

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Symulacje i gry menedżerskie , PG_00199661						
Kierunek studiów	Międzynarodowe stosunki gospodarcze (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2027/2028		
Poziom kształcenia	II stopnia	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	2	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS			4.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Ekonomiczny -> Katedra Makroekonomii						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Andrzej Poszewiecki				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	15.0	0.0	35.0	0.0	65
	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	65		0.0		35.0	100
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
	[MSGMU2_W13] ma pogłębioną wiedzę na temat metod oraz narzędzi opisu zjawisk ekonomicznych, w tym technik pozyskiwania danych, pozwalających opisywać i analizować podmioty gospodarcze funkcjonujące na rynku międzynarodowym oraz procesy i zjawiska w nich i między nimi zachodzące, a także wspomagające procesy podejmowania decyzji	Student stosuje metody analizy danych w grach biznesowych do podejmowania decyzji strategicznych.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSGMU2_W09] dysponuje wiedzą dotyczącą wybranych obszarów funkcjonowania współczesnego przedsiębiorstwa w otoczeniu krajowym i międzynarodowym, rozumie uwarunkowania, zasady i konsekwencje decyzji podejmowanych w jego strukturach mające na celu rozwój oraz zależności zachodzące między przedsiębiorstwami na rynku międzynarodowym	Student rozumie zależności między decyzjami podejmowanymi w grze a rozwojem przedsiębiorstwa w otoczeniu międzynarodowym.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSGMU2_U02] potrafi dokonywać obserwacji, oceniać i krytycznie analizować przyczyny oraz przebieg procesów i zjawisk zachodzących w gospodarce otwartej, potrafi formułować własne opinie na ten temat, interpretować niezbędne w tym zakresie dane statystyczne oraz wskaźniki ekonomiczne, a także prognozować procesy i zjawiska gospodarcze z wykorzystaniem zaawansowanych metod i narzędzi stosowanych w naukach ekonomicznych	Student analizuje i interpretuje wyniki gier biznesowych, formułując prognozy i wnioski dotyczące działań rynkowych przedsiębiorstw.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSGMU2_K04] wykazuje gotowość do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy, dostosowuje się do nowych sytuacji i warunków, podejmuje wyzwania kreatywnego myślenia, nabywa odporność na porażki, ocenia ryzyko i zagrożenia oraz znajduje sposoby przeciwdziałania ich skutkom	Student podejmuje decyzje w symulacjach biznesowych, wykazując przedsiębiorczość i ocenę ryzyka.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSGMU2_K06] wykazuje gotowość do samodzielnego identyfikowania, diagnozowania i odpowiedzialnego rozstrzygnięcia dylematów oraz różnych wariantów rozwiązań związanych z wykonywaniem zawodu i rozwijaniem dorobku zawodowego	Student diagnozuje problemy decyzyjne w grach biznesowych i proponuje odpowiedzialne rozwiązania strategiczne.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSGMU2_U14] posiada pogłębioną umiejętność przygotowania specjalistycznych wystąpień ustnych, w języku polskim i języku obcym z problematyki gospodarczej i społecznej, z wykorzystaniem specjalistycznych ujęć teoretycznych, zasad gromadzenia różnych źródeł danych, ich opisu i interpretacji oraz wnioskowania na bazie literatury naukowej, potrafi przygotować i poprowadzić debatę	Student przygotowuje specjalistyczne wystąpienia podsumowujące wyniki symulacji biznesowych oraz prowadzi debatę o strategiach zastosowanych w grze.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport

Treści przedmiotu	<p>I. Gry i symulacje menedżerskie jako forma szkolenia pracowników</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 <p>II. Gry, symulacje i przypadki menedżerskie - ujęcie praktyczne</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Funkcjonowanie zespołów w procesie zmian - gra symulacyjna MOSTY. Jakość komunikacji. Współpraca w zespole. Konflikty w zespole. Emocje w zespole. Liderzy zespołów. Emocjonalne aspekty zmiany. Rola lidera podczas wprowadzania zmiany. Komunikacja w procesie zmian. Style rozwiązywania konfliktów. Kontrola emocji. Zespół a grupa. Role grupowe. Wpływ poszczególnych ról na efektywność zespołu. 2. Umiejętność planowania i analizy kryteriów oceny - ćwiczenie BUDOWA WIEŻY <p>Analiza celów. Znaczenie percepcji działań. Znaczenie czasu. Kierowanie małą grupą ludzi. Nauka na błędach.</p> <p>W celu rozwinięcia pojęć omawianych w trakcie wykładów studenci mogą skorzystać z konsultacji.</p>											
Wymagania wstępne i dodatkowe	Brak											
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	<table border="1" data-bbox="448 736 1487 824"> <thead> <tr> <th data-bbox="448 736 794 768">Sposób oceniania (składowe)</th> <th data-bbox="794 736 1141 768">Próg zaliczeniowy</th> <th data-bbox="1141 736 1487 768">Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="448 768 794 824">projekt</td> <td data-bbox="794 768 1141 824">51.0%</td> <td data-bbox="1141 768 1487 824">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	<table border="1" data-bbox="448 831 1487 1330"> <tbody> <tr> <td data-bbox="448 831 794 1003">Podstawowa lista lektur</td> <td colspan="2" data-bbox="794 831 1487 1003"> <p>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.</p> <p>J. Koziński, M. Przybyła, W. Wudarczewski, <i>Gry i ćwiczenia kierownicze</i>, Wydawnictwo Akademii Ekonomicznej we Wrocławiu, Wrocław 1991.</p> <p>M. Lesz, <i>Ekonomiczne gry decyzyjne</i>, PWE, Warszawa 1979.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 1003 794 1301">Uzupełniająca lista lektur</td> <td colspan="2" data-bbox="794 1003 1487 1301"> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>J. Gajda, <i>Prognozowanie i symulacja a decyzje gospodarcze</i>, Wydawnictwo C.H. Beck, Warszawa 2001.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="448 1301 794 1330">Adresy eZasobów</td> <td colspan="2" data-bbox="794 1301 1487 1330"></td> </tr> </tbody> </table>			Podstawowa lista lektur	<p>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.</p> <p>J. Koziński, M. Przybyła, W. Wudarczewski, <i>Gry i ćwiczenia kierownicze</i>, Wydawnictwo Akademii Ekonomicznej we Wrocławiu, Wrocław 1991.</p> <p>M. Lesz, <i>Ekonomiczne gry decyzyjne</i>, PWE, Warszawa 1979.</p>		Uzupełniająca lista lektur	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>J. Gajda, <i>Prognozowanie i symulacja a decyzje gospodarcze</i>, Wydawnictwo C.H. Beck, Warszawa 2001.</p>		Adresy eZasobów		
Podstawowa lista lektur	<p>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.</p> <p>J. Koziński, M. Przybyła, W. Wudarczewski, <i>Gry i ćwiczenia kierownicze</i>, Wydawnictwo Akademii Ekonomicznej we Wrocławiu, Wrocław 1991.</p> <p>M. Lesz, <i>Ekonomiczne gry decyzyjne</i>, PWE, Warszawa 1979.</p>											
Uzupełniająca lista lektur	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>J. Gajda, <i>Prognozowanie i symulacja a decyzje gospodarcze</i>, Wydawnictwo C.H. Beck, Warszawa 2001.</p>											
Adresy eZasobów												
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania												
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy											

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.