

KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2023/2024 FORMA STUDIÓW: STACJONARNA						
INFORMACJE OGÓLNE						
1. Nazwa przedmiotu: GRA DECYZYJNA						
2. Nazwa kierunku: Ekonomia						
3. Poziom kształcenia: studia drugiego stopnia						
4. Liczba punktów ECTS: 3						
5. Liczba godzin w semestrze						
semestr	w	ćw	lab/lek	prj/zp	pws	prk
IV - letni			30			
6. Język wykładowy: polski						
7. Wykładowca: mgr Magdalena Pawlik (m.pawlik@dyd.akademiabialska.pl)						
INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE						
8. Wymagania wstępne						
1. Podstawowa wiedza z zakresu zarządzania i organizacji						
9. Cele przedmiotu						
C1 Zapoznanie z problematyką symulacji biznesowych						
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 symulacji biznesowych				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_U15, 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. Praktyczne zastosowanie symulacji decyzyjnych – prezentacja wybranych gier decyzyjnych 2. Organizacja wirtualnego przedsiębiorstwa REVAS: <ul style="list-style-type: none"> - wybór nazwy przedsiębiorstwa - określenie misji firmy - określenie zasad zespołu i odpowiedzialności poszczególnych jego członków 3. Zarządzanie wirtualną firmą REVAS: <ul style="list-style-type: none"> - wybór oferty - określenie planowanych inwestycji dotyczących stanowisk pracy, sprzętu i wyposażenia - zarządzanie zasobami ludzkimi - wybór dostawców - podjęcie działań marketingowych - określenie sprzedaży - zarządzanie finansami 4. Analiza uzyskanych wyników wirtualnego przedsiębiorstwa REVAS 	
12. Narzędzia/metody dydaktyczne	
1. Metoda poszukująca – problemowa – sytuacyjna	
2. Metoda podająca – objaśnienie	
3. Symulacyjna gra decyzyjna	
4. Metody i techniki kształcenia na odległość	
13. Sposoby oceny (częstkowe, końcowe)	
1. Wyniki symulacyjnej gry decyzyjnej	
14. Obciążenie pracą studenta	
Forma aktywności	liczba godzin
1. Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela oraz konsultacje	35
2. Nakład pracy studenta	40
suma	75
liczba punktów ECTS	3
15. Literatura	
Literatura podstawowa:	
1. Wierzbicki 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	
<i>Ocena końcowa z ćwiczeń wystawiana jest na podstawie wyników rozgrywki symulacyjnej.</i>	
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 przy pomocy metod i technik kształcenia na odległość.	
3. Zajęcia odbywać się będą zgodnie z aktualnym planem zajęć.	
4. Konsultacje odbywać się będą zgodnie z obowiązującym terminarzem.	