

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Zastosowanie Serious Games w zarządzaniu, PG_00179758						
Kierunek studiów	Finanse i rachunkowość (O), Informatyka i ekonometria (O), Zarządzanie (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć			Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Zarządzania -> Katedra Zachowań Organizacyjnych						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Marek Kalinowski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	0.0	0.0	0.0	15
	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	15		1.0		34.0	50
Cel przedmiotu	Nabycie przez studentów umiejętności tworzenia oraz racjonalnego stosowania gier serio w realizacji celów biznesowych i dydaktycznych.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[IiEMU2_U07] Student potrafi przygotować pogłębione opracowania pisemne o charakterze przeglądowym, analitycznym lub badawczym oraz prezentacje i wystąpienia ustne, w zakresie problematyki ekonometrycznej, informatycznej lub statystycznej.	Student potrafi przygotować szkoleniową grę decyzyjną symulującą zjawiska gospodarcze lub społeczne	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[FiRMU2_U07] Student potrafi przygotować pogłębione opracowania pisemne o charakterze przeglądowym, analitycznym lub badawczym oraz prezentacje i wystąpienia ustne w zakresie problematyki finansów i rachunkowości.	Student potrafi przygotować szkoleniową grę decyzyjną symulującą zjawiska gospodarcze lub społeczne	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[FiRMU2_W02] Student w pogłębionym stopniu zna i rozumie specyfikę, złożoność oraz funkcjonowanie krajowego i międzynarodowego rynku finansowego oraz instrumentów i instytucji finansowych.	Student zna narzędzia kształtowania wiedzy i umiejętności pracowników poprzez gry szkoleniowe	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[IiEMU2_W02] Student w pogłębionym stopniu zna i rozumie zaawansowane zagadnienia teoretyczne i praktyczne z zakresu ekonometrii, informatyki lub statystyki niezbędne do zrozumienia zjawisk ekonomicznych i społecznych.	Student w pogłębionym stopniu zna i rozumie zaawansowane zagadnienia teoretyczne i praktyczne z zakresu tworzenia i wykorzystywania gier serio w obszarze zarządzania	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[ZARZMU2_W02] Student w pogłębionym stopniu zna i rozumie istotę, złożoność oraz funkcjonowanie różnych rodzajów organizacji, ich atrybuty, obszary funkcjonalne oraz zachodzące w nich procesy, a także powiązania z otoczeniem.	Student rozumie istotę funkcjonalności gier serio, zarówno w interakcji z pracownikami (obszar rozwoju i adaptacji pracowniczej), jak i z klientami (promocja i kształtowanie świadomości)	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
[ZARZMU2_U07] Student potrafi przygotować pogłębione opracowania pisemne o charakterze przeglądowym, analitycznym lub badawczym oraz prezentacje i wystąpienia ustne, w zakresie problematyki zarządzania.	Student potrafi przygotować szkoleniową grę decyzyjną symulującą zjawiska gospodarcze lub społeczne	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport	
Treści przedmiotu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Istota gier i gier serio 2. Gry serio - rys historyczny 3. Zalety i wady stosowania gier serio 4. Rodzaje gier serio 5. Zasady stosowania gier serio 6. Zasady projektowania gier serio 7. Podmioty tworzące i stosujące gry serio 		
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	<ol style="list-style-type: none"> 1. M. Łączyński, Gry szkoleniowe. HRtraining, Warszawa 2013 2. A. Balcerak, J. Woźniak, Szkoleniowe metody symulacyjne, GWP, Gdańsk 2014 3. The Strategic Management Virtual Game Method In Business Education, red. Aleksandra Gawel, Maciej Pietrzykowski, IUSaTAX, Warszawa 2014 	
	Uzupełniająca lista lektur	J. Schell, The Art of Game Design, Taylor & Francis Ltd., UK 2019	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania			
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.