

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Gry decyzyjne	
AG/O/II/ST/A.14			Decision games	
Język wykładowy		Polski		
Rok akademicki		2023/2024		
Kierunek		Analityka gospodarcza		
w zakresie		-		
Poziom studiów		drugiego stopnia		
Profil studiów		ogólnoakademicki,		
Forma studiów		studia stacjonarne		
Semestr / semestry		4		
Przynależność do grupy zajęć		Grupa zajęć podstawowych		
Status przedmiotu		Obowiązkowy		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Wykład	[h]	2 ECTS
		Ćwiczenia	[h]	
		Laboratorium	15 [h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	związany z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie ekonomia i finanse		1 ECTS
	z uprawnieniami	-----		ECTS
	z dyscypliną	Ekonomia i finanse		2 ECTS
Forma nauczania		tradycyjna- zajęcia zorganizowane w Uczelni / zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość		
Wymagania wstępne		Wszyscy studenci kierunku		
Jednostka prowadząca		Katedra Biznesu i Finansów Międzynarodowych		
Koordynator		dr Radosław Luft		
Adres strony internetowej pjo		http://weif.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		r.luft@uthrad.pl 48 361-74-10		

EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE, REALIZACJA ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH, WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Cel kształcenia:	Celem zajęć z przedmiotu jest uzyskanie wiedzy o wybranych metodach ilościowych stosowanych w modelowaniu ekonometrycznym i programowaniu. Nabycie umiejętności roztropnego podejmowania decyzji ekonomicznych.
Treści programowe:	<p>Treści zajęć są powiązane z prowadzonymi badaniami naukowymi.</p> <p>Treść laboratorium:</p> <p>Treści kształcenia (15, W1, W2, U1, U2, K1, K2)</p> <ul style="list-style-type: none"> Funkcjonowanie firmy w symulowanym systemie gospodarczym gry (obowiązujące normy). Funkcjonowanie gry decyzyjnej symulującej funkcjonowanie systemu gospodarczego gry. Zasady obsługi systemu gry symulacyjnej. Uproszczenia symulowanego systemu gospodarczego gry, w stosunku do warunków funkcjonowania firmy w rzeczywistym systemie gospodarczym. Plan finansowania rocznej działalności gospodarczej firmy w symulowanym systemie gospodarczym. {2 h} Symulacja funkcjonowania konkurujących firm, prowadzących działalność w systemie gospodarczym gry przez okres roku. Cykliczne czynności uczestników gry: Obserwacja skutków realizacji przygotowanych do wykonania miesięcznych planów finansowych firmy. Obserwowanie i prognozowanie rozmiarów zmieniającego się popytu i podaży wyrobów na rynkach. Określanie skali (rozmiaru) działalności gospodarczej w warunkach zmieniającego się popytu na wyroby firmy. Szacowanie rozmiaru skutków finansowych prowadzonej działalności gospodarczej. Identyfikowanie skutków wcześniejszych decyzji oraz ich wpływu na długookresowe funkcjonowanie firmy. Planowanie zaopatrzenia na środki produkcji, zasoby surowców oraz pracochłonność w sytuacji ograniczeń w dostępności zasobów oraz ograniczeń dostępności środków finansowych. Kalkulowanie i ustalanie cen wyrobów na rynkach zbytu. Tworzenie miesięcznych planów finansowania działalności firmy. Regulowanie bieżących zobowiązań finansowych firmy. Rejestrowanie zdarzeń gospodarczych w księgach handlowych firmy. Dokumentowanie zdarzeń gospodarczych zgodnie z aktualnymi wymogami prawa gospodarczego. {10 h}. Rozliczenie rocznej działalności firm funkcjonujących w grze. Porównanie efektów ich funkcjonowania w symulowanym systemie gospodarczym. {3 h}
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<p>Forma nauczania:</p> <p>Przedmiot prowadzony jest w formie gry symulacyjnej, w której występujące w działalności gospodarczej sytuacje problemowe, tworzą konkurujące ze sobą zarządy firm. Firmy te prowadzą działalność planując zaangażowanie postawionych do ich dyspozycji środków finansowych w zaopatrzenie , produkcję oraz dystrybucję swych wyrobów na rynkach systemu gospodarczego. Wspólne dla firm rynki o różnym popycie stwarzają warunki konkurencji i rywalizacji.</p> <p>Zwycięzcami zostaje zarząd tej z firm, która w rocznej działalności osiągnie najlepszy zysk netto. Pokonanymi zaś są jedynie te firmy, które utracą powierzony im na początku gry kapitał środków finansowych. Sukces lub porażka są wypadkową oddziaływania czynników sytuacyjnych, z którymi można spotkać się w codziennym życiu, ale „sytuacje” tworzą swymi decyzjami zarządy firm.</p> <p>Gra angażuje i aktywizuje uczestników i stwarza różnorodne sytuacje interakcji międzyludzkich. Symulacja stwarza szanse na generowania wniosków na temat możliwych przyczyn oraz</p>

