Uniwersytet Gdański

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_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 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_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_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 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_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. Założenia i postępy zadania projektowego omawia podczas konsultacji (bloków projektowych).	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport

<table>
<tr><td>Treści przedmiotu</td><td>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.

W celu rozwinięcia pojęć omawianych w trakcje wykładów studenci mogą skorzystać z konsultacji.</td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne i dodatkowe</td><td>Brak</td></tr>
<tr><td>Sposoby i kryteria oceniania osiąganych efektów uczenia się</td><td>
<table>
<tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr>
<tr><td>projekt</td><td>51.0%</td><td>100.0%</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Zalecana lista lektur</td><td>
<table>
<tr><td>Podstawowa lista lektur</td><td>A. Poszewiecki, W. Bizon, P. Kulawczuk [red.], Symulacje menedżerskie i studia przypadków. Szkolenia biznesowe w oparciu o symulacje menedżerskie i studia przypadków - najlepsze praktyki, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2012.
J. Koziński, M. Przybyła, W. Wudarzewski, Gry i ćwiczenia kierownicze, Wydawnictwo Akademii Ekonomicznej we Wrocławiu, Wrocław 1991.
M. Lesz, Ekonomiczne gry decyzyjne, PWE, Warszawa 1979.</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>W. Bizon, Developing entrepreneurial attitudes with innovative knowledge transfer tools - example of Case Simulator project, [w:] W. Bizon, A. Poszewiecki [red.], Innovative Tools For Facilitated Transfer Of Entrepreneurial Skills And Knowledge, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2013.
W. Bizon, Methods of measuring the efficiency of education based on modern forms of knowledge transfer, [w:] W. Bizon, A. Poszewiecki [red.], Innovative Tools For Facilitated Transfer Of Entrepreneurial Skills And Knowledge, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2013.
J. Gajda, Prognozowanie i symulacja a decyzje gospodarcze, Wydawnictwo C.H. Beck, Warszawa 2001.</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania</td><td></td></tr>
<tr><td>Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu</td><td>Nie dotyczy</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.