

KARTA PRZEDMIOTU DLA NABORU 2022/2023 FORMA STUDIÓW: STACJONARNA

INFORMACJE OGÓLNE

- 1. Nazwa przedmiotu** GRY KIEROWNICZE W FINANSACH I RACHUNKOWOŚCI
- 2. Nazwa kierunku** Finanse i rachunkowość
- 3. Poziom kształcenia:** studia pierwszego stopnia
- 4. Liczba punktów ECTS** 3
- 5. Liczba godzin w semestrze**
- | semestr | w | ćw | lab/lek | prj/zp | pws | prk |
|---------|---|----|---------|--------|-----|-----|
| VI | | | 30 | | | |
- 6. Język wykładowy** polski
- 7. Wykładowca**

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

EU0 1	Zna zasady teorii gier i symulacji	K_W05, K_W08
EU0 2	Rozumie specyfikę procesu decyzyjnego	K_W05, K_W08

UMIEJĘTNOŚCI

EU0 3	Analizuje i prognozuje zjawiska finansowe	K_U02, K_U03, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13, K_U16
EU0 4	Optymalizuje decyzje ekonomiczne w wybranych obszarach zarządzania przedsiębiorstwem	K_U02, K_U03, K_U10, K_U11, K_U12, K_U13, K_U16

KOMPETENCJE SPOŁECZNE

EU0 5	Posiada kompetencje w zakresie udziału w przedsięwzięciach zespołowych, pełniąc w nich różne role	K_K04, K_K06
----------	---	--------------

EU06	Jest gotów myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy podczas realizacji projektów rozwojowych przedsiębiorstwa	K_K04, K_K06
11. Treści programowe		
Forma zajęć –laboratoria		
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 kierowniczych – prezentacja wybranych gier decyzyjnych		
5. Metody symulacyjne i prognostyczne		
6. Praktyczne rozgrywki z wykorzystaniem symulacyjnych gier kierowniczych – Marketplace / Revas		
12. Narzędzia/metody dydaktyczne		
1. Metoda poszukująca – problemowa – sytuacyjna		
2. Metoda podająca – objaśnienie		
3. Symulacyjna gra decyzyjna		
13. Sposoby oceny (częstkowe, końcowe)		
1. Wyniki symulacyjnej gry decyzyjnej		
2. Egzamin pisemny		
14. Obciążenie pracą studenta		
Forma aktywności		liczba godzin
1. Zajęcia z bezpośrednim udziałem nauczyciela oraz konsultacje		35
2. Nakład pracy studenta		40
suma		75
liczba punktów ECTS		3
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 kierowniczych.		
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		
Ocena końcowa wystawiana jest na podstawie egzaminu pisemnego (pytania otwarte i testowe) oraz wyników rozgrywki symulacyjnej. Ocenę pozytywną można otrzymać wyłącznie pod warunkiem udzielenia 51% poprawnych odpowiedzi.		
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		