



**UNIWERSYTET MORSKI W GDYNI**  
**Wydział Przedsiębiorczości i Towaroznawstwa**



**KARTA PRZEDMIOTU**

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	w jęz. polskim	<b>SYMULACJE BIZNESOWE / GRY SYMULACYJNE BUSINESS SIMULATIONS / SIMULATION GAMES</b>
			w jęz. angielskim	

Kierunek	<b>Innowacyjna Gospodarka</b>
Specjalność	<b>Zarządzanie Organizacjami</b>
Poziom kształcenia	<b>studia drugiego stopnia</b>
Forma studiów	<b>niestacjonarne</b>
Profil kształcenia	<b>ogólnoakademicki</b>
Status przedmiotu	<b>obowiązkowy</b>
Rygor	<b>zaliczenie z oceną</b>

Semestr studiów	Liczba punktów ECTS	Liczba godzin w tygodniu				Liczba godzin w semestrze			
		W	C	L	P	W	C	L	P
III	4							18	
<b>Razem w czasie studiów</b>						<b>18</b>			

**Wymagania w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji**

Podstawy ekonomii ze szczególnym uwzględnieniem wiedzy z zakresu mikroekonomii. Podstawy wiedzy z zarządzania i rachunkowości.

**Cele przedmiotu**

Zdobycie przez studentów wiedzy i umiejętności z zakresu podejmowania optymalnych decyzji w organizacjach na podstawie uzyskanych informacji oraz ich analiza i z wyciągnięciem wniosków. Celem jest rozbudzenie u studentów postaw przedsiębiorczych.

**Osiągane efekty uczenia się dla przedmiotu (EKP)**

Symbol	Po zakończeniu przedmiotu student:	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się
EKP_01	wyjaśnia i istotę i uwarunkowania przedsiębiorczości	NK_W02; NK_W03
EKP_02	wymienia, charakteryzuje różne źródła pozyskiwania danych celem zdobycia informacji o otoczeniu biznesowym	NK_W06; NK_W09
EKP_03	wykorzystuje oprogramowanie komputerowe do analizy informacji wspierających proces podejmowania decyzji. Wskazuje możliwe rozwiązania sytuacji problemowych	NK_U04; NK_U06
EKP_04	weryfikuje swoje działania, postawy oraz poszukuje nowych lepszych rozwiązań	NK_K05

Treści programowe	Liczba godzin				Odniesienie do EKP
	W	C	L	P	
Planowanie biznesu. Założenia gry - symulacji			3		EKP_01; EKP_02
Podejmowanie decyzji biznesowych			4		EKP_02; EKP_03
Przepływy gotówki w firmie			2		EKP_03; EKP_04
Współpraca z kontrahentami			3		EKP_02; EKP_03
Otoczenie bliższe i dalsze firmy			3		EKP_02; EKP_03

Wprowadzenie nowych usług /dóbr na rynek			3		EKP_01; EKP_04
<b>Łącznie godzin</b>			<b>18</b>		

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

<b>Kryteria zaliczenia przedmiotu</b>
Zaliczenie laboratorium: pozytywnie zaliczone kolokwium (uzyskanie przez studenta co najmniej 60% punktów możliwych do zdobycia), aktywność podczas laboratorium - rozwiązywanie zadań (uzyskanie przez studenta co najmniej 60% punktów możliwych do zdobycia).

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

<b>Nakład pracy studenta</b>				
Forma aktywności	Szacunkowa liczba godzin przeznaczona na zrealizowanie aktywności			
	W	C	L	P
Godziny kontaktowe			18	
Czytanie literatury			21	
Przygotowanie do zajęć ćwiczeniowych, laboratoryjnych, projektowych			21	
Przygotowanie do egzaminu, zaliczenia			20	
Opracowanie dokumentacji projektu/sprawozdania			10	
Uczestnictwo w zaliczeniach i egzaminach				
Udział w konsultacjach			4	
<b>Łącznie godzin</b>			<b>94</b>	
<b>Sumaryczna liczba godzin dla przedmiotu</b>			<b>94</b>	
<b>Sumaryczna liczba punktów ECTS dla przedmiotu</b>			<b>4</b>	
	Liczba godzin		ECTS	
Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	94		4	
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	22		1	

<b>Literatura podstawowa</b>
Fijor J.M., <i>Licz na siebie czyli jak zbudować własny biznes</i> , Fijorr Publishing, Warszawa 2013
Kelly D., Kelly T., <i>Wyzwól własny twórczy potencjał</i> , MT Biznes, Warszawa 2015
Dąbrowski A., Schumann A., Woleński J., <i>Podjęmowanie decyzji. Pojęcia, teorie, kontrowersje</i> , Copernicus Center Press, Warszawa 2019
Straffin P.D., <i>Teoria gier</i> , Scholar, Warszawa 2004
Wieczorek A., Sosnowska H., Malawski M., <i>Konkurencja i kooperacja. Teoria gier w ekonomii i naukach społecznych</i> , PWN, Warszawa 2019
Gra symulacja
<b>Literatura uzupełniająca</b>
Dylewski M., <i>Finanse małych i średnich firm. Innowacje, decyzje, procesy</i> , CeDeWu, Warszawa 2016
Pocztowski A., <i>Zarządzanie zasobami ludzkimi. Strategie - Procesy - Metody</i> , PWE, Warszawa 2012
Binmore K., <i>Teoria gier</i> , Wyd. Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2017

<b>Osoba odpowiedzialna za przedmiot</b>	
dr inż. Anetta Waśniewska	KZiE
<b>Pozostałe osoby prowadzące przedmiot</b>	
dr Agnieszka Czarnecka	
dr Monika Szyda	KZiE