

### KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa w języku polskim: **Gra kierownicza**

Nazwa w języku angielskim: **Management game**

Karta przedmiotu ważna od roku akademickiego: **2023/2024**

Kierunek studiów: **Zarządzanie**

Poziom studiów: **Studia II stopnia**

Forma studiów: **Niestacjonarne**

Profil: **Praktyczny**

Specjalność: **Zarządzanie w przemyśle i administracji, Zarządzanie zasobami ludzkimi**

Język wykładowy: **Polski**

Jednostka prowadząca: **Wydział Zamiejscowy w Lubinie**

Prowadzący: **dr inż. Anna Krug-Żarnowska**

### OBCIĄŻENIE STUDENTA

	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć dydaktycznych organizowanych przez Uczelnię		<b>18</b>			
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta		<b>75</b>			
Forma zaliczenia		<b>zaliczenie na ocenę</b>			
Liczba punktów ECTS		<b>3</b>			

### WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

Podstawy zarządzania

### CELE PRZEDMIOTU

C1.	Rozpoznawanie celów i zasad zarządzania biznesem z silną orientacją na wyniki
C2.	Dostrzeganie i zrozumienie znaczenia analizy rynkowej w prowadzeniu biznesu

### PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA – PEU

#### Z zakresu wiedzy:

<b>PEU_W01</b>	Zna i rozumie podstawowe kategorie opisowe odnoszące się do zachowań biznesowych oraz znaczenie uwarunkowań rynkowych w biznesie
----------------	--

<b>PEU_W02</b>	Dostrzega i rozumie różnicę między wynikami w działalności operacyjnej a płynnością finansową w zarządzaniu firmą
<b>Z zakresu umiejętności:</b>	
<b>PEU_U01</b>	Potrafi analizować podstawowe uwarunkowania rynkowe zarządzania firmą w kontekście relacji popyt – podaź
<b>PEU_U02</b>	Potrafi analizować czynniki sukcesu bądź porażki w biznesie
<b>Z zakresu kompetencji społecznych:</b>	
<b>PEU_K01</b>	Ma świadomość znaczenia kwalifikacji osobowościowych w zarządzaniu firmą

<b>TREŚCI PROGRAMOWE</b>		
<b>Forma zajęć – ćwiczenia</b>		<b>Liczba godzin</b>
C1	Wprowadzenie do przedmiotu.	0,5
C1	Istota, walory i ograniczenia gier kierowniczych.	1,5
C2	Charakterystyka i cel gry PROMAR - przedstawienie sytuacji problemowej - organizacja i reguły gry - dokumenty i ekspertyzy	2
C3- C8	Gra biznesowa w formie kompleksowej symulacji decyzyjnej z elementami konkurencji. Realizacja i podsumowanie.	12
C9	Zaliczenie	2
	<b>Razem</b>	<b>18</b>

<b>STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE</b>	
1.	Prezentacja treści z użyciem multimedialnych
2.	Debata
3.	Dyskusja
4.	Praca własna

#### **METODY I FORMY OCENY**

### OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA

Formy oceny (F lub P)*	Numer efektu uczenia (przedmiotowego)	Metody oceny osiągnięcia efektu uczenia
F	PEU_W01, PEU_W02, PEU_U01, PEU_U02	Odpowiedzi ustne, aktywność na zajęciach, udział w debacie, udział w dyskusji
P	PEU_W03, PEU_K01, PEU_K02	zaliczenie pisemne i/lub ustne

\*F – ocena formująca (w trakcie semestru), P – ocena podsumowująca (na koniec semestru)

### KRYTERIA OCENY

#### OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA

Nr PEU	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra
PEU_W01	Student zna i rozumie podstawowe kategorie opisowe odnoszące się do zachowań biznesowych	Student dodatkowo potrafi omówić podstawowe kategorie opisowe odnoszące się do zachowań biznesowych	Student dodatkowo potrafi zastosować w praktyce podstawowe kategorie opisowe odnoszące się do zachowań biznesowych
PEU_W02	Student dostrzega i rozumie znaczenie uwarunkowań rynkowych w biznesie	Student dodatkowo potrafi opisać znaczenie uwarunkowań rynkowych w biznesie	Student dodatkowo potrafi zastosować w praktyce uwarunkowania rynkowe w biznesie
PEU_U01	Student dostrzega i rozumie różnicę między wynikami w działalności operacyjnej a płynnością finansową w zarządzaniu firmą	Student dodatkowo potrafi omówić różnicę między wynikami w działalności operacyjnej a płynnością finansową w zarządzaniu firmą	Student dodatkowo potrafi wykorzystać w praktyce różnicę między wynikami w działalności operacyjnej a płynnością finansową w zarządzaniu firmą
PEU_U02	Student potrafi analizować podstawowe uwarunkowania rynkowe zarządzania firmą w kontekście relacji popyt –podaż	Student dodatkowo rozumie analizę podstawowych uwarunkowań rynkowych zarządzania firmą w kontekście relacji popyt –podaż	Student dodatkowo potrafi wykorzystać w praktyce analizę podstawowych uwarunkowań rynkowych zarządzania firmą w kontekście relacji popyt –podaż
PEU_U03	Student potrafi analizować czynniki sukcesu bądź porażki w biznesie	Student dodatkowo potrafi omówić czynniki sukcesu bądź porażki w biznesie	Student dodatkowo potrafi wykorzystać w praktyce czynniki sukcesu bądź porażki w biznesie
PEU_K01	Student ma świadomość znaczenia kwalifikacji osobowościowych w zarządzaniu firmą	Student dodatkowo potrafi omówić kwalifikacje osobowościowe w zarządzaniu firmą	Student dodatkowo potrafi wykorzystać w praktyce kwalifikacje osobowościowe w zarządzaniu firmą

	Student potrafi pracować zespołowo ze szczególnym uwzględnieniem podziału pracy oraz konieczności wypracowywania wspólnych decyzji i rozwiązań	Student dodatkowo potrafi omówić podział pracy oraz konieczność wypracowywania wspólnych decyzji i rozwiązań	Student dodatkowo potrafi wykorzystać w praktyce podział pracy oraz konieczność wypracowywania wspólnych decyzji i rozwiązań
--	--	--	--

LITERATURA PODSTAWOWA	
1.	Instrukcja do gry PROMA
2.	Gryfin, R.W., Management, Cengage Learning, Boston 2021
LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA	
1.	Obój, K., Strategia organizacji, PWE, 2014 Warszawa
ŹRÓDŁA ELEKTRONICZNE	
Czasopisma i portale branżowe	

**MACIERZ POWIĄZANIA  
EFEKTÓW UCZENIA DLA PRZEDMIOTU GRA KIEROWNICZA  
Z EFEKTAMI UCZENIA NA KIERUNKU ZARZĄDZANIE**

Przedmiotowy efekt uczenia	Odniesienie przedmiotowego efektu do efektów uczenia zdefiniowanych dla kierunku studiów i specjalności	Cele przedmiotu	Treści programowe	Numer narzędzia dydaktycznego
PEU_W01	K_WI02	C1-C2	C1-C9	1-4
PEU_W02	K_WI06, K_WI08	C1-C2	C1-C9	1-4
PEU_U01	K_U04	C1-C2	C1-C9	1-4
PEU_U02	K_U03	C1-C2	C1-C9	1-4
PEU_K01	K_K01	C1-C2	C1-C9	1-4