

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	SYMULACJE BIZNESOWE		
EK/O/I/ST/B.33			BUSINESS SIMULATIONS		
Język wykładowy		Polski			
Rok akademicki		2023/2024			
Kierunek		Ekonomia			
w zakresie		-			
Poziom studiów		studia pierwszego stopnia			
Profil studiów		ogólnoakademicki,			
Forma studiów		studia stacjonarne			
Semestr / semestry		1			
Przynależność do grupy zajęć		Grupa zajęć kierunkowych obowiązkowych			
Status przedmiotu		Obowiązkowy			
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS	
		Wykład	[h]	1 ECTS	
		Ćwiczenia	[h]		
		Laboratorium	15 [h]		
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	związany z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie ekonomia i finanse		0,5 ECTS	
	z uprawnieniami	-----		ECTS	
	z dyscypliną	Ekonomia i finanse		1 ECTS	
Forma nauczania		tradycyjna- zajęcia zorganizowane w Uczelni / zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość			
Wymagania wstępne		Wszyscy studenci kierunku Ekonomia			
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 przedmiotu jest nabycie przez studentów umiejętności projektowania, tworzenia i analizowania modeli symulacyjnych dla różnych scenariuszy biznesowych jak również do podejmowania decyzji w oparciu o wyniki takich symulacji.
Treści programowe:	<p>Treści zajęć są powiązane z prowadzonymi badaniami naukowymi. Treść Laboratorium:</p> <p>Studenti, w kilkusobowych grupach, wcielają się w rolę zarządu konkurujących ze sobą przedsiębiorstw.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do symulacji, zapoznanie uczestników z panelem gracza, przedstawienie instrukcji i założeń rozgrywki związanej z prowadzeniem Biura Rachunkowego. (2h) 2. Organizacja Biura Rachunkowym – ustalenie misji, wizji, kierunków rozwoju, zapoznanie z możliwymi do oferowania ofertami. (2h) 3. Zarządzanie Biurem Rachunkowym – planowanie sprzedawanych usług m.in. w zakresie prowadzenia księgowości i rozliczania podatków zainteresowanym podmiotom; obsługa kadrowo-płacowa; rozliczanie kilometrówek, przygotowywanie deklaracji VAT-UE, zatrudnianie pracowników, ustalanie wysokości wynagrodzenia pracowników, dbanie o rozwój umiejętności pracowników (wysyłanie na szkolenia). (2h) 4. Zarządzanie Biurem Rachunkowym – dbanie o odpowiednią ilość i jakość zasobów niezbędnych do prowadzenia firmy tj. sprzęt dla pracowników, udogodnienia dla klientów. Analiza oferty dostawców, wybór wariantów najkorzystniejszych dla Biura z perspektywy przyjętej strategii. (2h) 5. Zarządzanie Biurem Rachunkowym – analiza finansów w przedsiębiorstwie- księga rozchodów i przychodów; monitorowanie kredytów i raportów finansowych; zakładanie lokat terminowych. (2h) 6. Zarządzanie Biurem Rachunkowym – prowadzenie kampanii marketingowej w tradycyjny sposób lub przy wykorzystaniu nowoczesnych form – platformy internetowe. (2h) 7. Podjęcie każdej decyzji, a kolejno przeliczenie jej przez Trenera generuje pakiet wyników, które każdorazowo wymagają analizy. (2h) 8. Zajęcia w ich końcowej fazie pozwalają na porównanie wyników pomiędzy zespołami i kompleksową weryfikację czy przyjęta strategia przyniosła zamierzone efekty. (1h)
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<p><i>metody podające (laboratorium z wykorzystaniem technik multimedialnych z elementami dyskusji);</i> <i>metody praktyczne (pokaz, laboratorium analityczne)</i></p>
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	<p><i>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów uczenia się określonych dla przedmiotu.</i></p> <p>Laboratorium – suma ocen: 30% aktywność na zajęciach, 70% ocena z wyniku gry symulacyjnej.</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	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zasady 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	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Wynik gry symulacyjnej
W2	Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu identyfikację uproszczeń zaimplementowanych w symulowanym systemie gospodarczym gry, w stosunku do warunków funkcjonowania firmy w rzeczywistym systemie gospodarczym	K_W12	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Wynik gry symulacyjnej
U1	Potrafi prawidłowo identyfikować otoczenie gospodarcze - procesy i zjawiska w nim zachodzące i analizować złożone i nietypowe problemy	K_U04	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Wynik gry symulacyjnej
U2	Potrafi w sposób prawidłowy zebrać i wyselekcjonować pod kątem przydatności i porównywalności dane niezbędne do zaopatrzenia na środki produkcji, zasoby surowców oraz pracochłonności w sytuacji ograniczeń w dostępności zasobów, w tym ograniczeń dostępności środków finansowych	K_U05	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Wynik gry symulacyjnej
K1	Jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy oraz uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych.	K_K01	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Wynik gry symulacyjnej

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. Krupa M., Gra ekonomiczna Economia plus. Rzeszów 2004. 3. Lotko A., Lotko M., Luft R., Wójtowicz Ł., Nowak M., Ocena jakości komputerów laptop z wykorzystaniem skal ważności-realizacji, Autobusy nr 12/2016 4. Luft R., Rola informatycznych systemów zarządzania w budowaniu przewagi konkurencyjnej przedsiębiorstw, [w:] Lotko M., Żuchowski J., Zieliński R., (red.), Ogólne problemy jakości, Uniwersytet Technologiczno Humanistyczny w Radomiu, Instytut Technologii i Eksploatacji – PIB, Radom.2018.

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	5[h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	5 [h]/ 0,2 ECTS	5[h]/ 0,2 ECTS	15[h]/ 0,6 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	25 [h] / 1 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi
<p>W przypadku studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle chorych, określone powyżej (w karcie) metody i formy weryfikacji efektów uczenia się dostosowuje się odpowiednio do indywidualnych potrzeb tych studentów.</p> <p>Szczegółowe zasady i formy wsparcia studentów ze szczególnymi potrzebami: w tym z niepełnosprawnością, przewlekle chorych podczas zajęć, zaliczeń i egzaminów określono w: Regulaminie Studiów, Zasadach Studiowania, Procedurze dotyczącej zapewnienia dostępności procesu kształcenia studentom ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle chorych.</p>