



## KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Gry decyzyjne [N2IBiJ1-BiZK>GD]

### Przedmiot

Kierunek studiów

Inżynieria bezpieczeństwa i jakości

Rok/Semestr

1/2

Studia w zakresie (specjalność)

Bezpieczeństwo i zarządzanie kryzysowe

Profil studiów

ogólnoakademicki

Poziom studiów

drugiego stopnia

Język oferowanego przedmiotu

polski

Forma studiów

niestacjonarne

Wymagalność

obieralny

### Liczba godzin

Wykład

10

Laboratorium

0

Inne (np. online)

0

Ćwiczenia

10

Projekty/seminaria

0

### Liczba punktów ECTS

2,00

### Koordynatorzy

dr inż. Rafał Mierzwiak

rafal.mierzwiak@put.poznan.pl

### Wykładowcy

### 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 przypisuje im koszty. Student formułuje opinie na podstawie dyskusji grupowej, burzy mózgów, realizowanych analiz SWOT, PEST, objaśnia ich zastosowania oraz podsumowuje i zaleca działania korygujące. Student potrafi stworzyć plan rozwoju firmy w oparciu o dostępne dane rynkowe. Student potrafi wyciągać wnioski z podejmowanych decyzji, 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:

1. Student ma uporządkowaną wiedzę z zakresu pojęć: decyzji, procesu decyzyjnego, reguł decyzyjnych, barier w podejmowaniu decyzji, teorii gier, gier symulacyjnych, gier symulacyjnych serio, gier kierowniczych [K2\_W08].
2. Student zna w pogłębionym stopniu psychologiczne aspekty uwzględniane w działalności zawodowej w obszarze inżynierii bezpieczeństwa w zakresie: decyzji, procesu decyzyjnego, reguł decyzyjnych, barier w podejmowaniu decyzji, konfliktów w procesach decyzyjnych [K2\_W10].

Umiejętności:

1. Student potrafi realizować założenia zarządzania projektami w tym: zorganizować zespół decyzyjny i rozdzielić obowiązki [K2\_U09].
2. Student potrafi komunikować się w zakresie problematyki zaleceń usprawniających podejmowanie decyzji [K2\_U11].

Kompetencje społeczne:

1. Student jest krytyczny wobec swojej wiedzy, jest gotów do zasięgnięcia opinii ekspertów podczas rozwiązywania problemów decyzyjnych [K2\_K01].
2. Student jest przygotowany do rzetelnego pełnienia ról zawodowych wynikających z aktualnych potrzeb gospodarczych i społecznych w zakresie podejmowania decyzji [K2\_K06].

## Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Ocena formująca:

Uczestnictwo na zajęciach; realizacja zadań i umieszczanie ich na e-kursach;

51% punktów z przyswajania wiedzy na bieżąco (test wiedzy na każdym zajęciach); Umiejętności - zaliczenie na ocenę 2-3 gier decyzyjnych ocenionych na skali od 1-100pkt

51% punktów z zaliczenia końcowego;

Ocena końcowa stanowi średnią z powyższych.

Ocena 3,0 - 51-60 punktów

Ocena 3,5 - 61-70 punktów

Ocena 4,0 - 71-80 punktów

Ocena 4,5 - 81-90 punktów

Ocena 5,0 - 91-100 punktów

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

## Treści programowe

Wykład:

Istota, cele, rodzaje decyzji; Decydowanie a procesy decyzyjne; Cechy procesu decyzyjnego; Klasyfikacja decyzji; Kryteria podejmowania racjonalnych decyzji; Przebieg kształtowania procesu decyzyjnego; Modele i metody decyzyjne; Reguły decyzyjne; Bariery w podejmowaniu decyzji; Ryzyko i niepewność w podejmowaniu decyzji; Teoria gier w podejmowaniu decyzji; Pojęcia gier; Historia gier; Gry symulacyjne, gry symulacyjne serio, gry kierownicze; Konflikty w grach symulacyjnych; Aspekty psychologiczne w grach symulacyjnych.

Cwiczenia: Przebieg gier symulacyjnych; Wnioskowanie na podstawie wyników gier symulacyjnych.

## Tematyka zajęć

brak

## Metody dydaktyczne

pogadanka, gry symulacyjne, prezentacja, gry

Wykład jest realizowany z wykorzystaniem technik kształcenia na odległość w trybie synchronicznym.  
Dopuszczalne platformy: eMeeting, Zoom, Microsoft Teams.

## 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).

2. Mierziak R., Nowak M., Modele decyzyjne w teorii systemów szarych, Polskie Towarzystwo Ekonomiczne, 2020.

## Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	50	2,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	20	1,00
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwίων/egzaminu, wykonanie projektu)	30	1,00