



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Gry decyzyjne

Przedmiot

Kierunek studiów

Inżynieria Bezpieczeństwa

Studia w zakresie (specjalność)

Rok/semestr

2/3

Profil studiów

Poziom studiów

drugiego stopnia

Forma studiów

niestacjonarne

Język oferowanego przedmiotu

polski

Wymagalność

Liczba godzin

Wykład

Laboratoria

Inne (np. online)

10

Ćwiczenia

Projekty/seminaria

Liczba punktów ECTS

1

Wykładowcy

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

Ewa Więcek-Janka

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

Wymagania wstępne

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 (oraz pozostałe pojęcia z zakresu zarządzania przedsiębiorstwem objęte programem kształcenia).

Student charakteryzuje etapy procesu produkcyjnego i przypisać im koszty.

Student formułuje opinie na podstawie dyskusji grupowej, burzy mózgów, realizowanych analiz SWOT, PEST, objaśnić ich zastosowania oraz podsumować i zalecić działania korygujące.

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.

Student jest odpowiedzialny za terminową realizację zadań.

Student aktywnie bierze udział w zajęciach zarówno wykładowych jak i ćwiczeniach.



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 kryzysowych procesach rynkowych w oparciu o pozyskaną wiedzę i umiejętności pozyskane w I stopniu kształcenia na uczelni wyższej z wykorzystaniem gier decyzyjnych.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza

Student definiuje pojęcia: decyzji, procesu decyzyjnego, reguł decyzyjnych, barier w podejmowaniu decyzji, teorii gier, gier symulacyjnych, gier symulacyjnych serio, gier kierowniczych.

Student opisuje problem decyzyjny w przedsiębiorstwie i dobrać model pozwalający na jego rozwiązanie.

Student formułuje i objaśnia pojęcia: decyzji, procesu decyzyjnego, reguł decyzyjnych, barier w podejmowaniu decyzji, modeli decyzyjnych, teorii gier, gier symulacyjnych, gier symulacyjnych serio, gier kierowniczych, konfliktów w procesach decyzyjnych.

Student tłumaczy potrzebę zastosowania określonego modelu decyzyjnego do rozwiązywanego problemu.

(P7S_WG_01; P7S_WG_08; P7S_WK_02)

Umiejętności

Student potrafi sformułować zapotrzebowanie na informacje dotyczące problemu decyzyjnego.

Student potrafi zorganizować zespół decyzyjny i rozdzielić obowiązki.

Student potrafi określić cenę wyrobu na podstawie kosztów i planowanego zysku.

Student potrafi prowadzić negocjacje.

Student potrafi opracować zalecenia usprawniające kolejne decyzje.

Student potrafi zaprezentować zalecenia wynikające z przeprowadzonego procesu decyzyjnego.

(P7S_UW_01; P7S_UW_03; P7S_UW_04; P7S_UO_01; P7S_UU_01)



Kompetencje społeczne

Student jest zdeterminowany na rozwiązanie problemu decyzyjnego.

Student jest świadomy odpowiedzialności za podejmowane indywidualnie i grupowo decyzje i prezentowane wnioski.

Student dba o opracowanie i przeprowadzenie procesu decyzyjnego zgodnie ze scenariuszem gry.

Student przestrzega zasad etyki w podczas gier decyzyjnych.

(P7S_KK_01; P7S_KK_02; P7S_KR_02)

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Wiedza – zaliczenie pisemne lub ustne

Umiejętności – zaliczenie na ocenę 3 gier decyzyjnych

Kompetencje społeczne – praca w zespołach projektowych (wewnętrzny zespołowy podział ocen)

Treści programowe

1. Istota, cele, rodzaje decyzji
2. Decydowanie a procesy decyzyjne
3. Cechy procesu decyzyjnego
4. Klasyfikacja decyzji
5. Kryteria podejmowania racjonalnych decyzji
6. Przebieg kształtowania procesu decyzyjnego
7. Modele i metody decyzyjne
8. Reguły decyzyjne
9. Bariery w podejmowaniu decyzji
10. Ryzyko i niepewność w podejmowaniu decyzji
11. Teoria gier w podejmowaniu decyzji
12. Pojęcia gier
13. Historia gier



14. Gry symulacyjne, gry symulacyjne serio, gry kierownicze
15. Konflikty w grach symulacyjnych
16. Aspekty psychologiczne w grach symulacyjnych
17. Przebieg gier symulacyjnych
18. Wnioskowanie na podstawie wyników gier symulacyjnych

Metody dydaktyczne

wykład, pogadanka, gry symulacyjne, prezentacja

Literatura

Podstawowa

1. Więcek-Janka E., Kujawińska A., Decyzje i gry marketingowe, Wydawnictwo Politechniki Poznańskiej, Poznań 2010.

Uzupełniająca

1. Opracowania Szkoły Symulacji Systemów Gospodarczych (w latach 2000-2010), Wydawnictwo Politechniki Wrocławskiej, Wrocław (lata 2000-2010)

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	40	1,0
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	15	1,0
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu) ¹	25	0

¹ niepotrzebne skreślić lub dopisać inne czynności