

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Gry decyzyjne	
IAwB/O/II/ST/A-11			Decision games	
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 stacjonarne		
Semestr / semestry		Semestr IV		
Przynależność do grupy zajęć		Grupa 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	[h]	
		Konwersatorium	[h]	
		Laboratorium	15 [h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	Związany z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie nauki o zarządzaniu i jakości		2 ECTS
	z uprawnieniami	-----		ECTS
	z dyscypliną	Nauki o zarządzaniu i jakości		2 ECTS
Forma nauczania		Tradycyjna - zajęcia zorganizowane w Uczelni		
Wymagania wstępne		Znajomość wybranych zagadnień z zarządzania i statystyki		
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@uthrad.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):	<ul style="list-style-type: none"> – metody problemowe (wykład konwersatoryjny), – metody aktywizujące (metoda przypadków, metoda sytuacyjna, dyskusja dydaktyczna), – metody praktyczne (metoda projektów, symulacja), – case study – Obserwacja
	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>Ćwiczenia – suma ocen: 20% poziom realizacji kompetencji społecznych, 80% ocena z pracy projektowej przygotowywanej przez studentów z zakresu tematyki zajęć i jej prezentacji/ Praca pisemna (kolokwium).</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>Laboratorium.</p> <p>Zalicza dodatni wyniki finansowy w grze symulacyjnej ujemny wynik – 2,0</p> <p>od 1% do 20% od maksymalnego wyniku w grupie – dostateczny (3)</p> <p>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>
--	---

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 w pogłębionym stopniu 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_W02	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_W09	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Wynik gry symulacyjnej
U1	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do identyfikowania i interpretowania popytu i podaży wyrobów w systemie gospodarczym	K_U01	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Wynik gry symulacyjnej
U2	Potrafi planować zaopatrzenia na środki produkcji, zasoby surowców oraz pracochłonności w sytuacji ograniczeń w dostępności zasobów, w tym ograniczeń dostępności środków finansowych	K_U06	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Wynik gry symulacyjnej
K1	Jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy oraz uznawania znaczenia wiedzy w	K_K01	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Obserwacja,

	rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych.				aktywność na zajęciach
--	---	--	--	--	------------------------

Literatura i pomoce naukowe					
<p>Literatura podstawowa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 2022 <p>Literatura uzupełniająca:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. https://revas.pl/ <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	15 [h]
Udział w konsultacjach	5 [h]	X	X
Przygotowanie do wykładów/ćwicz/lab – 20 [h] Przygotowanie projektu – 10 [h]	X	30 [h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	5 [h] / 0,2 ECTS	30 [h] / 1,2 ECTS	15 [h] / 0,6 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>