

KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA		
Nazwa modułu/przedmiotu Decyzje i gry marketingowe		Kod 1011102311011140227
Kierunek studiów Zarządzanie - studia stacjonarne II stopnia	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) (brak)	Rok / Semestr 1 / 1
Ścieżka obieralności/specjalność Zarządzanie przedsiębiorstwem	Przedmiot oferowany w języku: polski	Kurs (obligatoryjny/obieralny) obieralny
Stopień studiów: II stopień	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) stacjonarna	
Godziny Wykłady: 15 Ćwiczenia: 15 Laboratoria: - Projekty/seminaria: -		Liczba punktów 2
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) (brak)		(ogólnouczelniany, z innego kierunku) (brak)
Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki nauki społeczne nauki ekonomiczne		Podział ECTS (liczba i %) 2 100% 2 100%
Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca: dr inż. Ewa Więcek-Janka email: ewa.wiecek-janka@put.poznan.pl tel. 602627997 Inżynierii Zarządzania ul. Strzelecka 11, Poznań		
Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:		
1	Wiedza:	Student definiuje pojęcia: proces produkcji, koszty produkcji, materiały, moce wytwórcze, logistyka produkcji, ekspertyzy marketingowe, strategia marketingowa, nabywca, klient, cena i metody jej obliczania, podaż, popyt
2	Umiejętności:	Student potrafi stworzyć plan rozwoju firmy w oparciu o dostępne dane rynkowe. Student potrafi wyciągać wnioski z podejmowanych decyzji i planować i wprowadzać działania naprawcze i korygujące
3	Kompetencje społeczne	Student jest zdolny do pracy w grupie i podejmowania indywidualnych i grupowych decyzji. Student postępuje zgodnie z normami życia społecznego. Student jest zdeterminowany na twórcze rozwiązywanie powierzonych mu zadań i projektów.
Cel przedmiotu: Rozbudowanie potencjału wiedzy, umiejętności i postaw w zakresie podejmowania decyzji zarządczych w procesach produkcyjnych i rynkowych w oparciu o pozyskaną wiedzę i umiejętności pozyskane w I stopniu kształcenia na uczelni wyższej z wykorzystaniem gier kierowniczych.		
Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia		
Wiedza:		
1. Student definiuje pojęcia: decyzji, procesu decyzyjnego, reguł decyzyjnych, barier w podejmowaniu decyzji, teorii gier, gier symulacyjnych, gier symulacyjnych serio, gier kierowniczych. - [K2A_W09, K2A_W15]		
2. Student opisuje problem decyzyjny w przedsiębiorstwie i dobrać model pozwalający na jego rozwiązanie. - [K2A_W09]		
3. Student formułuje i objaśnia pojęcia: decyzji, procesu decyzyjnego, reguł decyzyjnych, barier w podejmowaniu decyzji, modeli decyzyjnych, teorii gier, gier symulacyjnych, gier symulacyjnych serio, - [K2A_W09]		
4. Student tłumaczy potrzebę zastosowania określonego modelu decyzyjnego do rozwiązywanego problemu. - [K2A_W09]		
Umiejętności:		
1. Student potrafi sformułować zapotrzebowanie na informacje dotyczące problemu decyzyjnego. - [K2A_U02]		
2. Student potrafi zorganizować zespół decyzyjny i rozdzielić obowiązki. - [K2A_U03]		
3. Student potrafi określić cenę wyrobu na podstawie kosztów i planowanego zysku. - [K2A_U04]		
4. Student potrafi prowadzić negocjacje. - [K2A_U02]		
5. Student potrafi opracować zalecenia usprawniające kolejne decyzje. - [K2A_U03]		
6. Student potrafi zaprezentować zalecenia wynikające z przeprowadzonego procesu decyzyjnego. - [K2A_U07]		
Kompetencje społeczne:		

<p>1. Student jest zdeterminowany na rozwiązanie problemu decyzyjnego. - [K2A_K03]</p> <p>2. Student jest świadomy odpowiedzialności za podejmowane indywidualnie i grupowo decyzje i prezentowane wnioski. - [K2A_K02, K2A_K05]</p> <p>3. Student dba o opracowanie i przeprowadzenie procesu decyzyjnego zgodnie ze scenariuszem gry. - [K2A_K03, K2A_K07]</p> <p>4. Student przestrzega zasad etyki w podczas gier decyzyjnych. - [K2A_K02]</p>
--

Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia		
<p>Ocena formująca:</p> <p>w zakresie ćwiczeń: na podstawie oceny bieżącego postępu realizacji zadań</p> <p>w zakresie wykładów: na podstawie odpowiedzi na pytania dotyczące materiału omówionego na poprzednich wykładach.</p> <p>Ocena podsumowująca:</p> <p>w zakresie ćwiczeń: publicznej prezentacji opracowanego tematu na podstawie przygotowanego raportu pisemnego</p> <p>w zakresie wykładów: egzaminu ustnego (do egzaminu można przystąpić po zaliczeniu ćwiczeń)</p>		
Treści programowe		
<p>1. Istota, cele, rodzaje decyzji</p> <p>2. Decydowanie a procesy decyzyjne</p> <p>3. Cechy procesu decyzyjnego</p> <p>4. Klasyfikacja decyzji</p> <p>5. Kryteria podejmowania racjonalnych decyzji</p> <p>6. Przebieg kształtowania procesu decyzyjnego</p> <p>7. Modele i metody decyzyjne</p> <p>8. Reguły decyzyjne</p> <p>9. Bariery w podejmowaniu decyzji</p> <p>10. Ryzyko i niepewność w podejmowaniu decyzji</p> <p>11. Teoria gier w podejmowaniu decyzji</p> <p>12. Pojęcia gier</p> <p>13. Historia gier</p> <p>14. Gry symulacyjne, gry symulacyjne serio, gry kierownicze</p> <p>15. Konflikty w grach symulacyjnych</p> <p>16. Aspekty psychologiczne w grach symulacyjnych</p> <p>17. Przebieg gier symulacyjnych</p> <p>18. Wnioskowanie na podstawie wyników gier symulacyjnych</p>		
<p>Literatura podstawowa:</p> <p>1. Więcek-Janka E., Kujawińska A., Decyzje i gry marketingowe, Wydawnictwo Politechniki Poznańskiej, Poznań 2010</p>		
<p>Literatura uzupełniająca:</p> <p>1. Opracowania Szkoły Symulacji Systemów Gospodarczych (w latach 2000-2010), Wydawnictwo Politechniki Wrocławskiej, Wrocław (lata 2000-2010)</p>		
Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta		
Czynność	Czas (godz.)	
1. Uczestnictwo w zajęciach	30	
2. Przygotowanie do ćwiczeń - konsultacje	5	
3. Rozegranie gier	15	
4. Przygotowanie do wykładów	5	
5. Obrona wyników gier	5	
6. Egzamin	2	
Obciążenie pracą studenta		
forma aktywności	godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	62	2

Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	37	1
Zajęcia o charakterze praktycznym	30	1