



KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	Z-EKO2-U-314b
Nazwa przedmiotu	Gry decyzyjne w przedsiębiorstwie
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Decision games in enterprises
Obowiązuje od roku akademickiego	2021/2022

USYTUOWANIE MODUŁU W SYSTEMIE STUDIÓW

Kierunek studiów	EKONOMIA
Poziom kształcenia	II stopień
Profil studiów	Praktyczny
Forma i tryb prowadzenia studiów	Studia stacjonarne
Zakres	Finanse przedsiębiorstw
Jednostka prowadząca przedmiot	Katedra Ekonomii i Finansów
Koordinator przedmiotu	Mgr Dorota Bochnacka
Zatwierdził	Dr hab. inż. Dariusz Bojczuk, prof. PŚk

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

Przynależność do grupy/bloku przedmiotów	Przedmiot specjalnościowy
Status przedmiotu	Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć	Polski
Usytuowanie modułu w planie studiów - semestr	Semestr III
Wymagania wstępne	Ekonometria i prognozowanie procesów ekonomicznych, Ekonomia menadżerska, Analiza sprawozdań finansowych, Planowanie finansowe
Egzamin (TAK/NIE)	NIE
Liczba punktów ECTS	2

Forma prowadzenia zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	inne
Liczba godzin w semestrze			30	15	

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Kategoria	Symbol efektu	Efekty kształcenia	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	W01	Student posiada wiedzę na temat działalności przedsiębiorstwa oraz jego relacji z otoczeniem, zna sposoby komunikacji i współpracy z mediami. Posiada pogłębioną wiedzę na temat działań związanych z rozwojem kadry menedżerskiej oraz potencjału pracowników.	EKO2_W03
	W02	Student zna metody i narzędzia analizy finansowej. Zna zastosowania metod i systemów wspomagających procesy podejmowania optymalnych decyzji związanych z kluczowymi obszarami działalności przedsiębiorstwa.	EKO2_W07
	W03	Student ma rozszerzoną wiedzę na temat procesów inwestycyjnych niezbędnych dla rozwoju przedsiębiorstw, potrafi planować te procesy, a także określić ich wpływ na skalę i zasięg prowadzonej działalności gospodarczej. Zna i rozumie mechanizmy wpływu uwarunkowań rynkowych na procesy decyzyjne.	EKO2_W10
	W04	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.	EKO2_W11
	W05	Posiada pogłębioną wiedzę w obszarze dyscyplin pokrewnych naukom ekonomicznym, które niezbędne są wykwalifikowanemu ekonomiście.	EKO2_W12
Umiejętności	U01	Potrafi wykorzystać posiadaną wiedzę do prawidłowej interpretacji, wyjaśniania oraz określenia wzajemnych relacji zachodzących między zjawiskami i procesami ekonomicznymi w przedsiębiorstwie i jego otoczeniu. Potrafi formułować oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy zachodzące w turbulentnym i nieprzewidywalnym otoczeniu.	EKO2_U01
	U02	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).	EKO2_U02
	U03	Posiada umiejętność weryfikacji i wykorzystania dostępnych narzędzi badawczych, oraz prognozować, oceniać i podejmować na ich podstawie decyzje zarządcze związanych z prowadzeniem firmy. Student posiada umiejętność współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych oraz podejmować wiodącą rolę w zespole.	EKO2_U04
	U04	Potrafi wykorzystać zaawansowane metody analizy finansowej podmiotów gospodarczych (tj. analiza kosztów, analiza wskaźnikowa etc.) i weryfikuje uzyskane wyniki oraz poddaje je krytycznej ocenie.	EKO2_U06

Kompetencje społeczne	K01	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.	EKO2_K03
	K02	Potrafi uczestniczyć w różnych projektach prognozując różne skutki podejmowanych decyzji i działań dotyczących sfery ekonomicznej, społecznej oraz finansowej.	EKO2_K05
	K03	Jest gotów do samodzielnego uruchomienia i kierowania przedsiębiorstwem. Rozumie potrzebę systematycznej analizy i ciągłego monitorowania podejmowanych decyzji.	EKO2_K08

