

Akademia Wychowania Fizycznego im. J. Kukuczki w Katowicach Wydział Zarządzania Sportem i Turystyką			
Kierunek studiów i poziom kształcenia:	Zarządzanie – II stopień		Tryb studiów: S/N
Nazwa przedmiotu	SYMULACJE I GRY BIZNESOWE		
Nazwa grupy przedmiotów i jej symbol	Grupa przedmiotów z nauk społecznych	GNS	
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		
Język wykładowy	polski		
Forma realizacji przedmiotu	obligatoryjny	do wyboru	X
Specjalność	wszystkie specjalności		
Rok studiów	1		
Semestr	2		
Liczba punktów ECTS	2		
Tytuł/stopień naukowy, imię i nazwisko prowadzącego zajęcia	dr hab. inż. Włodzimierz Kramarz prof. AWF		
Kierunkowe efekty uczenia się - symbole	Przedmiotowe efekty uczenia się		
WIEDZA			
K_W14,	W1	Rozumie różnice pomiędzy misją, wizją celami strategicznymi oraz różnymi rodzajami strategii	
KW_08, K_W25	W2	Posiada wiedzę w zakresie zarządzania taktycznego i operacyjnego i problemów występujących w różnych organizacjach	
K_W25	W3	Zna różne metody symulacji ma wiedze w zakresie gier wykorzystywanych dla potrzeb doskonalenia systemów zarządzania	
UMIĘJĘTNOŚCI			
K_U03,	U1	Potrafi diagnozować system zarządzania organizacją i identyfikować kluczowe problemy zarządzania	
K_U04	U2	Potrafi wykorzystać różne techniki symulacji do rozwiązywania złożonych problemów organizacyjnych	
K_U07	U3	Potrafi dobrać różne gry biznesowe la wspomaganie pracy zespołu projektowego	
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K-K02	K1	Nabywa umiejętność pracy zespołowej, rozwiązywania konfliktów w grupie, artykułowania argumentów i formułowania ocen zachowań członków grupy	
Treści przedmiotu	<ul style="list-style-type: none"> • Symulacja, eksperymenty symulacyjne, techniki symulacji, gry biznesowe i ich zastosowanie w praktyce. • Podstawowe zagadnienia z modelowania i symulacji. • Metodyka modelowania symulacyjnego • Języki , narzędzia symulacji. • Modelowanie procesów dyskretnych. • Modelowanie dynamiki systemów zarządzania. • Modelowanie ABM. • Symulacja i gry biznesowew procesach projektowania zmian w organizacji oraz w szkoleniu i dydaktyce • Modelowanie w technice dynamiki systemów zarządzania, uczestnictwo w grze biznesowej (Beer game) 		
Wymagania wstępne i dodatkowe	Podstawy zarządzania		
Literatura obowiązkowa	1. Gray D., Brown S., Macanujo J., Gamestorming – Gry biznesowe dla innowatorów,		

	2. Kramarz M., Kramarz W., Bendkowski J., Metody i techniki ilościowe w logistyce stosowanej, Wydawnictwo Politechniki Śląskiej, Gliwice 2010
Literatura uzupełniająca	1. Gajda J., Prognozowanie i symulacje w ekonomii i zarządzaniu, C.H. Beck, Warszawa 2017 2. Krupa K., Modelowanie, symulacja i prognozowanie, WNT, Warszawa 2008
Planowane formy/działania/ metody dydaktyczne	wykład problemowy, zadania projektowe na ćwiczeniach, realizacja projektu zajęcia z wykorzystaniem środków audiowizualnych, studium literatury, studium przypadków, modelowanie symulacyjne
Sposób zaliczenia	zaliczenie na stopień
Metody oceniania osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się	Metody: budowa modelu, eksperyment analiza wyników Wiedza: Pytania testowe jednokrotnego wyboru realizowane w ramach egzaminu końcowego; Umiejętności: Rozwiązywanie zadań problemowych na zajęciach i realizacja projektu na podstawie przekazanej wiedzy; Kompetencje: Obserwacja aktywności studenta, jego zachowania i zaangażowania w zajęcia.
Kryteria oceniania osiągnięcia przedmiotowych efektów uczenia się	Warunki zaliczenia: Obecność i aktywny udział na zajęciach oraz rozwiązywanie zadań problemowych oraz realizacja prac projektowych. Zaliczenie realizowane na ocenę. Aby uzyskać ocenę bardzo dobrą student musi zdobyć w trakcie trwania semestru: powyżej 46 punktów; Aby uzyskać ocenę dobrą+ student musi zdobyć w trakcie trwania semestru: od 41 do 45 punktów; Aby uzyskać ocenę dobrą student musi zdobyć w trakcie trwania semestru: od 36 do 40 punktów; Aby uzyskać ocenę dostateczną+ student musi zdobyć w trakcie trwania semestru: od 31 do 35 punktów; Aby uzyskać ocenę dostateczną student musi zdobyć w trakcie trwania semestru: od 26 do 30 punktów; Ocenę niedostateczną otrzymuje student, który w trakcie trwania semestru nie uzyska więcej niż 25 punktów. Studentom przysługują następujące ilości punktów:

	<p>Za obecność na zajęciach: 100% - 25 punktów 50% - 13 punktów 0% - 0 punktów</p> <p>Za zaangażowanie na zajęciach w stopniu: Dużym - 10 punktów Średnim - 5 punktów Niskim - 0 punktów</p> <p>Za realizację zadań problemowych (jeżeli są przewidziane): Samodzielnie poprawnie - 15 punktów Z pomocą poprawnie - 10 punktów Samodzielnie częściowo poprawnie - 10 punktów Z pomocą częściowo poprawnie - 5 punktów</p> <p>Za pracę projektową (jeżeli jest przewidziana): Prawidłowo - 40 punktów Częściowo prawidłowo - 26 punktów Nieprawidłowo - 0 punktów</p>
Praktyki zawodowe	Nie dotyczy
STUDIA STACJONARNE Bilans punktów ECTS	<p>Udział w zajęciach – 26h Przygotowanie zadań związanych z zajęciami – 20h Czytanie literatury - 6 h</p> <p>Łączna ilość godzin – 52h w bezpośrednim kontakcie z prowadzącym 50% godzin Liczba punktów ECTS – 2 Minimalna ilość godzin nakładu pracy studenta 2 (pkt ECTS) x 26h = 52h</p>

Forma oceny efektów uczenia się				
Efekty uczenia się	Forma oceny			
	Zaliczenie pisemne - test	Zadania realizowane na ćwiczeniach	Projekt	Aktywność
W1	X			
W2	X			
W3	X			
U1		X	X	
U2			X	X
U3		X		X
K1		X	X	X