

# KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

## Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	TEORIA GIER I DECYZJE MENEDŻERSKIE	
FiR/O/II/NS/A.5			GAME THEORY AND MANAGERIAL DECISION	
Język wykładowy		Polski		
Rok akademicki		2025/2026		
Kierunek		Finanse i Rachunkowość		
w zakresie		-		
Poziom studiów		studia drugiego stopnia		
Profil studiów		ogolnoakademicki		
Forma studiów		studia niestacjonarne		
Semestr / semestry		1		
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	15 [h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	Związany z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie nauki o zarządzaniu i jakości		0,5 ECTS
	z uprawnieniami	-----		ECTS
	z dyscypliną	Nauki o zarządzaniu i jakości		2 ECTS
Forma nauczania		Tradycyjna - zajęcia zorganizowane w Uczelni		
Wymagania wstępne				
Jednostka prowadząca		Katedra Biznesu i Finansów Międzynarodowych		
Koordynator		Dr Joanna Bukowska, prof. URad.		
Adres strony internetowej pjo		http://weif.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail koordynatora		j.bukowska@urad.edu.pl		

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

Cel kształcenia:	Celem przedmiotu jest przedstawienie podstawowej wiedzy na temat elementów i zastosowania teorii gier, w tym zastosowania teorii gier w zarządzaniu. Ponadto przedstawienie istoty zagadnień dotyczących podejmowania decyzji menedżerskich.
Treści programowe:	<p>Treści zajęć są powiązane z prowadzonymi badaniami naukowymi.</p> <p><b>Treść laboratoriów:</b></p> <p>Wprowadzenie do teorii gier  Zastosowanie teorii gier w zarządzaniu  Nagrody Nobla za badania z zakresu teorii gier i podejmowania decyzji  Gry dwuosobowe o sumie zerowej  – Gry oraz diagramy przesunięć  – Punkty siodłowe oraz dominacje  – Maksimin i minimaks  – Strategie mieszane  – Rozwiązania gier w strategiach mieszanych  – Warunki istnienia punktów siodłowych  – Rozwiązania gier o sumie zerowej  Gry dwuosobowe o sumie niezerowej  – Dominacje  – Równowagi Nasha  – Dylemat więźnia  – Strategie wyrównujące i twierdzenie Nasha  – Optymalność w sensie Pareto  Istota podejmowania decyzji menedżerskich  Modele podejmowania decyzji menedżerskich  Techniki podejmowania decyzji menedżerskich  Zasady prowadzenia negocjacji  Strategie i taktyki negocjacji  Negocjacje wielostronne  – Wieloosobowy dylemat więźnia  – Poszukiwanie sprawiedliwego podziału  Wybrane zastosowania teorii gier</p>
Metody dydaktyczne (kształcenia):	metody podające (wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych z elementami dyskusji); metody praktyczne (pokaz, ćwiczenia analityczne) uczenie się w kooperacji – projekt grupowy obserwacja
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 – suma ocen: 20% poziom osiągnięcia kompetencji społecznych, 80% projekt grupowy</p> <p>Ocena stopnia osiągnięcia wymaganych kompetencji społecznych jest wynikiem oceny przeprowadzanej przez prowadzącego zajęcia na podstawie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- oceny aktywności studenta na zajęciach,</li> <li>- oceny na podstawie obserwacji bezpośredniej elementów: komunikacja, współpraca, rozwiązywanie problemów.</li> </ul>

Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć				Metody weryfikacji efektów uczenia się	
Numer efektu	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU) Student, który zaliczył przedmiot	Kierunkowy efekt uczenia się	Forma zajęć	Forma weryfikacji (zaliczeń)	Metody sprawdzania i oceny

uczenia się	(W) zna i rozumie/ (U) potrafi / (K) jest gotów do:	(KEU)			
U1	Potrafi prognozować procesy i zjawiska społeczne oraz gospodarcze, na ich podstawie dokonać wyboru strategii teorii gier oraz podejmować optymalne decyzje na ich podstawie.	K_U01	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Projekt grupowy
U2	Potrafi wykorzystywać techniki i narzędzia do rozpatrywania modeli podejmowania optymalnych decyzji (strategii) w warunkach nieokreśloności.	K_U02	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Projekt grupowy
U3	Potrafi ocenić i wykorzystać odpowiednie modele i techniki podejmowania decyzji menedżerskich, w tym dokonać analizy proponowanych rozwiązań konkretnych problemów, jak również potrafi zaproponować właściwe rozstrzygnięcie spornych kwestii. Dodatkowo potrafi organizować i kierować zespołem.	K_U12	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Projekt grupowy
K1	Jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy, którą potrafi wykorzystać do modelowania problemów decyzyjnych oraz analizy zjawisk życia społecznego metodami teorii gier.	K_K01	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Aktywność na zajęciach obserwacja
K2	Jest gotów do inicjowania i organizowania pracy w zespole	K_K03	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Aktywność na zajęciach obserwacja

Literatura i pomoce naukowe
<b>LITERATURA PODSTAWOWA</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. B.J. Nalebuff, D. Gasper, A. Dixit, Sztuka strategii. Teoria gier w biznesie i życiu prywatnym, MT Biznes, 2020</li> <li>2. R. Laraki, J. Renault, S. Sorin, Teoria gier – podstawy matematyczne, PWN, 2022</li> <li>3. P. Kliber, Wprowadzenie do teorii gier Wyd. 2, Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu, 2019</li> </ol> <p>Szczegółowy wykaz dodatkowych źródeł i pomocy naukowych na pierwszych zajęciach podają 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/warsztatach/laboratorium	X	X	15 [h]
Udział w konsultacjach	2 [h]	X	X
Przygotowanie do wykładów/ćwicz/lab - 18[h]	X	33 [h]	X
Przygotowanie do zaliczenia/egzaminu - 5[h]			
Przygotowanie projektu - 10[h]			
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	2 [h]/ 0,1 ECTS	33 [h]/ 1,3 ECTS	15 [h]/ 0,6 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	50 [h] / 2 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.

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.