

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Gry decyzyjne	
AG/O/II/NST/ A.14			Decision games	
Język wykładowy		Polski		
Rok akademicki		2024/2025		
Kierunek		ANALITYKA GOSPODARCZA		
w zakresie		-		
Poziom studiów		studia drugiego stopnia		
Profil studiów		ogolnoakademicki		
Forma studiów		studia niestacjonarne		
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/Warsztaty	[h]	
		Konwersatorium	[h]	
		Laboratorium	10 [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		
Wymagania wstępne		Wszyscy studenci kierunku Analityka gospodarcza		
Jednostka prowadząca		Katedra Biznesu i Finansów Międzynarodowych		
Koordynator		dr Radosław Luft		
Adres strony internetowej pjo		http://weif.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail koordynatora		r.luft@urad.edu.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> <ol style="list-style-type: none"> 1. 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. 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. 3. Szacowanie rozmiaru skutków finansowych prowadzonej działalności gospodarczej. Identyfikowanie skutków wcześniejszych decyzji oraz ich wpływu na długookresowe funkcjonowanie firmy. 4. 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. 5. Tworzenie miesięcznych planów finansowania działalności firmy. Regulowanie bieżących zobowiązań finansowych firmy. Rejestrowanie zdarzeń gospodarczych w księgach handlowych firmy. 6. Dokumentowanie zdarzeń gospodarczych zgodnie z aktualnymi wymogami prawa gospodarczego. 7. Rozliczenie rocznej działalności firm funkcjonujących w grze. Porównanie efektów ich funkcjonowania w symulowanym systemie gospodarczym.
Metody dydaktyczne (kształcenia):	metody podające (wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych z elementami dyskusji); metody praktyczne (pokaz, ćwiczenia analityczne)
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	<p>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów uczenia się określonych dla przedmiotu.</p> <p>Laboratorium –100% ocena z wyniku gry symulacyjnej.</p> <p>Zalicza dodatni wyniki finansowy w grze symulacyjnej</p> <p>ujemny wynik – 2,0</p> <p>od 1% do 20% od maksymalnego wyniku w grupie – dostateczny (3)</p> <p>od 21% do 40% od maksymalnego wyniku w grupie – dostateczny plus (3,5)</p> <p>od 41% do 60% od maksymalnego wyniku w grupie – dobry (4)</p>

	od 61% do 80% od maksymalnego wyniku w grupie – dobry plus (4,5) od 81% do 100% od maksymalnego wyniku w grupie – bardzo dobry (5)
--	---

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 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	Laboratoria	zaliczenie na ocenę,	Zaliczenie
W2	Zna i rozumie identyfikację uproszczeń zaimplementowanych w symulowanym systemie gospodarczym gry, w stosunku do warunków funkcjonowania firmy w rzeczywistym systemie gospodarczym	K_W09	Laboratoria	zaliczenie na ocenę,	Zaliczenie
U1	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do identyfikowania i interpretowania popytu i podaży wyrobów w systemie gospodarczym	K_U01	Laboratoria	zaliczenie na ocenę,	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	zaliczenie na ocenę,	Zaliczenie
K1	Zna swe ograniczenia we współdziałaniu w grupie oraz swego przygotowania do przyjmowania w niej różnych ról	K_K03	Laboratoria	zaliczenie na ocenę,	Zaliczenie

Literatura i pomoce naukowe
Literatura podstawowa 1. Aktualne ustawy oraz rozporządzenia Rady Ministrów i Ministra Finansów dotyczące prowadzenia i dokumentowania działalności gospodarczej. 2. Marlon Dumas, Marcello La Rosa, Jan Mendling, Hajo A. Reijers, Renata Gabryelczyk, Business process management, Wydawnictwo Naukowe PWN 2022 Literatura uzupełniająca https://revas.pl/ Szczegółowy wykaz dodatkowych źródeł i pomocy naukowych na pierwszych zajęciach podają prowadzący

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/warsztatach/laboratorium	X	X	10[h]
Udział w konsultacjach	5[h]	X	X
Przygotowanie do wykładów/ćwicz/lab Przygotowanie do zaliczenia/egzaminu	X	35[h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	5 [h]/ 0,2 ECTS	35[h]/1,4 ECTS	10[h]/ 0,4 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	50 [h] / 2 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>