



KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	studia stacjonarne:	Z-ZB-603
	studia niestacjonarne:	Z-ZBN-603
Nazwa przedmiotu	Symulacje strategiczne w biznesie	
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Business Strategy Simulations	
Obowiązuje od roku akademickiego	2026/2027	

USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

Kierunek studiów	ZARZĄDZANIE BIZNESOWE
Poziom kształcenia	I stopień
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Forma i tryb prowadzenia studiów	Studia stacjonarne i niestacjonarne
Zakres	Wszystkie zakresy
Jednostka prowadząca przedmiot	Katedra Ekonomii i Finansów
Koordinator przedmiotu	dr inż. Sławomir Luściński
Zatwierdził	dr hab. inż. Dariusz Bojczuk, prof. PŚk

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

Przynależność do grupy/bloku przedmiotów		Przedmiot kierunkowy
Status przedmiotu		Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć		Polski
Usytuowanie w planie studiów - semestr	studia stacjonarne	Semestr VI
	studia niestacjonarne	Semestr VI
Wymagania wstępne		Finanse przedsiębiorstwa, Marketing, Ekonomia Menadżerska, Podstawy statystyki i ekonometrii, Matematyka finansowa, Analiza Ekonomiczna, Zarządzanie strategiczne
Egzamin (TAK/NIE)		NIE
Liczba punktów ECTS		3

Forma prowadzenia zajęć		wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	inne
Liczba godzin w semestrze	studia stacjonarne:			30	15	
	studia niestacjonarne:			18	9	

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Kategoria	Symbol efektu	Efekty kształcenia	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	W01	Posiada wiedzę na temat prowadzenia i funkcjonowania działalności gospodarczej w warunkach konkurencji oraz relacji przedsiębiorstwa z otoczeniem.	ZB1_W02
	W02	Zna metody i narzędzia analizy finansowej. Zna zastosowania metod i systemów wspomagających procesy podejmowania optymalnych decyzji związanych z kluczowymi obszarami działalności przedsiębiorstwa.	ZB1_W04
	W03	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.	ZB1_W04
	W04	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	ZB1_W06
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. Identyfikuje problemy występujące w zarządzaniu przedsiębiorstwem sektora MSP. Potrafi formułować oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy zachodzące w turbulentnym i nieprzewidywalnym otoczeniu.	ZB1_U01
	U02	Posiada umiejętność wykorzystania wiedzy teoretycznej w celu pozyskania danych niezbędnych do analizy problemów decyzyjnych. Posiada umiejętność wyboru odpowiedniej metody badawczej oraz jej zastosowania do analizy szans i zagrożeń związanych z działalnością przedsiębiorstwa.	ZB1_U02
	U03	Potrafi wykorzystać zaawansowane metody analizy finansowej podmiotów gospodarczych (tj. analiza kosztów, analiza wskaźnikowa etc.) i weryfikuje uzyskane wyniki oraz poddaje je krytycznej ocenie.	ZB1_U03
	U04	Potrafi wykorzystać posiadaną wiedzę do zarządzania produkcją, jakością, finansami przedsiębiorstwa.	ZB1_U04
Kompetencje społeczne	K01	Jest gotów współpracować w grupie w celu rozwiązania problemów zarządzania. Rozumie potrzebę odpowiedzialności oraz wywiązywania się z powierzonych funkcji.	ZB1_K03
	K02	Jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy (także w środowisku wirtualnym). Potrafi działać w warunkach stresu, ryzyka i niepewności uwzględnieniem ryzyka i niepewności.	ZB1_K04
	K03	Jest gotów zdobywać i doskonalić wiedzę oraz umiejętności organizatorskie, kierownicze.	ZB1_K02

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć	Treści programowe
laboratorium	Teoria gier w podejmowaniu decyzji. Finansowe, strategiczne oraz rynkowe aspekty prowadzenia przedsiębiorstwa na podstawie prostej gry symulacyjnej. Symulacyjna gra decyzyjna: 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.
projekt	Symulacyjna gra decyzyjna: sporządzenie biznesplanu, sporządzenie raportu końcowego zawierającego informację o sposobie prowadzenia działalności przez Zarządy poszczególnych wirtualnych firm (sprawozdanie Zarządu z działalności). Prezentacja osiągniętych rezultatów zarządzania wirtualną firmą. Dyskusja podsumowująca.

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Metody sprawdzania efektów kształcenia					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Inne (obserwacja, dyskusja)
W01				X	X	X
W02				X	X	X
W03				X	X	X
W04				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

FORMA I WARUNKI ZALICZENIA

Forma zajęć	Forma zaliczenia	Warunki zaliczenia
laboratorium	zaliczenie z oceną	Obserwacja postawy studenta podczas zajęć laboratoryjnych, dyskusje podczas zajęć, symulacyjna gra decyzyjna. Student, aby uzyskać ocenę dobrą powinien otrzymać wynik stanowiący, co najmniej 71% 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 ocenę bardzo dobrą student powinien uzyskać wynik stanowiący, co najmniej 91% 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.

projekt	zaliczenie z oceną	Obserwacja postawy studenta podczas zajęć projektowych, dyskusje podczas zajęć, sprawozdanie z symulacyjnej gry decyzyjnej, biznesplan (projekt). 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.
---------	--------------------	---

NAKŁAD PRACY STUDENTA

Bilans punktów ECTS												
Lp.	Rodzaj aktywności	Obciążenie studenta										Jed- nostka
		studia stacjonarne					studia niestacjonarne					
1.	Udział w zajęciach zgodnie z planem studiów	W	C	L	P	S	W	C	L	P	S	h
				30	15				18	9		
2.	Inne (konsultacje, egzamin)			2	2				2	2		h
3.	Razem przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	49					31					h
4.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	2,0					1,2					ECTS
5.	Liczba godzin samodzielnej pracy studenta	26					44					h
6.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy	1,0					1,8					ECTS
7.	Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	71					71					h
8.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym	2,8					2,8					ECTS
9.	Sumaryczne obciążenie pracą studenta	75					75					h
10.	Punkty ECTS za moduł <i>1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta</i>	3										ECTS

LITERATURA

1. Binmore K. (2017), *Teoria gier*, Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź.
2. Szczepanik R. (2014), *Myjnierzy – regulamin gry*. [online] <http://www.symulacje.edu.pl/wp-content/uploads/2014/11/myjnierzy-regulamin-gry.pdf>
3. Malawski M., Sosnowska H., Wieczorek A. (2014), *Konkurencja i kooperacja. Teoria gier w ekonomii i naukach społecznych*, PWN.
4. Waśniewska A., Skrzyszewska K. (2012), *Ekonomia menadżerska. Podstawy teoretyczne z zadaniami*, Akademia Morska w Gdyni, Gdynia.
5. Skrzypek J.T. (2014), *Biznesplan w 10 krokach. Przewodnik od pomysłu do wdrożenia*, Poltext, Warszawa.
6. Skrzypek J.T., Szubra M. (2010) *Symulacyjna gra decyzyjna - TESS 6 – podręcznik użytkownika*, Kraków.
7. Skrzypek J.T., Filar E. (2007), *Biznes plan*, Poltext, Warszawa.