

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	GRY DECYZYJNE	
FiR/O/II/NS/ A.9			DECISION GAMES	
Język wykładowy		Polski		
Rok akademicki		2025/2026		
Kierunek w zakresie		Finanse i Rachunkowość		
		-		
Poziom studiów		studia drugiego stopnia		
Profil studiów		ogolnoakademicki		
Forma studiów		niestacjonarne		
Semestr / semestry		3		
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]	1 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		1 ECTS
Forma nauczania		Tradycyjna - zajęcia zorganizowane w Uczelni		
Wymagania wstępne				
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):	<p>metody podające (wykład z wykorzystaniem technik multimedialnych z elementami dyskusji);</p> <p>metody praktyczne (pokaz, ćwiczenia analityczne)</p> <p>uczenie się w kooperacji – projekt grupowy,</p> <p>Obserwacja</p> <p>Revas - Branżowe Symulacje Biznesowe - Branżowa Symulacja Biznesowa - symulowana rzeczywistość rynkowa, synchroniczna rozgrywka. Studenci, w grupach, stanowiących kierownictwa konkurujących ze sobą przedsiębiorstw, prowadzą działalność zarządzając przedsiębiorstwem, podejmują decyzje dotyczące funkcjonowania przedsiębiorstwa otrzymując wyniki danej rozgrywki, dokonują kolejnych działań.</p>

<p>Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:</p>	<p>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów uczenia się określonych dla przedmiotu.</p> <p>Laboratorium – 100% ocena z wyniku gry symulacyjnej oraz poziom osiągnięcia kompetencji społecznych</p> <p>Zalicza dodatni wyniki finansowy w grze symulacyjnej ujemny wynik – 2,0 od 1% do 20% od maksymalnego wyniku w grupie – dostateczny (3) od 21% do 40% od maksymalnego wyniku w grupie – dostateczny plus (3,5) od 41% do 60% od maksymalnego wyniku w grupie – dobry (4) od 61% do 80% od maksymalnego wyniku w grupie – dobry plus (4,5) od 91% do 100% od maksymalnego wyniku w grupie – bardzo dobry (5)</p> <p>Ocena stopnia osiągnięcia wymaganych kompetencji społecznych jest wynikiem oceny przeprowadzanej przez prowadzącego zajęcia na podstawie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - oceny aktywności studenta na zajęciach, - oceny na podstawie obserwacji bezpośredniej elementów: komunikacja, współpraca, rozwiązywanie problemów.
---	---

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 symulowanego systemu gospodarczego, w tym normy obowiązujące w systemie gospodarczym gry oraz sposób działania symulacji decyzji gospodarczych.	K_W04	Laboratoria	zaliczenie na ocenę,	Gra symulacyjna
W2	Zna i rozumie uproszczenia zaimplementowane w symulowanym systemie gospodarczym gry w porównaniu do warunków rzeczywistego funkcjonowania firmy.	K_W05	Laboratoria	zaliczenie na ocenę,	Gra symulacyjna
U1	Potrafi identyfikować otoczenie gospodarcze w symulowanym systemie gospodarczym, analizować procesy i zjawiska w nim zachodzące oraz podejmować decyzje strategiczne w warunkach konkurencji.	K_U02	Laboratoria	zaliczenie na ocenę,	Gra symulacyjna
U2	Potrafi przygotować i zrealizować plany finansowe oraz kalkulacje niezbędne do zarządzania firmą w symulowanym systemie gospodarczym, uwzględniając ograniczenia zasobów i środków finansowych.	K_U04	Laboratoria	zaliczenie na ocenę,	Gra symulacyjna
K1	Jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy o mechanizmach decyzyjnych w symulowanym systemie oraz ich wpływie na wyniki finansowe i	K_K01	Laboratoria	zaliczenie na ocenę,	Obserwacja

	długookresowe funkcjonowanie firmy.				
K2	Jest gotów do myślenia w sposób przedsiębiorczy, w tym do podejmowania decyzji strategicznych i oceny ich wpływu na symulowany system gospodarczy w grze decyzyjnej.	K_K05	Laboratoria	zaliczenie na ocenę,	Obserwacja
K3	Jest gotów pracować w grupie i organizować jej pracę	K_K03	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Obserwacja

Literatura i pomoce naukowe					
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, Warszawa 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	-
Udział w ćwiczeniach/warsztatach/laboratorium	X	X	10 [h]
Udział w konsultacjach	5 [h]	X	X
Przygotowanie do wykładów/ćwicz/lab- 8[h] Przygotowanie do zaliczenia/egzaminu - 2[h]	X	10[h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	5 [h]/0,2 ECTS	10 [h]/0,4 ECTS	10 [h]/ 0,4ECTS
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>