



## KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Grywalizacja w zarządzaniu

### Przedmiot

Kierunek studiów

Inżynieria zarządzania

Studia w zakresie (specjalność)

Poziom studiów

drugiego stopnia

Forma studiów

stacjonarne

Rok/semestr

2/3

Profil studiów

ogólnoakademicki

Język oferowanego przedmiotu

polski

Wymagalność

obieralny

### Liczba godzin

Wykład

15

Laboratoria

Inne (np. online)

Ćwiczenia

15

Projekty/seminaria

### Liczba punktów ECTS

2

### Wykładowcy

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

dr hab. inż. Ewa Więcek-Janka

email: ewa.wiecek-janka@put.poznan.pl

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

Wydział Inżynierii Zarządzania

ul. Jacka Rychlewskiego 2, 60-965 Poznań

### 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 tworzy: analizy finansowe, zestawienia obrotów i sald, analizy SWOT, PEST, cykl życia produktu; macierze: BCG, GE, McKinsey; plan marketingowy.



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

### **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\_07; P7S\_WK\_01).

#### 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\_04; P7S\_UW\_05; P7S\_UW\_06; P7S\_UW\_07; P7S\_UO\_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\_KO\_01; P7S\_KK\_02; P7S\_KO\_03; P7S\_KR\_01).

### **Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny**

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Wiedza – egzamin pisemny lub ustny

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

Wykłady, dyskusje, praca w zespołach, burza mózgów, gry kierownicze, gry symulacyjne, psychodramy

### 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	60	2,0
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	30	1,0
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu) <sup>1</sup>	30	1,0

<sup>1</sup> niepotrzebne skreślić lub dopisać inne czynności