



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	stacjonarne
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		15		30	
Razem w czasie studiów						45			

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, NK_K02

Treści programowe	Liczba godzin				Odniesienie do EKP
	W	C	L	P	
Planowanie strategiczne (segmentacja klientów, projektowanie produktów, projektowanie strategii cenowych, strategia marketingowa)	2		4		EKP_01, EKP_02, EKP_04
Analiza rynku i produktów (udziały rynkowe, dynamika rynku)	2		4		EKP_03, EKP_05
Szacowanie potencjału rynku	2		4		EKP_01, EKP_02, OKP_03
Koncepcja strategii	2		4		EKP_01, EKP_02, EKP_03, EKP_04, EKP_05
Projektowanie portfela produktów	2		4		EKP_01, EKP_02, EKP_03
Planowanie produkcji	2		4		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
Strategia cenowa	1		2		EKP_01, EKP_02, EKP_03, EKP_04
Łącznie godzin	15		30		

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	15		30	
Czytanie literatury	10		10	
Przygotowanie do zajęć ćwiczeniowych, laboratoryjnych, projektowych			12	
Przygotowanie do egzaminu, zaliczenia	10		10	
Opracowanie dokumentacji projektu/sprawozdania			12	
Uczestnictwo w zaliczeniach i egzaminach	2		2	
Udział w konsultacjach	1		4	
Łącznie godzin	38		80	
Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu	118			
Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu	4			
	Liczba godzin		ECTS	
Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	64		2	
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	54		2	

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., Zaleskiewicz 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