

Wypełnia Zespól Kierunku	Nazwa modułu (bloku przedmiotów): PRZEDMIOTY DO WYBORU				Kod modułu: E EM		
	Nazwa przedmiotu: GRY DECYZYJNE				Kod przedmiotu: 39.2.		
	Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej przedmiot / moduł: INSTYTUT EKONOMICZNY						
	Nazwa kierunku: EKONOMIA						
	Forma studiów: SS		Profil kształcenia: praktyczny			Poziom kształcenia: studia I stopnia	
	Rok / semestr: II/III		Status przedmiotu / modułu: do wyboru			Język przedmiotu / modułu: polski	
	Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	seminarium	inne (wpisać jakie)
	Wymiar zajęć (godz.)			30			

Koordynator przedmiotu / modułu	dr Marek Bucholc
Prowadzący zajęcia	dr Marek Bucholc
Cel kształcenia przedmiotu / modułu	Celem przedmiotu jest analizowanie trudnych sytuacji decyzyjnych, formułowanie pytań i wniosków, podejmowanie decyzji, właściwe interpretowanie stanowisk osób zaangażowanych po obu stronach sytuacji konfliktowych oraz próba ich rozwiązania poprzez negocjacje. Poza tym dodatkowym celem jest podejmowanie optymalnych decyzji na podstawie zebranych informacji poprzez szybkie dotarcie do nich, analizę i wyciąganie wniosków.
Wymagania wstępne	Podstawowa wiedza z zakresu ekonomii, zdobyta w trakcie toku studiów. Chęci i zainteresowanie w rozwijaniu przedsiębiorczości i własnego biznesu.

EFEKTY UCZENIA SIĘ		
Nr efektu uczenia się/ grupy efektów	Opis efektu uczenia się	Kod kierunkowego efektu uczenia się
Wiedza (Ma wiedzę w zakresie...)		
01	istoty i uwarunkowań przedsiębiorczości oraz oddziaływania otoczenia na działalność przedsiębiorstwa	K1P_W04
02	funkcjonowania podmiotów gospodarki rynkowej w skali mikro- i makroekonomicznej	K1P_W02
03	relacji zachodzących między podmiotami gospodarczymi a innymi instytucjami społecznymi tworzącymi ich otoczenie w skali krajowej i międzynarodowej	K1P_W07
04	zasad obowiązujących w rachunkowości oraz funkcjonowania poszczególnych podmiotów rynku finansowego	K1P_W11
Umiejętności (Potrafi...)		
05	wykorzystywać zdobytą wiedzę teoretyczną i praktyczną w zakresie zarządzania powierzonymi zasobami	K1P_U01
06	analizować relacje między rynkiem a państwem w kontekście uwarunkowań społecznych, ekonomicznych i politycznych oraz interpretować zmiany zachodzące w otoczeniu lokalnym i regionalnym	K1P_U06
07	planować działalność przedsiębiorstwa	K1P_U15
Kompetencje społeczne		
08	komunikuje się z otoczeniem w miejscu pracy i poza nim oraz przekazuje swoją wiedzę przy użyciu różnych środków przekazu informacji (w języku ojczystym i obcym)	K1P_K02
09	postępuje etycznie w ramach wyznaczonych ról organizacyjnych i społecznych	K1P_K03
10	potrafi samodzielnie planować proces doskonalenia własnych kompetencji oraz określać swoje mocne i słabe strony	K1P_K10

TREŚCI PROGRAMOWE

Laboratorium
Planowanie biznesu; marka i kompleksowa identyfikacja przedsiębiorstwa; formy finansowania firmy na starcie; planowanie zatrudnienia w firmie; strategia personalna i motywowanie pracowników; cash flow i rentowność firmy; współpraca z kontrahentami; etyka w biznesie; finansowanie przez kredyt bankowy; otoczenie bliskie i dalekie; wprowadzanie nowych usług na rynek.

Literatura podstawowa	1. Fijor Jan M.: Licz na siebie czyli jak zbudować własny biznes. Warszawa 2013, wyd. Fijorr Publishing. 2. David Kelly, Tom Kelly: Wyzwól własny twórczy potencjał, Warszawa 2015, wyd. MT Biznes.
Literatura uzupełniająca	1. Marek Dylewski: Finanse małych i średnich firm. Innowacje, decyzje, procesy. Warszawa 2016, wyd. CeDeWu. 2. Aleksy Pochtowski: Zarządzanie zasobami ludzkimi. Strategie - Procesy – Metody. Warszawa 2012, PWE.
Metody kształcenia	Symulacyjna gra decyzyjna.

Metody weryfikacji efektów uczenia się	Nr efektu uczenia się/grupy efektów
Projekt prowadzenia własnej działalności – siłownia w trójmieście.	01-04, 08-10
Symulacja prowadzenia własnej działalności, podczas zajęć wykorzystując program Casesimulator.	05-07
Formy i warunki zaliczenia	Projekt, wynik gry symulacyjnej.

NAKŁAD PRACY STUDENTA		
Rodzaj działań/zajęć	Liczba godzin	
	Ogółem	W tym zajęcia powiązane z praktycznym przygotowaniem zawodowym
Udział w wykładach		
Samodzielne studiowanie		
Udział w ćwiczeniach audytoryjnych i laboratoryjnych, warsztatach, seminariach	30	30
Samodzielne przygotowywanie się do ćwiczeń		
Przygotowanie projektu / eseju / itp.	18	18
Przygotowanie się do egzaminu / zaliczenia		
Udział w konsultacjach	2	
Inne		
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz.	50	48
Liczba punktów ECTS za przedmiot	2	
Liczba punktów ECTS przypisana do dyscypliny naukowej	2 (Ekonomia i finanse)	
Liczba punktów ECTS związana z zajęciami praktycznymi	1,9	
Liczba punktów ECTS za zajęciami wymagające bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	1,6	