

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Symulacje biznesowe , PG_00177371						
Kierunek studiów	Ekonomia (O), Międzynarodowe stosunki gospodarcze (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2023 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2025/2026		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	3		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	5		Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Ekonomiczny -> Katedra Makroekonomii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Andrzej Poszowiecki				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	30.0	0.0	0.0	0.0	0.0	30
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	30		0.0		0.0	30
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest przekazanie wiedzy i umiejętności niezbędnych do zaprojektowania, przeprowadzenia i omówienia prostej gry kierowniczej.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[EKONL3_W02] ma zaawansowaną wiedzę o różnych rodzajach istniejących podmiotów i organizacji gospodarczych oraz instytucji publicznych	Student zna typy podmiotów gospodarczych występujących w symulacjach i rozumie ich rolę w procesach rynkowych.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[EKONL3_K04] jest gotów myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy; dostosowuje się do nowych sytuacji i warunków, podejmuje wyzwania kreatywnego myślenia, jest odporny na porażki, umie identyfikować zagrożenia oraz ocenić ryzyko ich wystąpienia	Student podejmuje decyzje w symulacjach biznesowych, wykazując przedsiębiorczość i umiejętność oceny ryzyka.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[EKONL3_K01] uznaje znaczenie wiedzy z zakresu ekonomii w procesie identyfikacji i rozwiązywania problemów gospodarczych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z ich samodzielnym rozwiązaniem	Student wykorzystuje wiedzę ekonomiczną do rozwiązywania problemów w symulacjach biznesowych i konsultuje swoje decyzje.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSG3_U05] potrafi posługiwać się podstawowymi przepisami i standardami warunkującymi działalność gospodarczą oraz zasadami rachunkowości w celu rozwiązania konkretnego zadania z zakresu działalności przedsiębiorstw	Student stosuje przepisy rachunkowe i gospodarcze podczas symulacji działań przedsiębiorstw.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSG3_U04] wykorzystuje posiadaną wiedzę teoretyczną z zakresu ekonomii do analizy i oceny funkcjonowania podmiotów gospodarczych na rynku międzynarodowym, ze szczególnym uwzględnieniem rynku Unii Europejskiej	Student analizuje funkcjonowanie podmiotów gospodarczych w grach symulacyjnych, ze szczególnym uwzględnieniem rynku UE.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSG3_W05] zna i rozumie podstawowe zasady tworzenia oraz rozwoju różnych form przedsiębiorczości	Student zna zasady tworzenia przedsiębiorstw i sprawdza ich zastosowanie w warunkach symulowanych.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSG3_W07] zna i rozumie rodzaje więzi ekonomicznych oraz rządzące nimi prawidłowości, w tym zasady funkcjonowania rynku i mechanizmu rynkowego, zarówno w aspekcie krajowym, jak i międzynarodowym	Student rozumie mechanizmy rynkowe na podstawie przeprowadzonych symulacji biznesowych.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[EKONL3_U13] potrafi współdziałać i pracować w grupie (w tym w środowisku międzynarodowym), przyjmując w niej różne role	Student efektywnie współpracuje w zespole podczas realizacji zadań w grach biznesowych.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[EKONL3_U14] potrafi odpowiednio określać priorytety i planować oraz organizować zadania związane z ich realizacją, a także monitorować i oceniać postępy	Student planuje i organizuje zadania zespołowe w trakcie gier biznesowych oraz monitoruje ich wykonanie.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSG3_K03] uczestniczy w przygotowaniu projektów ekonomiczno-społecznych, potrafi godzić wymagania prawne, ekonomiczne, ekologiczne, polityczne i społeczne	Student uczestniczy w projektach symulacyjnych, godząc aspekty ekonomiczne, społeczne i środowiskowe podejmowanych decyzji.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSG3_U14] potrafi współdziałać i pracować w grupie (w tym w środowisku międzynarodowym), przyjmując w niej różne role	Student przyjmuje różne role w zespole podczas symulacji, dostosowując styl działania do potrzeb grupy.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[EKONL3_W11] zna ogólne zasady tworzenia i rozwoju form indywidualnej przedsiębiorczości, wykorzystując wiedzę z zakresu ekonomii, finansów i nauk o zarządzaniu	Student rozumie zastosowanie symulacji biznesowych w rozwijaniu indywidualnej przedsiębiorczości i tworzeniu własnych modeli firm.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport

	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[MSG3_K05] prawidłowo identyfikuje, diagnozuje i rozstrzyga dylematy oraz różne warianty rozwiązań związane z wykonywaniem zawodu	Student identyfikuje i rozstrzyga dylematy decyzyjne pojawiające się podczas symulacji biznesowych.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[EKONL3_W08] ma wiedzę o procesach zmian elementów, przedsiębiorstw oraz całych struktur organizacji gospodarczych, a także o procesach zmian instytucji społecznych, wie jakie są ich przyczyny, przebieg, skala, konsekwencje i jaki jest na nie wpływ interesariuszy zewnętrznych	Student analizuje zmiany zachodzące w strukturach organizacji gospodarczych w oparciu o scenariusze symulacji biznesowych.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[EKONL3_U04] potrafi przewidywać przebieg procesów i zjawisk gospodarczych i społecznych i prognozować te zjawiska	Student prognozuje możliwe skutki decyzji strategicznych podejmowanych w grach biznesowych.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
Treści przedmiotu	I. Gry i symulacje menedżerskie jako forma szkolenia pracowników 1. Geneza gier menedżerskich 2. Obszary wykorzystywania gier i symulacji w przedsiębiorstwie 3. Cele stosowanych narzędzi 4. Klasyfikacja gier kierowniczych 5. Efektywność stosowania gier menedżerskich 6. Konstruowanie gier i symulacji menedżerskich W celu rozwinięcia pojęć omawianych w trakcie wykładów studenci mogą skorzystać z konsultacji		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Projekt	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	A. Poszewiecki, W. Bizon, P. Kulawczuk [red.], <i>Symulacje menedżerskie i studia przypadków. Szkolenia biznesowe w oparciu o symulacje menedżerskie i studia przypadków - najlepsze praktyki</i> , Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2012. J. Koziński, M. Przybyła, W. Wudarczyński, <i>Gry i ćwiczenia kierownicze</i> , Wydawnictwo Akademii Ekonomicznej we Wrocławiu, Wrocław 1991. M. Lesz, <i>Ekonomiczne gry decyzyjne</i> , PWE, Warszawa 1979.	
	Uzupełniająca lista lektur	W. Bizon, <i>Developing entrepreneurial attitudes with innovative knowledge transfer tools - example of Case Simulator project</i> , [w:] W. Bizon, A. Poszewiecki [red.], <i>Innovative Tools For Facilitated Transfer Of Entrepreneurial Skills And Knowledge</i> , Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2013. W. Bizon, <i>Methods of measuring the efficiency of education based on modern forms of knowledge transfer</i> , [w:] W. Bizon, A. Poszewiecki [red.], <i>Innovative Tools For Facilitated Transfer Of Entrepreneurial Skills And Knowledge</i> , Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2013. J. Gajda, <i>Prognozowanie i symulacja a decyzje gospodarcze</i> , Wydawnictwo C.H. Beck, Warszawa 2001.	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania			
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.