



## KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	w jęz. polskim	<b>GRY MENEDŻERSKIE</b>
			w jęz. angielskim	<b>MANAGEMENT GAMES</b>

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

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	
<b>Razem w czasie studiów</b>						<b>27</b>			

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

<b>Cele przedmiotu</b>
Sprawdzenie zdobytej wiedzy przez studentów w ciągu studiów poprzez rozegranie gry symulacyjnej

<b>Osiągane efekty uczenia się dla przedmiotu (EKP)</b>		
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		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
<b>Łącznie godzin</b>	<b>9</b>		<b>18</b>		

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	
<b>Łącznie godzin</b>	<b>33</b>		<b>80</b>	
<b>Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu</b>	<b>113</b>			
<b>Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu</b>	<b>4</b>			
	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., Zaleskiewicz T., *Racjonalność decyzji. Pewność i ryzyko*, PWE, Warszawa 2001  
Studia przypadków z gry symulacyjnej

<b>Osoba odpowiedzialna za przedmiot</b>	
dr Agnieszka Czarnecka	UMG
<b>Pozostałe osoby prowadzące przedmiot</b>	