

KARTA MODUŁU / KARTA PRZEDMIOTU

Kod modułu	Z-EKO-
Nazwa modułu	Gry decyzyjne w przedsiębiorstwie
Nazwa modułu w języku angielskim	Decision games in enterprises
Obowiązuje od roku akademickiego	2017/2018

A. USYTUOWANIE MODUŁU W SYSTEMIE STUDIÓW

Kierunek studiów	Ekonomia
Poziom kształcenia	II stopień
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Forma i tryb prowadzenia studiów	studia niestacjonarne
Specjalność	Finanse przedsiębiorstw
Jednostka prowadząca moduł	Katedra Ekonomii i Finansów
Koordinator modułu	mgr Dorota Bochnacka
Zatwierdził	

B. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

Przynależność do grupy/bloku przedmiotów	Specjalnościowy
Status modułu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	Polski
Usytuowanie modułu w planie studiów - semestr	Semestr III
Usytuowanie realizacji przedmiotu w roku akademickim	Semestr zimowy
Wymagania wstępne	Ekonometria i prognozowanie procesów ekonomicznych, Ekonomia menadżerska, Analiza sprawozdań finansowych, Planowanie finansowe
Egzamin (TAK/NIE)	NIE
Liczba punktów ECTS	4

Forma prowadzenia zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	inne
Liczba godzin w semestrze	-	-	20	-	-

C. EFEKTY KSZTAŁCENIA I METODY SPRAWDZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Cel modułu	Celem modułu jest zapoznanie studentów z podstawowymi zasadami prowadzenia gier decyzyjnych, a także umożliwienie zdobycia doświadczenia oraz umiejętności w zakresie zarządzania przedsiębiorstwem w warunkach konkurencji. Poprzez uczestnictwo w symulacyjnych grach decyzyjnych odzwierciedlających wybrane aspekty gry rynkowej studenci mają możliwość połączenia oraz wykorzystania zdobytej wiedzy teoretycznej z zakresu rachunkowości, analizy finansowej, finansów oraz zarządzania. Dodatkowo zdobywają umiejętności negocjacji, podejmowania decyzji w warunkach niepewności oraz pracy zespołowej.
-------------------	--

Symbol efektu	Efekty kształcenia	Forma prowadzenia zajęć	Odniesienie do efektów kierunkowych	Odniesienie do efektów obszarowych
W_01	Student posiada wiedzę na temat prowadzenia i funkcjonowania działalności gospodarczej w warunkach konkurencji. Zna znaczenie gier decyzyjnych w kształceniu kadry menadżerskiej, a także rozumie potrzebę znajomości oraz wykorzystania przez przedsiębiorcę wiedzy z zakresu ekonometrii, statystyki oraz modelowania ekonomicznego w celu podejmowania racjonalnych decyzji.	L	K_W11	S2A_W11
W_02	Posiada pogłębioną wiedzę w obszarze dyscyplin pokrewnych naukom ekonomicznym, które niezbędne są wykwalifikowanemu ekonomistcie.	L	K_W12	S2A_W11
U_01	Posiada umiejętność wykorzystania wiedzy teoretycznej w celu pozyskania danych niezbędnych do analizy rozpatrywanych procesów. Posiada umiejętność wyboru odpowiedniej metody badawczej oraz jej zastosowania do analizy szans i zagrożeń związanych z działalnością przedsiębiorstwa. Dodatkowo rozumie podstawowe problemy związane z kierowaniem małym przedsiębiorstwem (poprzez zarządzanie wirtualnym przedsiębiorstwem).	L	K_U02	S2A_U02
U_02	Posiada umiejętność weryfikacji i wykorzystania dostępnych metod analizy finansowej (tj. analiza kosztów, analiza wskaźnikowa, rachunek zysków i strat etc.) oraz podejmowania na ich podstawie decyzji zarządczych związanych z prowadzeniem firmy.	L	K_U03	S2A_U06
K_01	Potrafi współpracować w grupie w celu podjęcia optymalnej decyzji. Rozumie potrzebę odpowiedzialności oraz wywiązywania się z powierzonych funkcji. Potrafi przygotować plan finansowy oraz marketingowy przedsiębiorstwa, a także pokierować jego realizacją.	L	K_K03	S2A_K02 S2A_K03
K_02	Jest gotów do samodzielnego uruchomienia i kierowania przedsiębiorstwem. Rozumie potrzebę systematycznej analizy i ciągłego monitorowania podejmowanych decyzji.	L	K_U08	S2A_K07

