UNIWERSYTET MORSKI W GDYNI
Wydział Przedsiębiorczości i Towaroznawstwa

KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	w jęz. polskim	**GRY MENEDŻERSKIE**
			w jęz. angielskim	**MANAGEMENT GAMES**

Kierunek	**Innowacyjna Gospodarka**
Specjalność	**Ekonomia Menedżerska**
Poziom kształcenia	**studia pierwszego stopnia**
Forma studiów	**niestacjonarne**
Profil kształcenia	**ogólnoakademicki**
Status przedmiotu	**obowiązkowy**
Rygor	**zaliczenie**

Semestr studiów	Liczba punktów ECTS	Liczba godzin w tygodniu				Liczba godzin w semestrze			
		W	C	L	P	W	C	L	P
VI	4	1		2		9		18	
Razem w czasie studiów						**27**			

Wymagania w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji
Podstawowa wiedza z zakresu ekonomii i zarządzania, umiejętność analizy procesów w przedsiębiorstwie i jego otoczeniu oraz gotowość do uczenia się.

Cele przedmiotu
Sprawdzenie zdobytej wiedzy przez studentów w ciągu studiów poprzez rozegranie gry symulacyjnej

Osiągane efekty uczenia się dla przedmiotu (EKP)		
Symbol	**Po zakończeniu przedmiotu student:**	**Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się**
EKP_01	zna zależności występujące między podmiotami na rynku	NK_W01,NK_W02, NK_W07, NK_U02, NK_U03, NK_K02
EKP_02	potrafi podjąć racjonalne decyzje w oparciu o posiadane informacje rynkowe	NK_W02, NK_W05, NK_W07, NK_U03, NK_U07, NK_K02
EKP_03	umie wykorzystać teorię w celu wyjaśnienia podjętych przez siebie działań	NK_W01, NK_W11, NK_W12, NK_U02, NK_U03, NK_U07, NK_U14, NK_K05
EKP_04	potrafi rozwiązywać problemy związane z prowadzeniem działalności gospodarczej	NK_W02, NK_W05, NK_W07, NK_W11, NK_W12, NK_U03, NK_U07, NK_U12, NK_K02
EKP_05	potrafi w sposób komunikatywny oraz z użyciem specjalistycznej terminologii wyrażać swoje zdanie i formułować opinie	NK_W01, NK_W07, NK_U02, NK_U10, NK_U12, N K_K02

Treści programowe	Liczba godzin				Odniesienie do EKP
	W	C	L	P	
Planowanie strategiczne (segmentacja klientów, projektowanie produktów, projektowanie strategii cenowych, strategia marketingowa)	2		3		EKP_01, EKP_02, EKP_04
Analiza rynku i produktów (udziały rynkowe, dynamika rynku)	1		2		EKP_03, EKP_05
Szacowanie potencjału rynku	1		2		EKP_01, EKP_02, OKP_03
Koncepcja strategii	1		2		EKP_01, EKP_02, EKP_03, EKP_04, EKP_05
Projektowanie portfela produktów	1		2		EKP_01, EKP_02, EKP_03
Planowanie produkcji	1		3		EKP_01, EKP_02, EKP_03
Budowa sieci dystrybucji	1		2		EKP_01, EKP_02, EKP_03
Zarządzanie zasobami ludzkimi	1		2		EKP_03, EKP_04, EKP_05
Łącznie godzin	**9**		**18**		

Metody weryfikacji efektów uczenia się dla przedmiotu									
Symbol EKP	**Test**	**Egzamin ustny**	**Egzamin pisemny**	**Kolokwium**	**Sprawozdanie**	**Projekt**	**Prezentacja**	**Zaliczenie praktyczne**	**Inne**
EKP_01	X					X		X	X
EKP_02						X		X	X
EKP_03	X					X		X	X
EKP_04						X		X	X
EKP_05	X					X		X	X

Kryteria zaliczenia przedmiotu
Zaliczenie laboratorium: rozegranie gry symulacyjnej. Wykonanie projektu. Zaliczenie wykładu: test 12 pytań zamkniętych (student powinien odpowiedzieć na co najmniej 60% punktów możliwych do uzyskania). Ocena końcowa (O) z przedmiotu składa się ze średniej ważonej zaliczenia wykładu (W) i laboratorium (L) według wzoru O=25%W+75%L.

Uwaga: student otrzymuje ocenę powyżej dostatecznej, jeżeli uzyskane efekty kształcenia przekraczają wymagane minimum.

Nakład pracy studenta				
Forma aktywności	**Szacunkowa liczba godzin przeznaczona na zrealizowanie aktywności**			
	W	**C**	**L**	**P**
Godziny kontaktowe	9		18	
Czytanie literatury	10		15	
Przygotowanie do zajęć ćwiczeniowych, laboratoryjnych, projektowych			15	
Przygotowanie do egzaminu, zaliczenia	10		15	
Opracowanie dokumentacji projektu/sprawozdania			10	
Uczestnictwo w zaliczeniach i egzaminach	2		2	
Udział w konsultacjach	2		5	
Łącznie godzin	**33**		**80**	
Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu	**113**			
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	**4**			
	Liczba godzin		**ECTS**	
Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	80		3	
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	38		1	

Literatura podstawowa

Kamińska T., Kubska-Maciejewicz B., Laudańska-Trynka J., *Teoria podejmowania decyzji przez podmioty rynkowe*, Wydawnictwo UG, Gdańsk 2000 D. Kahneman, *Pułapki myślenia. O myśleniu szybkim i wolnym*, Media Rodzina 2012 Bolesta-Kukułka K., *Decyzje menedżerskie*, PWE, Warszawa 2004 Robbins S.P., *Skuteczne podejmowanie decyzji*, PWE, Warszawa 2005
Literatura uzupełniająca
Bieniok H., Halama H., Ingram M., *Podejmowanie decyzji menedżerskich*, Akademia Ekonomiczna w Katowicach, Katowice 2006 Wrzosek W., *Funkcjonowanie rynku*, PWE, Warszawa 2002 Tyszka T., Zaleśkiewicz T., *Racjonalność decyzji. Pewność i ryzyko*, PWE, Warszawa 2001 Studia przypadków z gry symulacyjnej

Osoba odpowiedzialna za przedmiot	
dr Agnieszka Czarnecka	UMG
Pozostałe osoby prowadzące przedmiot	