

PROGRAM ZAJĘĆ

ROK AKADEMICKI: 2021/2022

KOD ZAJĘĆ	Z-II-GK	
NAZWA ZAJĘĆ W JĘZYKU	POLSKIM	GRA KIEROWNICZA
	ANGIELSKIM	BUSSINESS MENAGMENT GAME

1. USYTUOWANIE ZAJĘĆ W SYSTEMIE STUDIÓW

KIERUNEK STUDIÓW	ZARZĄDZANIE
FORMA STUDIÓW	NIESTACJONARNE
POZIOM KSZTAŁCENIA	STUDIA DRUGIEGO STOPNIA
PROFIL STUDIÓW	PRAKTYCZNY
JEDNOSTKA PROWADZĄCA ZAJĘCIA	INSTYTUT ZARZĄDZANIA I EKONOMII

2. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA ZAJĘĆ

PRZYNALEŻNOŚĆ DO GRUPY ZAJĘĆ	ZAJĘCIA KIERUNKOWE	
STATUS ZAJĘĆ	OBOWIĄZKOWY	
JĘZYK WYKŁADOWY	POLSKI	
SEMESTR	3	
FORMA ZALICZENIA	ZALICZENIE NA OCENĘ	
PUNKTY ECTS	RAZEM	2
	ZAJĘCIA KSZTAŁTUJĄCE UMIĘJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE	2
WYMAGANIA WSTĘPNE	ZNAJOMOŚĆ METOD I NARZĘDZI: PODEJMOWANIA DECYZJI MENEDŻERSKICH, ZARZĄDZANIA MARKETINGOWEGO, ZARZĄDZANIA FINANSAMI	
FORMA ZAJĘĆ	LICZBA GODZIN	PROWADZĄCY ZAJĘCIA
WYKŁADY	-	-
ĆWICZENIA AUDYTORYJNE	-	-
LABORATORIA	-	-
WARSZTATY	20	MGR INŻ. MAREK ADAMOWICZ
PRAKTYKA	-	-

3. SZCZEGÓŁOWA CHARAKTERYSTYKA ZAJĘĆ

3.1 CEL ZAJĘĆ	
C1:	Zdobycie praktycznej wiedzy o zarządzaniu przedsiębiorstwem.
C2:	Wykorzystanie posiadanej wiedzy i umiejętności w praktycznym kierowaniu przedsiębiorstwem.
C3:	Rozwijanie praktycznych umiejętności kierowniczych w warunkach pracy zespołowej.

3.2 EFEKTY UCZENIA SIĘ			Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
WIEDZA	W1:	Zna zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa ze szczególnym uwzględnieniem kluczowych obszarów wymagających przemyślanych decyzji kierowniczych.	K_W03, K_W05
	W2:	Zna kolejne etapy cyklu życia produktu.	K_W03, K_W05
UMIEJĘTNOŚCI	U1:	Analizuje raporty na temat rynku i przedsiębiorstwa.	K_U01, K_U02, K_U10, K_U14
	U2:	Podejmuje decyzje biznesowe na podstawie analizy dostępnych informacji.	K_U01, K_U02, K_U10, K_U14
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	K1:	Skutecznie organizuje pracę zespołu i efektywnie współpracuje z innymi członkami zespołu.	K_K04
	K2:	Posiada świadomość stałego poszerzania wiedzy i umiejętności.	K_K02, K_K08