Treści kształcenia

1. Treści kształcenia w zakresie zadań laboratoryjnych

Nr zajęć lab.	Treści kształcenia	Odniesienie do efektów kształcenia dla modułu
1.	Teoria gier w podejmowaniu decyzji. Istota i rodzaje gier decyzyjnych oraz ich wykorzystanie w procesie kształcenia kadry menedżerskiej.	W_01
2-3.	Symulacyjna gra decyzyjna - Myjnionerzy. Finansowe, strategiczne oraz rynkowe aspekty prowadzenia przedsiębiorstwa na podstawie prostej gry symulacyjnej Myjnionerzy.	U_02
4-5.	Symulacyjna gra decyzyjna - TESS 6. Zapoznanie się zasadami oraz interfejsem gry TEES-6. Wyłonienie zespołów stanowiących zarządy przedsiębiorstw. Przeprowadzenie jednokwartalowej rozgrywki testowej.	W_02 U_01 U_02 K_01 K_02
6-9.	Symulacyjna gra decyzyjna - TESS 6. Przygotowanie biznesplanu. Zarządzanie funkcjonującym na konkurencyjnym rynku przedsiębiorstwem produkcyjnym poprzez podejmowanie decyzji dotyczących m.in., wysokości cen wytwarzanego wyrobu, jego jakości, wielkości produkcji, podziału zysku oraz lokowania nadwyżki finansowej, a także wysokości nakładów na promocję produktu oraz wydatków na badania rozwojowe. Współpracujące zespoły podejmują cztery kolejne decyzje (po jednej na zajęciach).	W_02 U_01 U_02 K_01 K_02
10.	Przygotowanie raportu końcowego zawierającego informację o sposobie prowadzenia działalności przez Zarządy poszczególnych firm (sprawozdanie Zarządu z działalności). Prezentacja uzyskanych wyników. Dyskusja podsumowująca.	W_01

Metody sprawdzania efektów kształcenia

Symbol efektu	<p style="text-align: center;">Metody sprawdzania efektów kształcenia (sposób sprawdzenia, w tym dla umiejętności – odwołanie do konkretnych zadań projektowych, laboratoryjnych, itp.)</p>
W_01	<p>Obserwacja postawy studenta podczas zajęć laboratoryjnych, dyskusje podczas zajęć, symulacyjna gra decyzyjna TEES-6, sprawozdanie z rozgrywki. Student, aby uzyskać ocenę dobrą powinien wykazać się umiejętnością wykorzystania podstawowej wiedzy teoretycznej do poprawnego prowadzenia wirtualnej firmy zawartej we wskazanych materiałach dydaktycznych. Aby uzyskać ocenę bardzo dobrą, student powinien dodatkowo uzyskać wynik mieszczący się w 10% najlepszych wyników.</p>
W_02	<p>Obserwacja postawy studenta podczas zajęć laboratoryjnych, dyskusje podczas zajęć, wyniki i sprawozdanie z symulacyjnej gry decyzyjnej TEES-6 Student, aby uzyskać ocenę dobrą powinien wykazać się umiejętnością wykorzystania podstawowej wiedzy teoretycznej w celu sprawnego prowadzenia wirtualnej firmy. Aby uzyskać ocenę bardzo dobrą, student powinien dodatkowo uzyskać wynik mieszczący się w 10% najlepszych wyników.</p>
U_01	<p>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 oraz sprawozdanie z rozgrywki 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 oraz sprawozdanie powinien wykraczać poza minimalne wymagania przedstawione przez prowadzącego.</p>
U_02	<p>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.</p>
K_01	<p>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.</p>
K_02	<p>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, zgłaszać własne propozycje i poprawnie opiniować propozycje innych członków zespołu.</p>

D. NAKŁAD PRACY STUDENTA

Bilans punktów ECTS			
Lp.	Rodzaj aktywności	Obciążenie studenta	Jednostka
1.	Udział w wykładach		h
2.	Udział w ćwiczeniach		h
3.	Udział w laboratoriach	20	h
4.	Udział w zajęciach projektowych		h
5.	Udział w konsultacjach (2-3 razy w semestrze)	5	h
6.	Konsultacje projektowe	5	h
7.	Udział w egzaminie		h
8.			
9.	Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	30	h
10.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego <i>(1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta)</i>	1,2	ECTS
11.	Samodzielne studiowanie tematyki wykładów		h
12.	Samodzielne przygotowanie się do ćwiczeń		h
13.	Samodzielne przygotowanie się do kolokwium		h
14.	Samodzielne przygotowanie się do laboratoriów	35	h
15.	Wykonanie sprawozdań	20	h
16.	Przygotowanie do kolokwium końcowego z laboratorium		h
17.	Wykonanie projektu lub dokumentacji	15	h
18.	Przygotowanie do egzaminu		h
19.			
20.	Liczba godzin samodzielnej pracy studenta	70	h
21.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy <i>(1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta)</i>	2,8	ECTS
22.	Sumaryczne obciążenie pracą studenta	100	h
23.	Punkty ECTS za moduł <i>1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta</i>	4	ECTS
24.	Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym <i>Suma godzin związanych z zajęciami praktycznymi</i>	100	h
25.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym <i>1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta</i>	4	ECTS

E. LITERATURA

Wykaz literatury	<ol style="list-style-type: none">1. R. Szczepanik, Myjnionerzy – regulamin gry. http://www.symulacje.edu.pl/wp-content/uploads/2014/11/myjnionerzy-regulamin-gry.pdf2. J.T. Skrzypek, M. Szubra, Symulacyjna gra decyzyjna - TESS 6 – podręcznik użytkownika, Kraków 2010.3. A. Waśniewska, K. Skrzyszewska, Ekonomia menadżerska. Podstawy teoretyczna z zadaniami, Akademia Morska w Gdyni, Gdynia 2012.4. J.T. Skrzypek, Biznesplan w 10 krokach. Przewodnik od pomysłu do wdrożenia, Poltext, Warszawa 2014.5. J.T. Skrzypek, E. Filar, Biznes plan, Poltext, Warszawa 2007.6. M. Malawski, H. Sosnowska, A. Wieczorek, Konkurencja i kooperacja. Teoria gier w ekonomii i naukach społecznych, PWN, 2014.
------------------	---

	7. K. Binmore, Teoria gier, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2017.
Witryna WWW modułu/przedmiotu	