

# KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

## Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	SYMULACJE BIZNESOWE	
EK/O/I/NST/B.33			BUSINESS SIMULATIONS	
Język wykładowy		Polski		
Rok akademicki		2025/2026		
Kierunek		Ekonomia		
w zakresie		-		
Poziom studiów		studia pierwszego stopnia		
Profil studiów		ogólnoakademicki,		
Forma studiów		studia niestacjonarne		
Semestr / semestry		1		
Przynależność do grupy zajęć		B1. 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	10 [h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	związany z prowadzoną działalnością naukową w ekonomia i finanse		0,5 ECTS
	z uprawnieniami	-----		ECTS
	z dyscypliną	Ekonomia i finanse		1 ECTS
Forma nauczania		tradycyjna- zajęcia zorganizowane w Uczelni		
Wymagania wstępne		Brak		
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@urad.edu.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.</p> <p>Treść Laboratorium:</p> <p>Studenci, w kiluosobowych grupach, wcielają się w rolę zarządu konkurujących ze sobą przedsiębiorstw.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wprowadzenie do symulacji, zapoznanie uczestników z panelem gracza, przedstawienie instrukcji i założeń rozgrywki związanej z prowadzeniem Biura Rachunkowego.</li> <li>2. Organizacja Biura Rachunkowym – ustalenie misji, wizji, kierunków rozwoju, zapoznanie z możliwymi do oferowania ofertami.</li> <li>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).</li> <li>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.</li> <li>5. Zarządzanie Biurem Rachunkowym – analiza finansów w przedsiębiorstwie- księga rozchodów i przychodów; monitorowanie kredytów i raportów finansowych; zakładanie lokat terminowych.</li> <li>6. Zarządzanie Biurem Rachunkowym – prowadzenie kampanii marketingowej w tradycyjny sposób lub przy wykorzystaniu nowoczesnych form – platformy internetowe.</li> <li>7. Podjęcie każdej decyzji, a kolejno przeliczenie jej przez Trenera generuje pakiet wyników, które każdorazowo wymagają analizy.</li> <li>8. Zajęcia w ich końcowej fazie pozwalają na porównanie wyników pomiędzy zespołami i kompleksową weryfikację czy przyjęta strategia przyniosła zamierzone efekty.</li> </ol>
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<p>metody podające (laboratorium z wykorzystaniem technik multimedialnych z elementami dyskusji);</p> <p>metody praktyczne (pokaz, laboratorium analityczne)</p> <p>Zajęcia realizowane w pracowni komputerowej z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego Excel oraz gra Revas- Branżowe Symulacje Biznesowe—(online)</p>
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> <p>od 61% do 80% od maksymalnego wyniku w grupie – dobry plus (4,5)</p> <p>od 81% do 100% od maksymalnego wyniku w grupie – bardzo dobry (5)</p> <p>Szczegółowe zasady oraz uprawnienia studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością i przewlekłe 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 przewlekłe 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 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_W12	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Wynik gry symulacyjnej
W2	Zna i rozumie identyfikację uproszczeń zaimplementowanych w symulowanym systemie gospodarczym gry, w stosunku do warunków funkcjonowania firmy w rzeczywistym systemie gospodarczym	K_W06	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Wynik gry symulacyjnej
U1	Potrafi identyfikować otoczenie gospodarcze - procesy i zjawiska w nim zachodzące i analizować złożone i nietypowe problemy	K_U06	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Wynik gry symulacyjnej,
U2	Potrafi 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 tworzenia symulacji biznesowych dla organizacji	K_K02	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Wynik gry symulacyjnej,

Literatura i pomoce naukowe
<p><b>Literatura podstawowa</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktualne ustawy oraz rozporządzenia Rady Ministrów i Ministra Finansów dotyczące prowadzenia i dokumentowania działalności gospodarczej.</li> <li>2. Marlon Dumas, Marcello La Rosa, Jan Mendling, Hajo A. Reijers, Renata Gabryelczyk, Business process management, Wydawnictwo Naukowe PWN 2022</li> </ol> <p><b>Literatura uzupełniająca</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. <a href="https://revas.pl/">https://revas.pl/</a></li> </ol> <p>Szczegółowy wykaz dodatkowych źródeł i pomocy naukowych na pierwszych zajęciach podaje prowadzący</p>

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	10[h]
Udział w konsultacjach	4[h]	X	X
Przygotowanie do wykładów/ćwicz/lab Przygotowanie do zaliczenia/egzaminu	X	11[h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	4 [h]/ 0,2 ECTS	11[h]/ 0,4 ECTS	10[h]/ 0,4 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	25 [h] / 1 ECTS		

Informacje dodatkowe, uwagi
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.