**Nazwa przedmiotu:**

Gra kierownicza

**Koordynator przedmiotu:**

Dr inż. Artur Gąsiorkiewicz

**Status przedmiotu:**

Obowiązkowy

**Poziom kształcenia:**

Studia I stopnia

**Program:**

Zarządzanie

**Grupa przedmiotów:**

Finanse i ryzyko w zarządzaniu przedsiębiorstwem

**Kod przedmiotu:**

GRAKI

**Semestr nominalny:**

5 / rok ak. 2012/2013

**Liczba punktów ECTS:**

2

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

Godziny kontaktowe: 30 godz.
Zapoznanie się z instrukcjami i wskazaną literaturą: 10 godz.
Praca zespołowa (analiza wyników, podejmowanie decyzji): 20 godz.

Razem: 60 godz. = 2 ECTS

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

Godziny kontaktowe: 30 godz.

Razem: 30 godz. = 1 ECTS

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

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

Zapoznanie się z instrukcjami i wskazaną literaturą: 10 godz.
Praca zespołowa (analiza wyników, podejmowanie decyzji): 20 godz.

Razem: 30 godz. = 1 ECTS

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

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

**Wymagania wstępne:**

Prerekwizyty:
Podstawy zarządzania
Podstawy marketingu
Podstawy informatyki

**Limit liczby studentów:**

-

**Cel przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest kształtowanie umiejętności podejmowania decyzji menedżerskich na podstawie zdobytej wiedzy i umiejętności pracy zespołowej w różnych rolach. Przedmiot 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, a następnie analizują wyniki podjętych decyzji.

**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".

Decyzje podejmowane w okresach decyzyjnych dotyczą: zarządzania produkcją, zarządzania personelem, gospodarki materiałowej, zarządzania innowacjami, zarządzania jakością, marketingu, zarządzania finansami, pozyskiwania informacji gospodarczej. Po każdym okresie decyzyjnym dokonywana jest analiza osiąganych wyników i skutków podjętych decyzji.

**Metody oceny:**

Patrz tabela 1

**Egzamin:**

nie

**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:**

http://gra.wz.pw.edu.pl

**Uwagi:**

## Efekty przedmiotowe

### Profil ogólnoakademicki - wiedza

**Efekt Wpisz opis:**

Ma uporządkowaną wiedzę w zakresie gry kierowniczej jako symulacji procesu zarządzania przedsiębiorstwem z uwzględnieniem ryzyka.

Weryfikacja:

Wyniki osiągnięte w symulacji, zadania dodatkowe

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_W27

**Powiązane efekty obszarowe:** S1A\_W09

### Profil ogólnoakademicki - umiejętności

**Efekt Wpisz opis:**

Potrafi analizować dane i wykorzystywać wiedzę w procesie podejmowania decyzji zarządczych.

Weryfikacja:

Wyniki osiągnięte w symulacji, zadania dodatkowe

**Powiązane efekty kierunkowe:** k\_U11

**Powiązane efekty obszarowe:** S1A\_U02

### Profil ogólnoakademicki - kompetencje społeczne

**Efekt Wpisz opis:**

Rozumie potrzebę wyciągania wniosków, nieustannego uczenia się i kształtowania postawy przedsiębiorczej.

Weryfikacja:

Wyniki osiągnięte w symulacji, zadania dodatkowe

**Powiązane efekty kierunkowe:** K\_K01

**Powiązane efekty obszarowe:** S1A\_K01