

**Karta przedmiotu**

Nazwa i kod przedmiotu	Zastosowanie Serious Games w zarządzaniu, PG_00188977						
Kierunek studiów	Finanse i rachunkowość (O), Informatyka i ekonometria (O), Zarządzanie (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2025/2026		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć fakultatywnych		
Forma studiów	niestacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	2	Liczba punktów ECTS			2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Marek Kalinowski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr Marek Kalinowski				
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	8.0	0.0	0.0	0.0	0.0	8
	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	8	1.0		41.0		50
Cel przedmiotu	Nabywanie 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		
	[IiEL3_W01] Student w zaawansowanym stopniu zna i rozumie charakter i ewolucję teorii z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości oraz ekonomii i finansów wraz z ich miejscem w systemie nauk społecznych - w szczególności w zakresie zastosowania metod i narzędzi informatycznych lub statystycznych.		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		
	[FiRL3_W01] Student w zaawansowanym stopniu zna i rozumie charakter i ewolucję teorii z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości oraz ekonomii i finansów wraz z ich miejscem w systemie nauk społecznych - w szczególności z perspektywy finansów i rachunkowości.		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		
	[ZARZL3_W01] Student w zaawansowanym stopniu zna i rozumie charakter i ewolucję teorii z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości oraz ekonomii i finansów wraz z ich miejscem w systemie nauk społecznych - w szczególności ich znaczenia z perspektywy podejmowania decyzji biznesowych.		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		

Treści przedmiotu	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	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="456 705 788 734">Sposób oceniania (składowe)</th> <th data-bbox="801 705 1139 734">Próg zaliczeniowy</th> <th data-bbox="1145 705 1482 734">Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="456 743 788 772">Projekt</td> <td data-bbox="801 743 1139 772">51.0%</td> <td data-bbox="1145 743 1482 772">100.0%</td> </tr> </tbody> </table>	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	Projekt	51.0%	100.0%		
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej							
Projekt	51.0%	100.0%							
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	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, IUSatTAX, 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.