

# KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

## Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Symulacje biznesowe	
AIwB/O/I/ST/B1-35			BUSINESS SIMULATIONS	
Język wykładowy		polski		
Rok akademicki		2026/27		
Kierunek		Sztuczna inteligencja w biznesie		
w zakresie		-		
Poziom studiów		Studia pierwszego stopnia		
Profil studiów		Profi ogólnoakademicki		
Forma studiów		Studia stacjonarne		
Semestr / semestry		5		
Przynależność do grupy zajęć		B. Grupa zajęć kierunkowych B1. Grupa zajęć kierunkowych obowiązkowych		
Status przedmiotu		obowiązkowy		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Wykład	[h]	1 ECTS
		Ćwiczenia	[h]	
		laboratorium	15 [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		Wszyscy studenci kierunku: Sztuczna inteligencja w biznesie		
Jednostka prowadząca		Wydział Ekonomii i Finansów		
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 przedmiotu jest nabycie przez studentów umiejętności projektowania, tworzenia i analizowania modeli symulacyjnych dla różnych scenariuszy biznesowych jak również do podejmowania decyzji w oparciu o wyniki takich symulacji.
Treści programowe:	<p>Treści zajęć są powiązane z prowadzonymi badaniami naukowymi.</p> <p>Treść Laboratorium:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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.</li> <li>3. Szacowanie rozmiaru skutków finansowych prowadzonej działalności gospodarczej. Identyfikowanie skutków wcześniejszych decyzji oraz ich wpływu na długo okresowe funkcjonowanie firmy.</li> <li>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.</li> <li>5. Tworzenie miesięcznych planów finansowania działalności firmy. Regulowanie bieżących zobowiązań finansowych firmy. Rejestrowanie zdarzeń gospodarczych w księgach handlowych firmy.</li> <li>6. Dokumentowanie zdarzeń gospodarczych zgodnie z aktualnymi wymogami prawa gospodarczego.</li> <li>7. Rozliczenie rocznej działalności firm funkcjonujących w grze. Porównanie efektów ich funkcjonowania w symulowanym systemie gospodarczym.</li> </ol>
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 - ocena z wyniku gry symulacyjnej i poziomu osiągnięcia kompetencji społecznych.</p> <p>Zalicza dodatni wynik finansowy w grze symulacyjnej</p> <p>ujemny wynik – 2,0</p> <p>od 1% do 20% od maksymalnego wyniku w grupie – dostateczny (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> <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
W1	Zna i rozumie zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa w warunkach symulowanego otoczenia rynkowego oraz mechanizmy podejmowania decyzji ekonomicznych i menedżerskich w modelu biznesowym.	K_W04	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Wynik gry symulacyjnej
W2	Zna i rozumie rolę danych, modeli decyzyjnych oraz narzędzi analitycznych wykorzystywanych w symulacjach biznesowych do odwzorowania procesów gospodarczych i wspomagania decyzji w organizacji.	K_W07	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Wynik gry symulacyjnej
U1	Potrafi analizować sytuację przedsiębiorstwa w symulowanym środowisku konkurencyjnym, identyfikować problemy biznesowe oraz dobrać adekwatne warianty działań decyzyjnych.	K_U01	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Wynik gry symulacyjnej
U2	Potrafi pozyskiwać, porządkować, interpretować i wykorzystywać dane generowane w toku symulacji do planowania zaopatrzenia, produkcji, sprzedaży i finansowania działalności przedsiębiorstwa.	K_U02	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Wynik gry symulacyjnej
K1	Jest gotów do krytycznej oceny własnych decyzji, współpracy zespołowej oraz odpowiedzialnego wykorzystywania narzędzi analitycznych i cyfrowych w rozwiązywaniu problemów przedsiębiorstwa.	K_K01	Laboratorium	Zaliczenie na ocenę	Wynik gry symulacyjnej, obserwacja

Literatura i pomoce naukowe
<p><b>LITERATURA PODSTAWOWA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktualne ustawy oraz rozporządzenia Rady Ministrów i Ministra Finansów dotyczące prowadzenia i dokumentowania działalności gospodarczej.</li> <li>2. Kotler P., Keller, Kevin L., Chernev A., Marketing, REBIS, Poznań 2025.</li> <li>3. Mazurek G., E-marketing: planowanie, narzędzia, praktyka, Poltext, Warszawa 2022</li> </ol> <p><b>LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Krupa M., Gra ekonomiczna Economia plus. Rzeszów 2004.</li> <li>2. Luft R., The impact of the integrated management system ERP on building competitive advantage of enterprises, [w:] S. I. Bukowski, A. Hyz, M. B. Lament (red.), Competitiveness and Economic Development in Europe. Prospects and Challenges, Routledge 2021</li> </ol>

Nakład 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 laboratoriach	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, 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>