

**Sylabus przedmiotu (modułu) na Wydziale Zarządzania
Wyższej Szkoły Administracji i Biznesu im. E. Kwiatkowskiego w Gdyni
w roku akademickim 2021/22**

1. Informacje o przedmiocie (module) według *Planu studiów* na kierunku: ZARZĄDZANIE

Wypełnia kierownik katedry/zakładu	Nazwa przedmiotu: Symulacje biznesowe i gry kierownicze						Kod przedmiotu: E1.4			
	Poziom i forma studiów: studia I stopnia stacjonarne/niestacjonarne		Profil kształcenia: PRAKTYCZNY				Zakres specjalnościowy: Zarządzanie przedsiębiorstwem			
	Rok: III semestr: 5		Status przedmiotu /modułu: do wyboru / kształcenia specjalnościowego				Język przedmiotu / modułu: polski			
	Forma zajęć	Wykłady	ćwiczenia			Łącznie godzin dydaktycz.	Konsultacje	Liczba punktów ECTS		
			ćwiczenia audytoryjne	zajęcia laboratoryjne	seminarium			Zajęcia kontaktowe	Praca samodzielna	Łącznie pkt.
	Wymiar zajęć Studia stacjonarne	-	30	-	-	30	3	1,2	0,8	2,0
	w tym zajęć praktycznych	-	30	-	-	30	3	1,2	0,3	1,5
	Wymiar zajęć Studia niestacjonarne	-	30	-	-	30	3	1,2	0,8	2,0
	w tym zajęć praktycznych	-	30	-	-	30	3	1,2	0,3	1,5
	Sposób zaliczenia przedmiotu	Zaliczenie z oceną								
Koordinator przedmiotu / modułu	dr Marek Reysowski									
Prowadzący zajęcia	dr Marek Reysowski									
Priorytetowe efekty uczenia się określone w programie studiów dla kierunku		Z_W04, Z_W07, Z_U03, Z_U09, Z_K03								

2. Zadania nauczyciela

Celem przedmiotu jest kształcenie umiejętności wykorzystywania wiedzy z zarządzania organizacjami. Student rozwiązuje problemy zarządzania w przedsiębiorstwie.

Symbol efektu uczenia się dla przedmiotu	Efekty uczenia się - przedmiotowe	Odniesienie do efektów uczenia się dla kierunku Zarządzanie
Wiedza		
W_01	W zaawansowanym stopniu zna oraz rozumie problematykę roli przedsiębiorców i przedsiębiorczości w gospodarce i społeczeństwie. Zna też podstawowe narzędzia wykorzystywane w przygotowaniu planów rozwoju.	Z_W04
W_02	W zaawansowanym stopniu zna i rozumie zasady zarządzania przedsiębiorstwem w wymiarze finansowym, konstruowanie planów rozwoju przedsiębiorstwa: produkcji, zatrudnienia, zaopatrzenia, sprzedaży, kosztów jednostkowych i całkowitych, rachunku zysków i strat, bilansu, przepływu środków pieniężnych, kredytowania działalności, a także formułowanie strategii rozwoju przedsiębiorstw oraz zarządzania finansami przedsiębiorstw w warunkach konkurencyjnego rynku.	Z_W07
Umiejętności		
U_01	Potrafi diagnozować i interpretować problemy finansowe, marketingowe i ekonomiczne (szanse i/lub zagrożenia) jakie pojawiają się w praktyce zarządzania przedsiębiorstwem funkcjonującym w warunkach konkurencji.	Z_U03
U_02	Potrafi projektować i podejmować decyzje, adekwatne dla zdiagnozowanych przyczyn i przebiegu zjawisk/problemów, przedsięwzięcia prowadzące do ich sprawnego rozwiązania	Z_U09
Kompetencje społeczne		
K_01	Jest gotów do udziału w przedsięwzięciach zespołowych, pełniąc w nich różne role oraz do kreatywnego uczestnictwa w przedsięwzięciach (zespołach) związanych z rozwiązywaniem problemów, zwłaszcza z realizacją projektów rozwojowych przedsiębiorstwa	Z_K03
Tematy poszczególnych zajęć z podziałem na liczbę godzin		
<p style="text-align: center;">ĆWICZENIA 30/30 H (zajęcia o charakterze praktycznym)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wprowadzenie do strategicznego zarządzania przedsiębiorstwem 2 godz. 2. Segmentacja nabywcy na rynku B2C 4 godz. 3. Wprowadzenie do symulacji 4 godz. 4. Nauka obsługi interfejsu użytkownika 4 godz. 5. Wprowadzenie nowego produktu na rynek 4 godz. 6. Projektowanie strategii promocyjnych 4 godz. 7. Etapy symulacji rynkowej 8 godz. 		
Metody prowadzenia zajęć	Praca w laboratorium komputerowym, gry dydaktyczne, wykłady z prezentacjami multimedialnymi, aktywność w grupach, współpraca. Symulacja decyzyjna procesów zarządzania przedsiębiorstwem.	
Literatura obowiązkowa	1. Gajda Jan, Prognozowanie i symulacje w ekonomii i zarządzaniu, 2019.	

	2. Kaleta Andrzej, Ewolucja zarządzania strategicznego w trakcie rozwoju przedsiębiorstw, 2020.
Literatura uzupełniająca	1. Philip Kotler, Marketing Management, Pearson, 2018.

Końcowa ocena wyników pracy studenta nad przedmiotem wymaga syntezy osiągniętych przez niego efektów

3. Zadania i czas **SAMODZIELNEJ** pracy studenta

Wyszczególnienie zadań	Liczba godzin		Punkty ECTS	
	st.	ns.	st.	ns.
Zadania o charakterze teoretycznym	12,5	12,5	0,5	0,5
Studiowanie literatury przedmiotu	5	5	0,5	0,5
Przygotowanie do zajęć i zaliczenia	7,5	7,5		
Zadania kształtujące umiejętności praktyczne	7,5	7,5	0,3	0,3
Opracowanie kreatywnego rozwiązania zapewniającego realizację strategii rozwoju wirtualnego przedsiębiorstwa	7,5	7,5	0,3	0,3
ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz. i pkt. ECTS	20	20	0,8	0,8

4. Sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta

Symbol efektu uczenia się	Metody weryfikacji i oceny efektów uczenia się
W_01, W_02	Aktywny udział w zajęciach, praca w zespołach z wykorzystaniem wiedzy z literatury, zaliczenie przedmiotu.
U_01, U_02	Rozwiązanie gry biznesowej i przygotowanie pracy domowej
K_03	Zaliczenie przedmiotu

Podstawowe kryteria oceny końcowej:

Zaliczenie na podstawie aktywności w zajęciach, pracy indywidualnej i zespołowej oraz rezultatów finansowych zarządzanych wirtualnie przedsiębiorstw - wartości rynkowej przedsiębiorstwa

Oceniana będzie również aktywność studenta na zajęciach (20% oceny końcowej).

Końcową ocenę stanowi ocena z zaliczenia przedmiotu, z zajęć ćwiczeniowych i pracy własnej studenta, poza godzinami kontaktowymi.

Kryteria oceniania: 95-100% - 5,5; 81-94% - 5; 74-80% - 4,5; 66-73% - 4; 58-65% - 3,5; 51-57% - 3; 0-50% - 2.