

KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2021/2022**INFORMACJE OGÓLNE****1. Nazwa przedmiotu** GRA DECYZYJNA**2. Nazwa kierunku** Ekonomia**3. Poziom studiów** drugiego stopnia**4. Liczba punktów ECTS** 2**5. Liczba godzin w semestrze**

semestr	w	ćw	lab/lek	prj/zp	pws	prk
IV			30			

6. Język wykładowy polski**7. Wykładowca** mgr Magdalena Pawlik**INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE****8. Wymagania wstępne**

1. Podstawowa wiedza z zakresu zarządzania i organizacji

9. Cele przedmiotu

C1 Zapoznanie z problematyką analizy decyzyjnej, teorii gier oraz symulacji

C2 Wykształcenie umiejętności racjonalnego podejmowania decyzji, analizy informacji we współpracy grupowej

10. Efekty uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych

Student, który zaliczył przedmiot:

odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się

WIEDZA

EU01 zna zasady teorii gier i symulacji

K_W04, K_W06, K_W08,
K_W11, K_W17

EU02 rozumie specyfikę procesu decyzyjnego

K_W04, K_W06, K_W08,
K_W11, K_W17**UMIEJĘTNOŚCI**

EU03 analizuje i prognozuje zjawiska społeczno - gospodarcze

K_U02, K_U04, K_U06, K_U07,
K_U17

EU04 optymalizuje decyzje ekonomiczne w wybranych obszarach zarządzania przedsiębiorstwem

K_U02, K_U04, K_U06, K_U07,
K_U17**KOMPETENCJE SPOŁECZNE**

EU05 posiada kompetencje w zakresie udziału w przedsięwzięciach zespołowych, pełniąc w nich różne role

K_K02, K_K06, K_K07, K_K08,
K_K09

EU06 jest gotów myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy podczas realizacji projektów rozwojowych przedsiębiorstwa

K_K02, K_K06, K_K07, K_K08,
K_K09

11. Treści programowe	
Forma zajęć – wykłady/ ćwiczenia/laboratoria/zajęcia praktyczne itp.	
Laboratoria 1. Podstawowe pojęcia i terminologia 2. Analiza gier decyzyjnych – rodzaje, klasyfikacje, strategie 3. Proces decyzyjny i drzewa decyzyjne – istota, charakterystyka, typy, metody wyboru 4. Praktyczne zastosowanie symulacji decyzyjnych – prezentacja wybranych gier decyzyjnych 5. Metody symulacyjne i prognostyczne 6. Praktyczne rozgrywki z wykorzystaniem symulacyjnych gier decyzyjnych (komputerowe/planszowe) – Marketplace / Revas / Strategize	
12. Narzędzia/metody dydaktyczne	
1. Metoda poszukująca – problemowa – sytuacyjna	
2. Metoda podająca – objaśnienie	
3. Metoda poszukująca – dyskusji – okrągłego stołu	
4. Symulacyjna gra decyzyjna	
13. Sposoby oceny (częstkowe, końcowe)	
1. Wyniki symulacyjnej gry decyzyjnej	
14. Obciążenie pracą studenta	
Forma aktywności	liczba godzin
1. Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela oraz konsultacje	36
2. Nakład pracy studenta	14
suma	50
liczba punktów ECTS	2
15. Literatura	
Literatura podstawowa:	
1. Wierzbicki A., Teoria i praktyka wspomagania decyzji, Uniwersytet Warszawski, Warszawa, 2020 (IBUK Libra).	
2. Materiały dydaktyczne/instrukcje do wybranych gier decyzyjnych.	
Literatura uzupełniająca:	
1. Malewska K., Intuicja w podejmowaniu decyzji kierowniczych, Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu, Poznań, 2018 (IBUK Libra).	
2. Falecki J., Decision Games as an Element of Managerial Improvement in Crisis Management, Internal Security, Vol. 13, Issue 2, 2021 (EBSCOhost).	
16. Formy oceny – szczegóły	
<i>Ocena końcowa z ćwiczeń wystawiana jest na podstawie wyników rozgrywki symulacyjnej.</i>	
17. Inne przydatne informacje o przedmiocie	
1. Bezpośrednich informacji o problematyce zajęć i treściach programowych udziela Prowadzący w trakcie zajęć i podczas konsultacji	
2. Zajęcia odbywać się będą w ABNS w Białej Podlaskiej	
3. Zajęcia odbywać się będą zgodnie z aktualnym planem zajęć	
4. Konsultacje odbywać się będą zgodnie z obowiązującym terminarzem	