nr zajęć lab.	Treści kształcenia	Odniesienie do efektów kształcenia dla modułu
1	Gry decyzyjne i ich znaczenie w procesie kształcenia kadry menadżerskiej. Analiza decyzji. Istota i rodzaje gier decyzyjnych. Wykorzystanie gier decyzyjnych w procesie kształcenia kadry menadżerskiej.	W_01
2-4	Gra decyzyjna - Myjnierzy. Strategiczne, rynkowe i finansowe aspekty związane z prowadzeniem małej firmy na przykładzie prostej gry symulującej, prowadzenie myjni samochodowej.	U_02
5-13	Symulacyjna gra decyzyjna - TEES 6. Podejmowanie decyzji w zakresie wysokości cen oferowanego wyrobu, wielkości produkcji, jakości produktu, podziału zysku i lokowania nadwyżki finansowej, a także poziomu nakładów na promocję wyrobu oraz wydatków na badania rozwojowe. Przygotowanie biznesplanu. Współdziałanie w zespole. Gra prowadzona jest kwartałami, po jeden na zajęcia.	W_02 U_01 U_02 K_01 K_02
14-15	Dyskusja podsumowująca - podejmowane decyzje i ich wpływ na wyniki osiągnięte w symulacji.	W_01

Metody sprawdzania efektów kształcenia

Symbol efektu	Metody sprawdzania efektów kształcenia (sposób sprawdzenia, w tym dla umiejętności – odwołanie do konkretnych zadań projektowych, laboratoryjnych, itp.)
W_01	Obserwacja postawy studenta podczas zajęć dydaktycznych, dyskusje podczas laboratoriów, sprawozdanie z rozgrywki, symulacyjna gra decyzyjna TEES-6 (sprawozdanie z gry) Student, aby uzyskać ocenę dobrą powinien wykazać się umiejętnością wykorzystania podstawowej wiedzy teoretycznej zawartej w omówionych materiałach dydaktycznych do poprawnego prowadzenia wirtualnej firmy. Aby uzyskać ocenę bardzo dobrą, student powinien

	dotatkowo uzyskać wynik będący w 10% najlepszych wyników.
W_02	Obserwacja postawy studenta podczas zajęć dydaktycznych, dyskusje podczas laboratoriów, wyniki rozgrywki symulacyjnej gry decyzyjnej TEES-6 (sprawozdanie z gry) Student, aby uzyskać ocenę dobrą powinien wykazać się umiejętnością wykorzystania podstawowej wiedzy teoretycznej zawartej w omówionych materiałach dydaktycznych do poprawnego prowadzenia wirtualnej firmy. Aby uzyskać ocenę bardzo dobrą, student powinien dodatkowo uzyskać wynik będący w 10% najlepszych wyników.
U_01	Symulacyjna gra decyzyjna TEES-6 (sprawozdanie z gry), biznesplan (projekt) Student aby uzyskać oceną dobrą powinien otrzymać wynik stanowiący co najmniej 75% najlepszego wyniku z rozgrywki. Ponadto powinien przedstawić biznesplan zgodny z wytycznymi prowadzącego. Aby uzyskać ocenę bardzo dobrą student powinien uzyskać wynik stanowiący co najmniej 90% najlepszego wyniku. Na ocenę bardzo dobrą wykonany biznesplan powinien wykraczać poza minimalne wymagania przedstawione przez prowadzącego.
U_02	Symulacyjna gra decyzyjna TEES-6 (sprawozdanie z gry) Student aby uzyskać oceną dobrą powinien otrzymać wynik stanowiący co najmniej 75% najlepszego wyniku z rozgrywki. Aby uzyskać ocenę bardzo dobrą student powinien uzyskać wynik stanowiący co najmniej 90% najlepszego wyniku.
K_01	Symulacyjna gra decyzyjna TEES-6 (sprawozdanie z gry), obserwacja postawy studenta podczas zajęć dydaktycznych, dyskusje podczas laboratoriów Student aby uzyskać ocenę dobrą powinien wykazać się znajomością materiałów dydaktycznych i gotowością wykorzystania zdobytej wiedzy w rozgrywce. Aby uzyskać oceną bardzo dobrą student powinien wykazać się umiejętnością pogłębionej analizy rozgrywki oraz umiejętnością planowania rozwoju swojej firmy na kilka ruchów (kwartałów) w przód.
K_02	Symulacyjna gra decyzyjna TEES-6 (sprawozdanie z gry), obserwacja postawy studenta podczas zajęć dydaktycznych, dyskusje podczas laboratoriów Aby uzyskać ocenę dobrą student powinien uczestniczyć w procesie podejmowania decyzji przez zespół. Aby uzyskać ocenę bardzo dobrą student powinien aktywnie uczestniczyć w procesach decyzyjnych swojej firmy, zgłaszając własne propozycje i poprawnie opiniować propozycje innych członków zespołu.

D. NAKŁAD PRACY STUDENTA

Bilans punktów ECTS		
	Rodzaj aktywności	obciążenie studenta
1	Udział w wykładach	
2	Udział w ćwiczeniach	
3	Udział w laboratoriach	30
4	Udział w konsultacjach (2-3 razy w semestrze)	12
5	Udział w zajęciach projektowych	
6	Konsultacje projektowe	10
7	Udział w egzaminie	
8		
9	Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	52
10	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego (1 punkt ECTS=25-30 godzin obciążenia studenta)	1,9 ECTS
11	Samodzielne studiowanie tematyki wykładów	
12	Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń	
13	Samodzielne przygotowanie się do kolokwium	
14	Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów	30
15	Wykonanie sprawozdań	10

15	Przygotowanie do kolokwium końcowego z laboratorium	
17	Wykonanie projektu lub dokumentacji	18
18	Przygotowanie do egzaminu	
19		
20	Liczba godzin samodzielnej pracy studenta	58
21	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy <i>(1 punkt ECTS=25-30 godzin obciążenia studenta)</i>	2,1 ECTS
22	Sumaryczne obciążenie pracą studenta	110
23	Punkty ECTS za moduł <i>1 punkt ECTS=25-30 godzin obciążenia studenta</i>	4 ECTS
24	Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym <i>Suma godzin związanych z zajęciami praktycznymi</i>	110
25	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym <i>1 punkt ECTS=25-30 godzin obciążenia studenta</i>	4 ECTS

E. LITERATURA

Wykaz literatury	1. R. Szczepanik, Myjnionerzy – regulamin gry. http://www.symulacje.edu.pl/engine/data/upimages/admin/subfolders/myjnionerzy/myjnionerzy-regulamin-gry.pdf 2. J.T. Skrzypek, M. Szubra, Symulacyjna gra decyzyjna - TESS 6 – podręcznik użytkownika, Kraków 2010.
Witryna WWW modułu/przedmiotu	