

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Symulacje i gry menedżerskie (Wykład), PG_00170199						
Kierunek studiów	Międzynarodowe stosunki gospodarcze (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2026/2027		
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów		
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	2		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	4		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 Poszewiecki				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr Andrzej Poszewiecki				
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		12.0		23.0	50
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_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_W09] dysponuje pogłębioną 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_U08] potrafi komunikować się w międzynarodowym i zróżnicowanym kulturowo otoczeniu, z użyciem zaawansowanej terminologii z zakresu międzynarodowych stosunków gospodarczych; popiera własne stanowisko, wątpliwości i sugestie argumentacją opartą na wybranych teoriach, poglądach różnych autorów i/lub danych statystycznych	Student argumentuje swoje decyzje podjęte w grze biznesowej, wykorzystując terminologię z zakresu międzynarodowych stosunków gospodarczych.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSGMU2_U07] potrafi zaplanować transakcję handlową na rynku międzynarodowym i kierować jej realizacją, prowadzi skuteczne negocjacje, analizuje i krytycznie ocenia przebieg transakcji	Student planuje i przeprowadza symulowane negocjacje handlowe, oceniając skuteczność strategii negocjacyjnych.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSGMU2_W02] zna zaawansowaną terminologię z zakresu ekonomii międzynarodowej, międzynarodowych stosunków ekonomicznych oraz dyscyplin komplementarnych	Student zna terminologię stosowaną w grach i symulacjach biznesowych oraz rozumie jej zastosowanie w praktyce.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSGMU2_W05] posiada pogłębioną wiedzę na temat gospodarki światowej, zasad funkcjonowania rynku globalnego i międzynarodowych stosunków finansowych oraz procesu ich ewolucji, rozumie przyczyny, prawidłowości i konsekwencje zachodzących zmian	Student rozumie funkcjonowanie rynku globalnego na podstawie symulacji działalności przedsiębiorstw na rynkach zagranicznych.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSGMU2_W06] zna i rozumie fundamentalne dylematy związane z globalizacją i kształtowaniem się współczesnych międzynarodowych stosunków gospodarczych	Student analizuje dylematy strategiczne pojawiające się w grach biznesowych związane z globalizacją gospodarki.	[SW2] prezentacja/projekt/referat/raport

	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[MSGMU2_W13] zna i rozumie metody oraz narzędzia opisu zjawisk ekonomicznych, w tym techniki pozyskiwania danych, pozwalające 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_K02] jest gotów do krytycznej oceny poziomu posiadanej wiedzy, umiejętności i kompetencji zawodowych w obszarze międzynarodowych stosunków gospodarczych	Student krytycznie ocenia swoje umiejętności strategiczne i decyzyjne rozwinięte podczas symulacji biznesowych.	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSGMU2_K04] jest gotów 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] jest gotów do samodzielnego identyfikowania, diagnozowania i odpowiedzialnego rozstrzygania 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_U10] potrafi właściwie dobierać i wykorzystywać źródła informacji na temat międzynarodowych stosunków gospodarczych, dokonywać ich oceny, krytycznej analizy i twórczej interpretacji, potrafi je zaprezentować w sposób innowacyjny, stosując zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne	Student wykorzystuje różnorodne źródła informacji do przygotowania strategii w symulacjach biznesowych i prezentuje je w innowacyjny sposób.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[MSGMU2_U11] samodzielnie formułuje i testuje hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi, właściwie dobiera i stosuje metody i narzędzia, w tym narzędzia statystyczne i techniki pozyskiwania danych w celu weryfikacji hipotez i diagnozowania procesów gospodarczych oraz na tej podstawie podejmowania właściwych decyzji ekonomicznych	Student formułuje hipotezy dotyczące decyzji strategicznych w symulacjach i testuje je, analizując ich wpływ na wyniki przedsiębiorstwa.	[SU2] 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	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 II. Gry, symulacje i przypadki menedżerskie - ujęcie praktyczne 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 Analiza celów. Znaczenie percepcji działań. Znaczenie czasu. Kierowanie małą grupą ludzi. Nauka na błędach. <		
-------------------	--	--	--

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.