

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Teoria gier i podejmowanie decyzji menedżerskich	
IAwB/O/II/NST/B1-21			Game theory and managerial decision making	
Język wykładowy		Polski		
Rok akademicki		2025/2026		
Kierunek		Informatyka i Analityka w Biznesie		
w zakresie		-		
Poziom studiów		studia drugiego stopnia		
Profil studiów		ogólnoakademicki		
Forma studiów		studia niestacjonarne		
Semestr / semestry		semestr III		
Przynależność do grupy zajęć		B 1. Grupa zajęć kierunkowych - obowiązkowych		
Status przedmiotu		Obowiązkowy		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Wykład	8 [h]	2 ECTS
		Ćwiczenia	10 [h]	
		Konwersatorium	[h]	
		Laboratorium	[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		Wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne realizowane w ramach przedmiotu Ekonomia menedżerska.		
Jednostka prowadząca		Katedra Biznesu i Finansów Międzynarodowych		
Koordynator		Dr Joanna Bukowska, prof. Urad.		
Adres strony internetowej pjo		http://weif.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		j.bukowska@urad.edu.pl (48) 361-74-98		

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. Ponadto przedstawienie istoty zagadnień dotyczących podejmowania decyzji menedżerskich.
Treści programowe:	<p>Treści zajęć są powiązane z prowadzonymi badaniami naukowymi.</p> <p>Treści wykładów:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do teorii gier 2. Nagrody Nobla za badania z zakresu teorii gier i podejmowania decyzji 3. Gry dwuosobowe o sumie zerowej 4. Gry dwuosobowe o sumie niezerowej 5. Istota podejmowania decyzji menedżerskich 6. Typy decyzji menedżerskich i stosowane narzędzia 7. Podstawowe zagadnienia teorii negocjacji 8. Negocjacje wielostronne <p>Treść ćwiczeń:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gry dwuosobowe o sumie zerowej <ul style="list-style-type: none"> – 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 2. Gry dwuosobowe o sumie niezerowej <ul style="list-style-type: none"> – Dominacje – Równowagi Nasha – Dylemat więźnia – Strategie wyrównujące i twierdzenie Nasha – Optymalność w sensie Pareto 3. Modele podejmowania decyzji menedżerskich 4. Techniki podejmowania decyzji menedżerskich 5. Zasady prowadzenia negocjacji 6. Strategie i taktyki negocjacji 7. Negocjacje wielostronne <ul style="list-style-type: none"> – Wieloosobowy dylemat więźnia – Poszukiwanie sprawiedliwego podziału 8. Wybrane zastosowania teorii gier
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<ul style="list-style-type: none"> – metody podające (wykład informacyjny), – metody aktywizujące (metoda przypadków, metoda sytuacyjna, dyskusja dydaktyczna), – case study – obserwacja
	<p>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie wszystkich wymaganych efektów uczenia się określonych dla przedmiotu. Uzyskanie pozytywnych ocen ze wszystkich form zajęć wchodzących w skład danego przedmiotu jest równoznaczne z jego zaliczeniem i zdobyciem przez studenta liczby punktów ECTS przyporządkowanej temu przedmiotowi. Sposób obliczenia oceny końcowej z przedmiotu określony został zarządzeniem Rektora URad.</p> <p>Wykład – 100% ocena z pracy pisemnej, zaliczenie mogą uzyskać wyłącznie studenci, którzy uzyskają zaliczenie z ćwiczeń.</p> <p>Ćwiczenia – suma pozytywnych ocen: 20% poziom realizacji kompetencji społecznych, 80% ocena z pracy pisemnej.</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. <p>Ocena końcowa z ćwiczeń może zostać podwyższona o 0,5 stopnia w sytuacji wysokiej aktywności studenta podczas zajęć.</p> <p>Ocena z przedmiotu: Poniżej 50% zdobytych punktów - 2,0 51% - 64% – 3,0 65% - 74% – 3,5 75% - 84% - 4,0 85% - 94% - 4,5 95% - 100% - 5,0</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 podstawy wiedzy na temat elementów i zastosowania teorii gier oraz rozróżnia jej podstawowe rodzaje	K_W06	Wykład	Zaliczenie na ocenę	Praca pisemna
W2	Zna i rozumie istotę podejmowania decyzji menedżerskich ich typy oraz stosowane narzędzia. Ponadto zna i rozumie zagadnienia teorii negocjacji, w tym negocjacji wielostronnych.	K_W07	Wykład	Zaliczenie na ocenę	Praca pisemna
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	Ćwiczenia	Zaliczenie na ocenę	Praca pisemna
U2	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 zastosować odpowiednie strategie i techniki negocjacji.	K_U06	Ćwiczenia	Zaliczenie na ocenę	Praca pisemna
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	Ćwiczenia	Zaliczenie na ocenę	Obserwacja, aktywność na zajęciach

Literatura i pomoce naukowe

Literatura podstawowa:

1. R. Laraki, J. Renault, S. Sorin, Teoria gier – podstawy matematyczne, PWN, 2022

Literatura uzupełniająca:

1. P. Kliber, Wprowadzenie do teorii gier Wyd. 2, Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu, 2019
2. B.J. Nalebuff, D. Gasper, A. Dixit, Sztuka strategii. Teoria gier w biznesie i życiu prywatnym, MT Biznes, 2020

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	8 [h]
Udział w ćwiczeniach/warsztatach/laboratorium	X	X	10 [h]
Udział w konsultacjach	2 [h]	X	X
Przygotowanie do wykładów/ćwicz/lab – 16 [h] Przygotowanie do zaliczenia – 14 [h]	X	30 [h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	2 [h] / 0,1 ECTS	30 [h] / 1,2 ECTS	18 [h] / 0,7 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>