3.3 TREŚCI PROGRAMOWE		Odniesienie do efektów uczenia się
FORMA ZAJĘĆ	TEMAT	
WARSZTAT	Uruchomienie gry kierowniczej. Dobór zespołów i podział ról, założenie firm, analiza rynku, przyjęcie strategii.	W1, W2, U1, U2, K1, K2
WARSZTAT	Etap 1 - Wybór segmentu rynku. Projektowanie i budowa zakładu produkcyjnego. Źródła finansowania; ustalenie wielkości i rodzaju produkcji.	W1, W2, U1, U2, K1, K2
WARSZTAT	Etap 2 - Projektowanie produktu.; definiowanie cech użytkowych i projektowanie produktu. Budowa sieci handlowej.	W1, W2, U1, U2, K1, K2
WARSZTAT	Etap 3 - Uruchomienie produkcji. Zatrudnienie handlowców, określenie wielkości produkcji w kwartale; działań marketingowych oraz kalkulacja ceny.	W1, W2, U1, U2, K1, K2
WARSZTAT	Etap 4 - Produkcja i sprzedaż. Analiza wyników i badań rynku i konkurencji; podejmowanie decyzji operacyjnych dotyczących wielkości produkcji, rozwoju sieci handlowej, wielkości zatrudnienia, działań marketingowych oraz ceny.	W1, W2, U1, U2, K1, K2
WARSZTAT	Etap 5 - Produkcja i sprzedaż. Analiza wyników i badań rynku i konkurencji; podejmowanie decyzji operacyjnych dotyczących wielkości produkcji, rozwoju sieci handlowej, wielkości zatrudnienia, działań marketingowych oraz ceny.	W1, W2, U1, U2, K1, K2
WARSZTAT	Etap 6 - Produkcja i sprzedaż. Analiza wyników i badań rynku i konkurencji; podejmowanie decyzji operacyjnych dotyczących wielkości produkcji, rozwoju sieci handlowej, wielkości zatrudnienia, działań marketingowych oraz ceny.	W1, W2, U1, U2, K1, K2
WARSZTAT	Etap 7 - Produkcja i sprzedaż. Analiza wyników i badań rynku i konkurencji; podejmowanie decyzji operacyjnych dotyczących wielkości produkcji, rozwoju sieci handlowej, wielkości zatrudnienia, działań marketingowych oraz ceny.	W1, W2, U1, U2, K1, K2
WARSZTAT	Etap 8 - Produkcja i sprzedaż. Analiza wyników i badań rynku i konkurencji; podejmowanie decyzji operacyjnych dotyczących wielkości produkcji, rozwoju sieci handlowej, wielkości zatrudnienia, działań marketingowych oraz ceny.	W1, W2, U1, U2, K1, K2
WARSZTAT	Zakończenie gry - zaliczenie przedmiotu. Analiza wyników. Dyskusja o skuteczności realizowanych strategii.	W1, W2, U1, U2, K1, K2

3.4 FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH I METODY KSZTAŁCENIA:		Odniesienie do efektów uczenia się
WARSZTAT	Zajęcia prowadzone są metodą warsztatową z wykorzystaniem udostępnionego studentom oprogramowania symulującego. Uczestnicy gry podzieleni są na konkurujące zespoły. Materiały do gry udostępniane są na platformie e-learningowej. Tam też składane są pliki wynikowe zespołów.	W1, W2, U1, U2, K1, K2

3.5 SPOSOBY WERYFIKACJI I OCENY EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		
EFEKT		SPOSÓB WERYFIKACJI
WIEDZA	W1:	Wynik gry.
	W2:	Wynik gry.
UMIEJĘTNOŚCI	U1:	Wynik gry.
	U2:	Wynik gry.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE	K1:	Wynik gry oraz obserwacja aktywności podczas zajęć.
	K2:	Wynik gry oraz obserwacja aktywności podczas zajęć.

3.6 LITERATURA		
PODSTAWOWA:	1)	KOTLER P. KELLER K. L. <i>Marketing</i> . Dom Wydawniczy Rebis. Poznań 2012.
	2)	SAMUELSON W. F. MARKS S. G. <i>Ekonomia menedżerska</i> . PWE. Warszawa 2009.
UZUPEŁNIAJĄCA:	3)	DRABIK E. <i>Zastosowanie teorii gier w ekonomii i zarządzaniu</i> . Wyd. SGGW Warszawa 2005.
	4)	STRAFFIN P. D. <i>Teoria gier</i> . Wydawnictwo Naukowe Scholar. Warszawa 2004.

4. KALKULACJA NAKŁADU PRACY STUDENTA

Lp.	Aktywność	Studia niestacjonarne
1	Udział w wykładach w godzinach	-
2	Udział w ćwiczeniach audytoryjnych w godzinach	-
3	Udział w warsztatach w godzinach	-
4	Udział w laboratoriach w godzinach	20
5	Praktyka w godzinach	-
6	Przygotowanie do zajęć w godzinach	10
7	Udział w konsultacjach w godzinach	5
8	Wykonanie prac zaliczeniowych w godzinach	15
9	Przygotowanie do egzaminu/kolokwium w godzinach	-
10	Obecność na egzaminie/kolokwium w godzinach	-
11	<i>Sumaryczne obciążenie pracą studenta w godzinach</i> $(1+2+3+4+5+6+7+8+9+10) = (13+15)$	50
12	<i>Punkty ECTS za zajęcia</i> (14+16)	2
13	Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich i studentów w godzinach $(1+2+3+4+7+10)$	25
14	Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich i studentów w punktach ECTS $((1+2+3+4+7+10) / 25)$	1
15	Obciążenie studenta na zajęciach nie wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich i studentów w godzinach (5+6+8+9)	25
16	Obciążenie studenta na zajęciach nie wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich i studentów w punktach ECTS ((5+6+8+9) / 25)	1

1 punkt ECTS równa się 25 godzinom pracy studenta