



Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Simulation Game, PG_00049708							
Kierunek studiów	Zarządzanie (studia w jęz. angielskim)							
Data rozpoczęcia studiów	październik 2020 r.			Rok akademicki realizacji przedmiotu		2022/2023		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie			Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne			Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	3			Język wykładowy		angielski		
Semestr studiów	6			Liczba punktów ECTS		2.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki			Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Zarządzania i Ekonomii -> Katedra Inżynierii Zarządzania i Jakości							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot			dr inż. Grzegorz Zieliński				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu			dr inż. Grzegorz Zieliński				
Formy zajęć i metody nauczania	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM	
	Liczba godzin zajęć	0.0	30.0	0.0	0.0	0.0	30	
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0							
	Simulation Game BiM 2022/2023 - Moodle ID: 29186 https://enauzanie.pg.edu.pl/moodle/course/view.php?id=29186							
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta		Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta		30		4.0		16.0	50
Cel przedmiotu	Celem przedmiotu jest przyswojenie sobie ogólnych zasad prowadzenia biznesu. Za pomocą licznych narzędzi informatycznych można przenieść proces kształcenia w sferę e-learningu.							

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[K6_U14] współdziała i pracuje w zespołach, również międzynarodowych, przyjmując w nich różne role	Strategia uczenia polega na stopniowym budowaniu biznesu i stopniowo wprowadzaniu nowych zagadnień. Elementy działalności gospodarczej takie jak planowanie przepływów pieniężnych, tworzenie wartości w projektowaniu produktów, planowanie produkcji, analizy rentowności, i planowania strategicznego i zarządzania wymagają powtarzalnych ćwiczeń, w celu ustalenia ich w naturalnym myśleniu graczy. Student wie jak i definiuje zaawansowane narzędzia nazywane dowodzenia i kontroli procesów w firmie ,w realiach gry może wyrazić strategii rozwoju marki. Wie, jak formułować opracowania i wdrożenia strategii dystrybucji, oraz jak formułować i wdrażać strategię w zakresie produkcji i jakości. Pracuje w zespole by wykonać zadania w różnych obszarach firmy.	[SK2] Ocena postępów pracy
	[K6_U09] wykorzystuje wiedzę teoretyczną do projektowania rozwiązań w zakresie zarządzania zasobami organizacji	Strategia uczenia polega na stopniowym budowaniu biznesu i stopniowo wprowadzaniu nowych zagadnień. Elementy działalności gospodarczej takie jak planowanie przepływów pieniężnych, tworzenie wartości w projektowaniu produktów, planowanie produkcji, analizy rentowności, i planowania strategicznego i zarządzania wymagają powtarzalnych ćwiczeń, w celu ustalenia ich w naturalnym myśleniu graczy. Student wie jak i definiuje zaawansowane narzędzia nazywane dowodzenia i kontroli procesów w firmie ,w realiach gry może wyrazić strategii rozwoju marki. Wie, jak formułować opracowania i wdrożenia strategii dystrybucji, oraz jak formułować i wdrażać strategię w zakresie produkcji i jakości. Pracuje w zespole by wykonać zadania w różnych obszarach firmy.	[SU2] Ocena umiejętności analizy informacji
	[K6_W07] zna metody i narzędzia statystyczne oraz informatyczne pozwalające na pozyskiwanie i prezentację danych dotyczących zasobów organizacji	Strategia uczenia polega na stopniowym budowaniu biznesu i stopniowo wprowadzaniu nowych zagadnień. Elementy działalności gospodarczej takie jak planowanie przepływów pieniężnych, tworzenie wartości w projektowaniu produktów, planowanie produkcji, analizy rentowności, i planowania strategicznego i zarządzania wymagają powtarzalnych ćwiczeń, w celu ustalenia ich w naturalnym myśleniu graczy. Student wie jak i definiuje zaawansowane narzędzia nazywane dowodzenia i kontroli procesów w firmie ,w realiach gry może wyrazić strategii rozwoju marki. Wie, jak formułować opracowania i wdrożenia strategii dystrybucji, oraz jak formułować i wdrażać strategię w zakresie produkcji i jakości. Pracuje w zespole by wykonać zadania w różnych obszarach firmy.	[SW2] Ocena wiedzy zawartej w prezentacji
	[K6_W13] ma podstawową wiedzę na temat rozwoju form przedsiębiorczości indywidualnej i organizacyjnej	Student ma podstawową wiedzę w zakresie rozwoju przedsiębiorczości w obszarze uruchamiania i prowadzenia nowych podmiotów gospodarczych	[SW2] Ocena wiedzy zawartej w prezentacji

	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[K6_K04] uczestniczy w przygotowaniu i realizacji różnych projektów organizacyjnych ze szczególnym uwzględnieniem specyfiki kulturowej	Student przygotowuje i realizuje projekty organizacyjne uwzględniając specyfikę różnych rynków	[SK2] Ocena postępów pracy
Treści przedmiotu	<p>Wprowadzenie do symulatora.</p> <p>Uruchomienie własnego wirtualnego biznesu.</p> <p>Podjęcie decyzji podstawowej - otoczenie rynkowe misja - Etap 1</p> <p>Podjąć fundamentalne decyzje - tworzenie sieci sprzedaży, określenie rynków docelowych, w asortymencie produktów, planu marketingowego, zdolności produkcyjne, itp. - Etap 2</p> <p>Gra - dokonać bieżących decyzji - etap 3 i 4</p> <p>Gra - dokonać bieżących decyzji - etap 5 i 6</p> <p>Gra - dokonać bieżących decyzji - Etap 7 i 8</p> <p>Gra - dokonać bieżących decyzji - Etap 9 i 10</p> <p>Gra - dokonać bieżących decyzji - Stage 11 i 12</p> <p>Koniec gry - podsumowanie. Analiza i ocena działań podejmowanych firm.</p>		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Możliwość określenia misji i celów strategicznych, marki, planowanie, projekt, proces produkcyjny.		
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Symulacja	60.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Essentials of Strategic Management, Author: Arthur A. Thompson and John Gamble 2008; marketplace-simulation.com	
	Uzupełniająca lista lektur	Warner M., Witzel M., Zarządzanie organizacją wirtualną. Oficyna Ekonomiczna PWP. Warszawa 2005.	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Zdefiniuj i nazwij zaawansowane narzędzia sterowania i kontrolowania procesami w przedsiębiorstwie		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		