TRZĘCI PROGRAMOWE

Forma zajęć	Treści programowe
laboratorium	1-2. Teoria gier w podejmowaniu decyzji. Istota i rodzaje gier decyzyjnych oraz ich wykorzystanie w procesie kształcenia kadry menedżerskiej.
	3-6. Symulacyjna gra decyzyjna - Myjnionerzy. Finansowe, strategiczne oraz rynkowe aspekty prowadzenia przedsiębiorstwa na podstawie prostej gry symulacyjnej Myjnionerzy.
	7-12. Symulacyjna gra decyzyjna - TESS 6. Zapoznanie się zasadami oraz interfejsem gry TEES-6. Wyłonienie zespołów stanowiących zarządy przedsiębiorstw. Przeprowadzenie dwukwartalowej rozgrywki testowej.
	13-30. Symulacyjna gra decyzyjna - TESS 6. 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 osiem kolejnych decyzji (po jednej na zajęciach).
projekt	1-4. Symulacyjna gra decyzyjna - TESS 6. Przygotowanie biznesplanu.
	5-12. Przygotowanie raportu końcowego zawierającego informację o sposobie prowadzenia działalności przez Zarządy poszczególnych firm (sprawozdanie Zarządu z działalności).
	13-15. Prezentacja uzyskanych wyników. Dyskusja podsumowująca.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Metody sprawdzania efektów kształcenia					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Inne
W01				X	X	X
W02				X	X	X
W03				X	X	X
W04				X	X	X
W05				X	X	X
U01				X	X	X
U02				X	X	X
U03				X	X	X
U04				X	X	X
K01				X	X	X
K02				X	X	X
K03				X	X	X

FORMA I WARUNKI ZALICZENIA

Forma zajęć	Forma zaliczenia	Warunki zaliczenia
laboratorium	zaliczenie z oceną	<p>Obserwacja postawy studenta podczas zajęć laboratoryjnych, dyskusje podczas zajęć, symulacyjna gra decyzyjna TEES-6.</p> <p>Student, aby uzyskać ocenę dobrą powinien otrzymać wynik stanowiący, co najmniej 75% najlepszego wyniku z rozgrywki, wykazać się umiejętnością wykorzystania podstawowej wiedzy teoretycznej w celu sprawnego prowadzenia wirtualnej firmy, wykazać się znajomością materiałów dydaktycznych i gotowością wykorzystania zdobytej wiedzy w rozgrywce. Powinien także uczestniczyć w procesie podejmowania decyzji przez zespół. Aby uzyskać oceną bardzo dobrą student powinien uzyskać wynik stanowiący, co najmniej 90% najlepszego wyniku, wykazać się umiejętnością pogłębionej analizy rozgrywki oraz umiejętnością planowania rozwoju swojej firmy na kilka ruchów (kwartałów) w przód, powinien aktywnie uczestniczyć w procesach decyzyjnych swojej firmy, zgłaszać własne propozycje i poprawnie opiniować propozycje innych członków zespołu.</p>
projekt	zaliczenie z oceną	<p>Obserwacja postawy studenta podczas zajęć projektowych, dyskusje podczas zajęć, sprawozdanie z symulacyjnej gry decyzyjnej TEES-6, biznesplan (projekt)</p> <p>Przygotowanie i prezentacja biznesplanu oraz sprawozdanie z rozgrywki zgodny z wytycznymi prowadzącego. Na ocenę bardzo dobrą wykonany biznesplan oraz sprawozdanie powinien wykraczać poza minimalne wymagania przedstawione przez prowadzącego.</p>

NAKŁAD PRACY STUDENTA

Bilans punktów ECTS							
Lp.	Rodzaj aktywności	Obciążenie studenta					Jednostka
		W	C	L	P	S	
1.	Udział w zajęciach zgodnie z planem studiów			30	15		h
2.	Inne (konsultacje, egzamin)			2	2		h
3.	Razem przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	49					h
4.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	2,0					ECTS
5.	Liczba godzin samodzielnej pracy studenta	2					h
6.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy	0,1					ECTS
7.	Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	51					h
8.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym	2,0					ECTS
9.	Sumaryczne obciążenie pracą studenta	50					h
10.	Punkty ECTS za moduł <i>1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta</i>	2					ECTS

LITERATURA

1. R. Szczepanik, *Myjnionerzy – regulamin gry*.
<http://www.symulacje.edu.pl/wp-content/uploads/2014/11/myjnionerzy-regulamin-gry.pdf>
2. 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.