**Nazwa przedmiotu:**

Gra kierownicza

**Koordynator przedmiotu:**

Dr inż. Artur Gąsiorkiewicz

**Status przedmiotu:**

Obowiązkowy

**Poziom kształcenia:**

Studia I stopnia

**Program:**

Zarządzanie

**Grupa przedmiotów:**

Zarządzanie przedsiębiorstwem

**Kod przedmiotu:**

GRAKI

**Semestr nominalny:**

5 / rok ak. 2009/2010

**Liczba punktów ECTS:**

2

**Liczba godzin pracy studenta związanych z osiągnięciem efektów uczenia się:**

**Liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:**

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:**

**Formy zajęć i ich wymiar w semestrze:**

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład:  | 0h |
| Ćwiczenia:  | 30h |
| Laboratorium:  | 0h |
| Projekt:  | 0h |
| Lekcje komputerowe:  | 0h |

**Wymagania wstępne:**

Słowa kluczowe (prerekwizyty):
gra kierownicza, gra menedżerska, zarządzanie przedsiębiorstwem, zarządzanie produkcją, marketing, polityka cenowa, jakość, analiza finansowa przedsiębiorstwa, lokaty finansowe, finanse przedsiębiorstwa, działalność gospodarcza, negocjacje, ubezpieczenia, kredyty, wywiad gospodarczy

**Limit liczby studentów:**

**Cel przedmiotu:**

Gra kierownicza służy wszechstronnej edukacji menedżerskiej poprzez symulację procesów zarządzania przedsiębiorstwem produkcyjno-handlowym. Uczestnicy gry, tworzący zarządy przedsiębiorstw, podejmują strategiczne, taktyczne i operacyjne decyzje, dotyczące działalności gospodarczej na konkurencyjnym rynku. Po pierwszych zajęciach, podczas których formują się zarządy przedsiębiorstw, odbywa się cykl dwunastu okresów decyzyjnych. Na zajęciach 14-15 odbywa się prezentacja wyników działalności.

**Treści kształcenia:**

 LABORATORIUM
1. Wprowadzenie do gry.
2. Okres decyzyjny 1.
3. Okres decyzyjny 2.
4. Okres decyzyjny 3.
5. Okres decyzyjny 4.
6. Okres decyzyjny 5.
7. Okres decyzyjny 6.
8. Okres decyzyjny 7.
9. Okres decyzyjny 8.
10. Okres decyzyjny 9.
11. Okres decyzyjny 10.
12. Okres decyzyjny 11.
13. Okres decyzyjny 12.
14. Analiza wyników działalności.
15. Prezentacja "raportów rocznych".

**Metody oceny:**

brak

**Egzamin:**

**Literatura:**

1. Gąsiorkiewicz A.: Materiały dydaktyczne do przedmiotu - Gra kierownicza
2. Gąsiorkiewicz L.: Analiza ekonomiczno-finansowa przedsiębiorstw, WPW 2002
3. Kotler P.: Marketing, Gebethner i Ska, Warszawa 1994

**Witryna www przedmiotu:**

**Uwagi:**

## Efekty przedmiotowe