POLITECHNIKA GDAŃSKA

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Management simulation game , PG_00073967		
Kierunek studiów	Zarządzanie inżynierskie		
Data rozpoczęcia studiów	październik 2025 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu	2026/2027
Poziom kształcenia	I stopnia - inżynierskie	Grupa zajęć	Grupa zajęć fakultatywnych Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji	na uczelni
Rok studiów	2	Język wykładowy	angielski
Semestr studiów	4	Liczba punktów ECTS	2.0
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia	zaliczenie
Jednostka prowadząca	Wydziały Politechniki Gdańskiej -> Wydział Zarządzania i Ekonomii -> Katedra Inżynierii Zarządzania i Jakości		
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot	dr Anna Zielińska	
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		

Formy zajęć

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

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	5.0	15.0	50

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do projektowania, wdrażania i testowania innowacyjnych rozwiązań w zakresie zarządzania przedsiębiorstwem z wykorzystaniem gry symulacyjnej, w oparciu o wiedzę dotyczącą funkcjonowania organizacji i podejmowania decyzji menedżerskich, a także kształtowanie postaw kreatywności i przedsiębiorczości w złożonych i dynamicznie zmieniających się warunkach decyzyjnych.

Efekty uczenia się przedmiotu

Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
[K6_K03] jest gotów do oceniania krytycznie posiadanej wiedzy niezbędnej do rozwiązywania problemów poznawczych i praktycznych, oraz uzupełniania jej braków opiniami ekspertów zewnętrznych.	Jest gotów do krytycznej oceny posiadanej wiedzy z zakresu zarządzania przedsiębiorstwem, identyfikowania jej ograniczeń w celu rozwiązywania złożonych problemów decyzyjnych i doskonalenia podejmowanych decyzji menedżerskich.	[SK5] Ocena umiejętności rozwiązywania problemów występujących w praktyce [SK2] Ocena postępów pracy
[K6_U05] potrafi projektować innowacyjne rozwiązania złożonych procesów zarządzania, wykorzystując adekwatne metody i techniki.	Potrafi projektować, wdrażać i testować innowacyjne rozwiązania w zakresie zarządzania przedsiębiorstwem w środowisku gry symulacyjnej, wykorzystując dane decyzyjne oraz analizę wyników symulacji.	[SU5] Ocena umiejętności zaprezentowania wyników realizacji zadania [SU2] Ocena umiejętności analizy informacji

<table>
<tr><td>Treści przedmiotu</td><td>Treści przedmiotu - ćwiczenia
Wprowadzenie do symulatora.

Uruchomienie własnego wirtualnego biznesu.

Podjęcie decyzji podstawowej - otoczenie rynkowe misja - Etap 1

Podjąć fundamentalne decyzje - tworzenie sieci sprzedaży, określenie rynków docelowych, w asortymencie produktów, planu marketingowego, zdolności produkcyjne, itp. - Etap 2

Gra - dokonać bieżących decyzji - etap 3 i 4

Gra - dokonać bieżących decyzji - etap 5 i 6

Gra - dokonać bieżących decyzji - Etap 7 i 8

Gra - dokonać bieżących decyzji - Etap 9 i 10

Gra - dokonać bieżących decyzji - Stage 11 i 12

Koniec gry - podsumowanie. Analiza i ocena działań podejmowanych firm.</td></tr>
<tr><td>Wymagania wstępne
i dodatkowe</td><td></td></tr>
<tr><td>Sposoby i kryteria
oceniania osiąganych
efektów uczenia się</td><td>
<table>
<tr><th>Sposób oceniania (składowe)</th><th>Próg zaliczeniowy</th><th>Składowa oceny końcowej</th></tr>
<tr><td>Rezultaty symulacji – ocena</td><td>60.0%</td><td>75.0%</td></tr>
<tr><td>Prezentacja</td><td>60.0%</td><td>25.0%</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Zalecana lista lektur</td><td>
<table>
<tr><td>Podstawowa lista lektur</td><td>Manual gry symulacyjnej Marketplace
Essentials of Strategic Management, Author: Arthur A. Thompsonand and John Gamble 2008; marketplace-simulation.com
Chernev A., Understanding Customers (Strategic Marketing Management Book 4), 2019</td></tr>
<tr><td>Uzupełniająca lista lektur</td><td>Warner M., Witzel M., Zarządzanie organizacją wirtualną. Oficyna Ekonomiczna PWP. Warszawa 2005
Pająk E. Zarządzanie produkcją. Wyd PWN 2011
Start Your Own Business: The Only Startup Book You'll Ever Need, The Staff of Entrepreneur Media, 2021</td></tr>
<tr><td>Adresy eZasobów</td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>Przykładowe zagadnienia/
przykładowe pytania/
realizowane zadania</td><td>Określ podstawowe aspekty budowania strategii operacyjnej przedsiębiorstwa
Określ bariery doskonalenia działań produkcyjnych w nowo otwartym przedsiębiorstwie
Zdefiniuj ryzyko wejścia na rynek nowych produktów</td></tr>
<tr><td>Zajęcia praktyczne
w ramach przedmiotu</td><td>Nie dotyczy</td></tr>
</table>

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.