

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	GRY DECYZYJNE	
AlwB/O/II/ST/A-11			DECISION GAMES	
Język wykładowy		polski		
Rok akademicki		2026/27		
Kierunek		Sztuczna Inteligencja w Biznesie		
w zakresie		-		
Poziom studiów		Studia drugiego stopnia		
Profil studiów		Profil ogólnoakademicki		
Forma studiów		Studia stacjonarne		
Semestr / semestry		IV		
Przynależność do grupy zajęć		A. Grupa zajęć podstawowych		
Status przedmiotu		obowiązkowy		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Laboratorium	15 [h]	1 ECTS
			[h]	
			[h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	związany z prowadzoną działalnością naukową w dyscyplinie nauki o zarządzaniu i jakości		1 ECTS
	z uprawnieniami	-		ECTS
	z dyscypliną	Nauki o zarządzaniu i jakości		1 ECTS
Forma nauczania		Tradycyjna – zajęcia zorganizowane w Uczelni		
Wymagania wstępne		Znajomość obsługi Microsoft office		
Jednostka prowadząca		Katedra Biznesu Zarządzania		
Koordynator		dr Radosław Luft		
Adres strony internetowej pjo		http://weif.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon 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 (laboratorium z wykorzystaniem technik multimedialnych z elementami dyskusji);</p> <p>metody praktyczne (pokaz, laboratorium analityczne)</p>
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: 30% aktywność na zajęciach, 70% ocena z wyniku gry symulacyjnej.</p> <p>Zalicza dodatni wyniki finansowy w grze symulacyjnej ujemny wynik – 2,0 dodatni, niski wynik w grupie – 3,0 poniżej średniej wynik w grupie – 3,5 średni wynik w grupie – 4,0 wysoki wynik w grupie – 4,5 najwyższy wynik w grupie – 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 zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa w warunkach symulowanego systemu gospodarczego, w tym mechanizmy podejmowania decyzji menedżerskich oraz zasady obsługi narzędzi informatycznych wykorzystywanych w grze symulacyjnej.	K_W03	laboratorium	zaliczenie na ocenę	wynik gry symulacyjnej
W2	Zna i rozumie ograniczenia oraz uproszczenia modelu symulacyjnego w odniesieniu do rzeczywistych warunków funkcjonowania przedsiębiorstwa i potrafi wskazać różnice między modelem a praktyką gospodarczą.	K_W05	laboratorium	zaliczenie na ocenę	wynik gry symulacyjnej
U1	Potrafi identyfikować procesy i zjawiska zachodzące w otoczeniu gospodarczym oraz wykorzystywać dane i wyniki symulacji do rozwiązywania złożonych i nietypowych problemów decyzyjnych przedsiębiorstwa.	K_U04	laboratorium	zaliczenie na ocenę	wynik gry symulacyjnej
U2	Potrafi gromadzić, selekcjonować i interpretować dane niezbędne do podejmowania decyzji dotyczących zaopatrzenia, wykorzystania zasobów oraz planowania działań przedsiębiorstwa w warunkach ograniczonej dostępności zasobów i środków finansowych.	K_U05	laboratorium	zaliczenie na ocenę	wynik gry symulacyjnej
K1	Jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy oraz wyników podejmowanych decyzji w warunkach symulacji biznesowej.	K_K01	laboratorium	zaliczenie na ocenę	wynik gry symulacyjnej
K2	Jest gotów do myślenia i działania w sposób kreatywny i przedsiębiorczy w procesie rozwiązywania problemów biznesowych w warunkach gry symulacyjnej.	K_K03	laboratorium	zaliczenie na ocenę	wynik gry symulacyjnej

Literatura i pomoce naukowe
Literatura podstawowa 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 Literatura uzupełniająca https://revas.pl/

Naład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się – bilans punktów ECTS		
Udział w zajęciach, aktywność	Obciążenie studenta [h]	
	Praca własna studenta - zajęcia bez nauczyciela (ZBN)	Zajęcia dydaktyczne
Udział w laboratorium	X	15 [h]
Przygotowanie do zajęć, Przygotowanie do zaliczenia	10 [h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	10 [h]/ 0,4 ECTS	15 [h]/ 0,6 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	1 ECTS	

Informacje dodatkowe, uwagi
<p>W przypadku studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekłe 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, przewlekłe 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, przewlekłe chorych.</p>

