



**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: ZARZADZANIE

Wypełnia kierownik katedry/zakładu	Nazwa przedmiotu: <b>Symulacje biznesowe i gry kierownicze</b>						Kod przedmiotu: <b>E1.4</b>			
	Poziom i forma studiów: <b>studia I stopnia stacjonarne/niestacjonarne</b>		Profil kształcenia: <b>PRAKTYCZNY</b>				Zakres specjalnościowy: <b>Zarządzanie przedsiębiorstwem</b>			
	Rok: <b>III</b> semestr: <b>5</b>		Status przedmiotu /modułu: <b>do wyboru / kształcenia specjalnościowego</b>				Język przedmiotu / modułu: <b>polski</b>			
	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 <b>Zarządzanie</b>
<b>Wiedza</b>		
<b>W_01</b>	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
<b>W_02</b>	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
<b>Umiejętności</b>		
<b>U_01</b>	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
<b>U_02</b>	Potrafi projektować i podejmować decyzje, adekwatne dla zdiagnozowanych przyczyn i przebiegu zjawisk/problemów, przedsięwzięcia prowadzące do ich sprawnego rozwiązania	Z_U09
<b>Kompetencje społeczne</b>		
<b>K_01</b>	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;"><b>LABORATORIUM</b> (zajęcia o charakterze praktycznym)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wprowadzenie do strategicznego zarządzania przedsiębiorstwem 2 godz.</li> <li>2. Segmentacja nabywcy na rynku B2C 4 godz</li> <li>3. Wprowadzenie do symulacji 4 godz</li> <li>4. Nauka obsługi interfejsu użytkownika 4 godz</li> <li>5. Wprowadzenie nowego produktu na rynek 4 godz</li> <li>6. Projektowanie strategii promocyjnych 4 godz</li> <li>7. Etapy symulacji rynkowej 8 godz</li> </ol>		
Metody prowadzenia zajęć	Praca w laboratorium komputerowym, gry dydaktyczne, wykłady z prezentacjami multimedialnymi, aktywność w grupach, współpraca. Symulacja decyzyjna procesów zarządzania przedsiębiorstwem.	

Literatura obowiązkowa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gajda Jan, Prognozowanie i symulacje w ekonomii i zarządzaniu, 2019.</li> <li>2. Kaleta Andrzej, Ewolucja zarządzania strategicznego w trakcie rozwoju przedsiębiorstw, 2020.</li> </ol>
Literatura uzupełniająca	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Philip Kotler, Marketing Management, Pearson, 2018.</li> </ol>

**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.
<b>Zadania o charakterze teoretycznym</b>	<b>12,5</b>	<b>12,5</b>	<b>0,5</b>	<b>0,5</b>
Studiowanie literatury przedmiotu	5	5	0,5	0,5
Przygotowanie do zajęć i zaliczenia	7,5	7,5		
<b>Zadania kształtujące umiejętności praktyczne</b>	<b>7,5</b>	<b>7,5</b>	<b>0,3</b>	<b>0,3</b>
Opracowanie kreatywnego rozwiązania zapewniającego realizację strategii rozwoju wirtualnego przedsiębiorstwa	7,5	7,5	0,3	0,3
<b>ŁĄCZNY nakład pracy studenta w godz. i pkt. ECTS</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>0,8</b>	<b>0,8</b>

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

Symbol efektu uczenia się	Metody weryfikacji i oceny efektów uczenia się
<b>W_01, W_02</b>	Aktywny udział w zajęciach, praca w zespołach z wykorzystaniem wiedzy z literatury, zaliczenie przedmiotu.
<b>U_01, U_02</b>	Rozwiązanie gry biznesowej i przygotowanie pracy domowej
<b>K_03</b>	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 modułową stanowi ocena z zaliczenia przedmiotu, z zajęć laboratoryjnych i domowych.

Kryteria oceniania:

do 50% – niedostateczny

51% – 60% – dostateczny

61% – 70 % – dostateczny plus

71% – 80 % – dobry

81% – 90% – dobry plus

od 91 % – bardzo dobry