**Nazwa przedmiotu:**

Teoria podejmowania decyzji - gra kierownicza

**Koordynator przedmiotu:**

mgr Arkadiusz Szymanek

**Status przedmiotu:**

Obowiązkowy

**Poziom kształcenia:**

Studia II stopnia

**Program:**

Inżynieria Zarządzania

**Grupa przedmiotów:**

kierunkowe

**Kod przedmiotu:**

-

**Semestr nominalny:**

1 / rok ak. 2019/2020

**Liczba punktów ECTS:**

2

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

2 ECTS:
10h uczestniczenie w ćwiczeniach + 21h praca w grupach poza zajęciami, uzgadnianie decyzji + 8h przygotowanie do ćwiczeń + 9h studia literaturowe + 2h konsultacje = 50h

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

0,5 ECTS:
10h uczestniczenie w ćwiczeniach + 2h konsultacje = 12h

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

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

2 ECTS:
10h uczestniczenie w ćwiczeniach + 21h praca w grupach poza zajęciami, uzgadnianie decyzji + 8h przygotowanie do ćwiczeń + 9h studia literaturowe + 2h konsultacje = 50h

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

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład: | 0h |
| Ćwiczenia: | 15h |
| Laboratorium: | 0h |
| Projekt: | 0h |
| Lekcje komputerowe: | 0h |

**Wymagania wstępne:**

Wiedza z zakresu zarządzania przedsiębiorstwem, planowania produkcji, projekcji finansowych i analiz marketingowych.

**Limit liczby studentów:**

- od 25 osób do limitu miejsc w sali laboratoryjnej (ćwiczenia)

**Cel przedmiotu:**

Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z typowymi sytuacjami menadżerskimi wymagającymi podjęcia kolegialnych decyzji uwzględniających szeroki zakres uwarunkowań zewnętrznych i interesów wewnętrznych występujących z zarządzie typowej spółki zajmującej się działalnością produkcyjną na konkurencyjnym rynku.

**Treści kształcenia:**

Ćwiczenia:
1. Funkcjonowanie kolegialnego zarządu w spółce notowanej na GPW.
2. Procesy zarządzania przedsiębiorstwem, w tym zaopatrzeniem, produkcją, sprzedażą i inwestycjami.
3. Procesy planowania, zarządzania finansowaniem i wynikiem spółki.
4. Analiza rynku i działań konkurencji.
5. Giełda i wymagania inwestorów wobec zarządu spółki.
6. Ryzyko przedsiębiorstwa na rynkach finansowych.

**Metody oceny:**

Ćwiczenia:
1. Ocena formatywna: Wiedza o uwarunkowaniach podejmowania decyzji menadżerskich w przedsiębiorstwie. Interaktywna forma prowadzenia ćwiczeń.
2. Ocena sumatywna : Ocena przygotowania do zajęć i aktywności podczas zajęciach 50% oraz wynik uzyskany podczas rozgrywek w grze kierowniczej 50%.

**Egzamin:**

nie

**Literatura:**

Obowiązkowa:
1. Ragin-Skorecka K. i Włodarczyk Z., 2011, Gry kierownicze, Po-znań, Politechnika Poznańska,
Uzupełniająca:
1. Rzońca W., 2003, Znaczenie gier kierowniczych w kształceniu przyszłych menedżerów, Warszawa, Instytut Organizacji i Zarządzania.

**Witryna www przedmiotu:**

www.olaf.wz.pw.edu.pl

**Uwagi:**

Zajęcia wymagają dostępu do Internetu i posługiwania się urządzeniami (komputer i/lub smartphone) bowiem gra kierownicza Serrano do obliczeń i komunikacji wykorzystuje nowoczesne technologię.

## Efekty przedmiotowe

### Profil ogólnoakademicki - wiedza

**Efekt I2\_W04:**

Student zna i rozumie podstawowe procesy decyzyjne zachodzące w cyklu życia systemów i procesów zarządzania.

Weryfikacja:

Uczestnictwo w grze kierowniczej na ćwiczeniach.

**Powiązane efekty kierunkowe:**

**Powiązane efekty obszarowe:**

**Efekt I2\_W07:**

Student zna i rozumie główne trendy rozwojowe w zakresie nauk o zarządzaniu.

Weryfikacja:

Uczestnictwo w grze kierowniczej na ćwiczeniach.

**Powiązane efekty kierunkowe:**

**Powiązane efekty obszarowe:**

### Profil ogólnoakademicki - umiejętności

**Efekt I2\_U01:**

Student potrafi identyfikować, interpretować i wyjaśniać złożone zjawiska i procesy społeczne oraz relacje między nimi z wykorzystaniem wiedzy z zakresu zarządzania.

Weryfikacja:

Uczestnictwo w grze kierowniczej na ćwiczeniach.

**Powiązane efekty kierunkowe:**

**Powiązane efekty obszarowe:**

**Efekt I2\_U23:**

Student potrafi kierować pracą zespołu, być liderem zespołu, który podejmuje decyzje i je później ocenia.

Weryfikacja:

Uczestnictwo w grze kierowniczej na ćwiczeniach.

**Powiązane efekty kierunkowe:**

**Powiązane efekty obszarowe:**

### Profil ogólnoakademicki - kompetencje społeczne

**Efekt I2\_K05:**

Student jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy oraz racjonalnego podejmowania ryzyka.

Weryfikacja:

Uczestnictwo w grze kierowniczej na ćwiczeniach.

**Powiązane efekty kierunkowe:**

**Powiązane efekty obszarowe:**

**Efekt I2\_K06:**

Student jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb i uwarunkowań gospodarczych.

Weryfikacja:

Uczestnictwo w grze kierowniczej na ćwiczeniach.

**Powiązane efekty kierunkowe:**

**Powiązane efekty obszarowe:**