	<p>konsekwencji funkcjonowania ludzi w różnorodnych sytuacjach, z którymi można spotkać się w codziennym życiu.</p> <p>Grę kończy proces zamknięcia rocznego funkcjonowania firm i rozliczenia ich działalności oraz porównanie ich wyników finansowych. Zakończenie zajęć jest związane z dyskusją o przebiegu zajęć, zaangażowaniu ich uczestników, sytuacjach konfliktów interesów firm i członków zarządów firm, określeniem deficytów wiedzy i umiejętności praktycznych uczestników zajęć.</p>
<p>Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:</p>	<p><i>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów uczenia się określonych dla przedmiotu.</i></p> <p>Syntetycznym kryterium oceny firm jest ich zysk netto. Firma o najwyższym zysku netto uzyskuje ocenę najwyższą (5), a ta o zysku netto najniższym (3)</p> <p>Firma, która w symulowanej rocznej działalności nie osiągnęła zysku, nie uzyskuje zaliczenia, jeżeli nie przedstawi akceptowalnego planu naprawczego.</p> <p>Szczegółowe zasady oraz uprawnienia studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością i przewlekle chorych w zakresie uczestniczenia, przeprowadzania zaliczeń i egzaminów są określone w: Regulaminie studiów, Zasadach studiowania, Procedurze zapewnienia dostępności procesu kształcenia studentom ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością i przewlekle chorych.</p>

Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć				Metody weryfikacji efektów uczenia się	
Numer efektu uczenia się	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU) Student, który zaliczył przedmiot (W) zna i rozumie/ (U) potrafi / (K) jest gotów do:	Kierunkowy efekt uczenia się (KEU)	Forma zajęć	Forma weryfikacji (zaliczeń)	Metody sprawdzania i oceny
W1	Posiada znajomość zasad funkcjonowania firmy, obowiązujących w symulowanym systemie gospodarczym (normy obowiązujące w systemie gospodarczym gry). Sposób funkcjonowania gry decyzyjnej, symulującej funkcjonowanie systemu gospodarczego. Zasady obsługi systemu gry symulacyjnej.	K_W04	Laboratoria	<i>zaliczenie na ocenę,</i>	Zaliczenie
W2	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu identyfikację uproszczeń zaimplementowanych w symulowanym systemie gospodarczym gry, w stosunku do warunków funkcjonowania firmy w rzeczywistym systemie gospodarczym	K_W09	Laboratoria	<i>zaliczenie na ocenę,</i>	Zaliczenie
U1	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do identyfikowania i interpretowania popytu i podaży wyrobów w systemie gospodarczym	K_U01	Laboratoria	<i>zaliczenie na ocenę,</i>	Zaliczenie
U2	Potrafi planować zaopatrzenia na środki produkcji, zasoby surowców oraz pracochłonności w sytuacji ograniczeń w dostępności zasobów, w tym ograniczeń dostępności środków finansowych	K_U05	Laboratoria	<i>zaliczenie na ocenę,</i>	Zaliczenie
K1	Zna ograniczenia własnej wiedzy i umiejętności zawodowych oraz rozumie potrzebę ich doskonalenia	K_K01	Laboratoria	<i>zaliczenie na ocenę,</i>	Zaliczenie
K2	Zna swe ograniczenia we współdziałaniu w grupie oraz swego przygotowania do przyjmowania w niej różnych ról	K_K03	Laboratoria	<i>zaliczenie na ocenę,</i>	Zaliczenie

Literatura i pomoce naukowe
<ol style="list-style-type: none"> 1. Aktualne ustawy oraz rozporządzenia Rady Ministrów i Ministra Finansów dotyczące prowadzenia i dokumentowania działalności gospodarczej. 2. M. Krupa, Gra ekonomiczna Economiaplus. Rzeszów 2004. 3. Symulacyjna gra decyzyjna Boss, Białystok 2007.

4. Wpływ wybranych systemów informatycznych na konkurencyjność małych i średnich przedsiębiorstw
5. subregionu radomskiego – Rozprawa doktorska 2017r.
6. R.Luft, (2018), Rola informatycznych systemów zarządzania w budowaniu przewagi konkurencyjnej przedsiębiorstw, [w:] Lotko M., Żuchowski J., Zieliński R., (red.), (2018), Ogólne problemy jakości, Uniwersytet Technologiczno Humanistyczny w Radomiu, Instytut Technologii i Eksploatacji – PIB, Radom. ISBN 978-83-7351-856-8
7. B. Stefanowicz, Informacja, Oficyna Wydawnicza SGH, Warszawa 2004.
8. W. Flakiewicz, Systemy informacyjne w zarządzaniu – uwarunkowania, technologie, rodzaje, Wyd. C.H. Beck, Warszawa 2002.
9. J. Oleński, Ekonomika informacji, PWN, Warszawa 2003.

Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się – bilans punktów ECTS			
Udział w zajęciach, aktywność	Obciążenie studenta [h]		
	Inne godz. kontaktowe (IGK)	Zajęcia bez nauczyciela-praca własna studenta (ZBN)	Zajęcia dydaktyczne
Udział w wykładach/konwersatoriach	X	X[h]
Udział w ćwiczeniach/laboratorium	X	X	15[h]
Udział w konsultacjach	5[h]	X	X
Przygotowanie do wykładów/ćwicz/lab Przygotowanie do zaliczenia/egzaminu	X	30[h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	5 [h]/ 0,2 ECTS	30[h]/1,2 ECTS	15[h]/ 0,6 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	50 [h] / 2 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi