

KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2022/2023 FORMA STUDIÓW: NIESTACJONARNA						
INFORMACJE OGÓLNE						
1. Nazwa przedmiotu GRA DECYZYJNA						
2. Nazwa kierunku Ekonomia						
3. Poziom kształcenia: studia drugiego stopnia						
4. Liczba punktów ECTS 2						
5. Liczba godzin w semestrze						
semestr	w	ćw	lab/lek	prj/zp	pws	prk
IV -letni			30			
6. Język wykładowy polski						
7. Wykładowca mgr Wioleta Kuflewska						
INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE						
8. Wymagania wstępne						
1. Podstawowa wiedza z zakresu zarządzania i organizacji						
9. Cele przedmiotu						
C1 Zapoznanie z problematyką analizy decyzyjnej, teorii gier oraz symulacji						
C2 Wykształcenie umiejętności racjonalnego podejmowania decyzji, analizy informacji we współpracy grupowej						
10. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych						
Student, który zaliczył przedmiot:					odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	
WIEDZA						
EU01	Zna zasady teorii gier i symulacji				K_W06, K_W11, K_W19	
EU02	Rozumie specyfikę procesu decyzyjnego				K_W06, K_W11, K_W19	
UMIEJĘTNOŚCI						
EU03	Analizuje i prognozuje zjawiska społeczno - gospodarcze				K_U03, K_U04, K_U07, K_U13, K_U17	
EU04	Optymalizuje decyzje ekonomiczne w wybranych obszarach zarządzania przedsiębiorstwem				K_U03, K_U04, K_U07, K_U13, K_U17	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE						
EU05	Posiada kompetencje w zakresie udziału w przedsięwzięciach zespołowych, pełniąc w nich różne role				K_K07, K_K08, K_K09	
EU06	Jest gotów myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy podczas realizacji projektów rozwojowych przedsiębiorstwa				K_K07, K_K08, K_K09	
11. Treści programowe						

Forma zajęć	
Laboratoria <ol style="list-style-type: none"> 1. Podstawowe pojęcia i terminologia 2. Analiza gier decyzyjnych – rodzaje, klasyfikacje, strategie 3. Proces decyzyjny i drzewa decyzyjne – istota, charakterystyka, typy, metody wyboru 4. Praktyczne zastosowanie symulacji decyzyjnych – prezentacja wybranych gier decyzyjnych 5. Metody symulacyjne i prognostyczne 6. Praktyczne rozgrywki z wykorzystaniem symulacyjnych gier decyzyjnych – Marketplace / Revas 	
12. Narzędzia/metody dydaktyczne	
1. Metoda poszukująca – problemowa – sytuacyjna	
2. Metoda podająca – objaśnienie	
3. Symulacyjna gra decyzyjna	
13. Sposoby oceny (częstkowe, końcowe)	
1. Wyniki symulacyjnej gry decyzyjnej	
2. Kolokwium	
14. Obciążenie pracą studenta	
Forma aktywności	liczba godzin
1. Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela oraz konsultacje	35
2. Nakład pracy studenta	15
suma	50
liczba punktów ECTS	2
15. Literatura	
Literatura podstawowa:	
1. Wierzbiński A., Teoria i praktyka wspomagania decyzji, Uniwersytet Warszawski, Warszawa, 2020 (IBUK Libra).	
2. Materiały dydaktyczne/instrukcje do wybranych gier decyzyjnych.	
Literatura uzupełniająca:	
1. Malewska K., Intuicja w podejmowaniu decyzji kierowniczych, Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu, Poznań, 2018 (IBUK Libra).	
2. Falecki J., Decision Games as an Element of Managerial Improvement in Crisis Management, Internal Security, Vol. 13, Issue 2, 2021 (EBSCOhost).	
16. Formy oceny – szczegóły	
Ocena końcowa z ćwiczeń wystawiana jest na podstawie zaliczenia pisemnego (pytania otwarte i testowe) oraz wyników rozgrywki symulacyjnej. Ocenę pozytywną można otrzymać wyłącznie pod warunkiem udzielenia 51% poprawnych odpowiedzi.	
17. Inne przydatne informacje o przedmiocie	
1. Bezpośrednich informacji o problematyce zajęć i treściach programowych udziela Prowadzący w trakcie zajęć i podczas konsultacji	
2. Zajęcia odbywać się będą w AB	
3. Zajęcia odbywać się będą zgodnie z aktualnym planem zajęć	
4. Konsultacje odbywać się będą zgodnie z obowiązującym terminarzem	