

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Procesy decyzyjne w zarządzaniu (Gra symulacyjna) , PG_00156006						
Kierunek studiów	Zarządzanie (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2024/2025		
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
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						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	12.0	0.0	0.0	0.0	0.0	12
	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	12		14.0		24.0	50
Cel przedmiotu	Umożliwienie studentom podejmowania decyzji o charakterze biznesowym w symulowanych warunkach gry decyzyjnej dla treningu kompetencji analitycznych, negocjacyjnych i komunikacyjnych						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[ZARZMU2_U04] Potrafi w sposób kreatywny zastosować zdobytą wiedzę z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości w praktyce zawodowej.	Potrafi posługiwać się posiadaną wiedzą z zakresu zarządzania w symulowanych warunkach gry decyzyjnej w sposób umożliwiający osiągnięcie celów gry	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[ZARZMU2_W01] Ma rozszerzoną wiedzę w zakresie nauk społecznych ze szczególnym uwzględnieniem dyscypliny nauk o zarządzaniu i jakością oraz rozumie ich relację z innymi naukami społecznymi.	W obszarze uniwersum gry podejmuje działania zmierzające do pozyskania, utrzymania i motywowania pracowników stosując adekwatne narzędzia	[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[ZARZMU2_K06] Jest gotów do pracy w grupach, współtworzenia ich bądź zarządzania nimi. Podejmuje inicjatywę podczas pracy w grupie. Potrafi kierować zespołem i sprawować nad nim nadzór.	Pracuje w zespołach roboczych, uczestniczy w procesach podziału zadań, podejmuje interakcje z członkami innych zespołów, reaguje na działania antagonistycznych zespołów	[SK5] realizacja zadania problemowego
	[ZARZMU2_K05] Jest gotów do dokonania pogłębionej oceny zjawisk oraz jasnego uzasadnienia swojego stanowiska poprzez racjonalny, logiczny i przedsiębiorczy sposób wykorzystania wiedzy - opierając swoje twierdzenia i decyzje na pogłębionej analizie otrzymywanych informacji.	Potrafi w poprawny sposób dokonać analizy posiadanych danych oraz oszacować prawdopodobieństwo wystąpienia określonych sytuacji w symulowanych warunkach gry decyzyjnej i na tej podstawie podjąć racjonalne działania	[SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
	[ZARZMU2_K03] Ma świadomość konieczności identyfikowania ważnych, złożonych problemów, w tym gospodarczych i społecznych oraz planowania sposobów ich rozwiązania w zmiennych i nieprzewidywalnych warunkach.	W toku rozgrywki uwzględnia zmieniające się uwarunkowania związane z rynkiem pracy, aktywnością konkurencji, dostępnością zasobów, popytem na towary, a także zarządza pieniędzmi	[SK8] obserwacja samodzielnej lub zespołowej pracy studenta
Treści przedmiotu	[ZARZMU2_U05] Potrafi poprawnie wybrać oraz zastosować zaawansowane, złożone metody i narzędzia stosowane w naukach o zarządzaniu i jakości.	Samodzielnie dobiera narzędzia analizy danych występujących w grze, aby w oparciu o uzyskane wyniki podejmować skuteczne działania umożliwiające uzyskanie wysokiego wyniku w grze	[SU5] realizacja zadania problemowego
	1. Przedstawienie zasad gry 2. Rozgrywka właściwa 3. Omówienie przebiegu rozgrywki 4. Dyskusja nad decyzjami podejmowanymi przez uczestników		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Podstawy zarządzania, zarządzanie zasobami ludzkimi		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Raport z gry	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. R.W. Griffin, Podstawy zarządzania organizacjami, wyd. 3, PWN, Warszawa 2017. 2. Zarządzanie zasobami ludzkimi, W. Golnau (red.), Cedewu, Warszawa 2010	
	Uzupełniająca lista lektur	1. Zarządzanie kadrami, T. Listwan (red.), C.H Beck, Warszawa 2010	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania			
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.