

# KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

## Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	TEORIA GIER I DECYZJE MENEDŻERSKIE		
FiR/O/II/S/A.5			GAME THEORY AND MANAGERIAL DECISION		
Język wykładowy		Polski			
Rok akademicki		2025/2026			
Kierunek w zakresie		Finanse i Rachunkowość			
		-			
Poziom studiów		studia drugiego stopnia			
Profil studiów		ogolnoakademicki			
Forma studiów		studia stacjonarne			
Semestr / semestry		I			
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	30 [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 realizacji 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 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
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
<p>LITERATURA PODSTAWOWA</p> <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	X
Udział w ćwiczeniach/warsztatach/laboratorium	X	X	30 [h]
Udział w konsultacjach	2 [h]	X	X
Przygotowanie do wykładów/ćwicz/lab - 6[h] Przygotowanie do zaliczenia/egzaminu - 2[h] <del>Przygotowanie projektu - 10[h]</del>	X	18 [h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	2 [h]/ 0,1 ECTS	18 [h]/ 0,7 ECTS	30 [h]/ 1,2 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>