

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Zastosowanie Serious Games w zarządzaniu , PG_00163472						
Kierunek studiów	Finanse i rachunkowość (O), Informatyka i ekonometria (O), Zarządzanie (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2024 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2024/2025		
Poziom kształcenia	II stopnia		Grupa zajęć				
Forma studiów	stacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	1		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	1		Liczba punktów ECTS		1.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Wydział Zarządzania						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Marek Kalinowski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu		dr Marek Kalinowski				
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	0.0	0.0	0.0	15
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	15		10.0		20.0	45
Cel przedmiotu	Przekazanie studentom wiedzy na temat wykorzystywania gier w obszarach związanych z działalnością organizacji oraz umiejętności opracowywania gier szkoleniowych						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[ZARZMU2_W14] Ma uporządkowaną, rozszerzoną wiedzę szczegółową z zakresu wybranej specjalności na kierunku zarządzanie.	Student ma rozszerzoną wiedzę z zakresu stosowania i tworzenia gier serio	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja
	[FiRMU2_U06] Wykorzystuje zdobytą wiedzę w sposób kreatywny w różnych zakresach i formach do rozwiązywania problemów z zakresu finansów i rachunkowości pojawiających się w praktyce gospodarczej. Zna ograniczenia przydatności stosowanej wiedzy.	Student wykazuje się kreatywnością w identyfikowaniu elementów mechaniki gier i komponowaniu systemów gier stanowiących uproszczoną symulację wybranych problemów związanych z prowadzeniem działalności gospodarczej	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[FiRMU2_K02] Współpraca: - potrafi harmonijnie współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role, włączając w to rolę kierowniczą oraz pełnienie nadzoru nad grupą, - potrafi uzgodnić z grupą cele i podział zadań, - jest otwarty, szanuje odmienność innych członków zespołu.	Student potrafi tworzyć projekty gier szkoleniowych we współpracy z innymi studentami oraz prezentować efekty pracy zespołu	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[IiEMU2_W03] Ma pogłębioną wiedzę o człowieku jako podmiocie tworzącym struktury i instytucje ekonomiczne.	Student posiada rozszerzoną wiedzę o oczekiwaniach użytkowników gier szkoleniowych, zarówno trenerów, jak i uczestników rozgrywek oraz o możliwych do zastosowania rozwiązaniach	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja
	[IiEMU2_K04] Potrafi pracować w zespole, współtworzyć go, efektywnie nim zarządzać i sprawować nad nim nadzór; sprawnie dostosowuje swoje zachowania i sposób postępowania do roli w nim odgrywanej; jest gotowy do brania odpowiedzialności za zespół i ponoszenia konsekwencji; rozumie konieczność systematyczności i konsekwencji w działaniu; jest otwarty na innych członków zespołu oraz krytyczny wobec siebie.	Student potrafi tworzyć projekty gier szkoleniowych we współpracy z innymi studentami oraz prezentować efekty pracy zespołu	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[ZARZMU2_U04] Potrafi w sposób kreatywny zastosować zdobytą wiedzę z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości w praktyce zawodowej.	Student w oparciu o zdobytą wiedzę z zakresu nauk o zarządzaniu potrafi tworzyć proste gry szkoleniowe obrazujące wybrane problemy z zakresu funkcjonowania firm	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[FiRMU2_W03] Ma rozszerzoną wiedzę o człowieku jako podmiocie tworzącym struktury ekonomiczne oraz o motywach jego działania.	Student posiada rozszerzoną wiedzę o oczekiwaniach użytkowników gier szkoleniowych, zarówno trenerów, jak i uczestników rozgrywek oraz o możliwych do zastosowania rozwiązaniach	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/dyskusja
	[ZARZMU2_K06] Jest gotów do pracy w grupach, współtworzenia ich bądź zarządzania nimi. Podejmuje inicjatywę podczas pracy w grupie. Potrafi kierować zespołem i sprawować nad nim nadzór.	Student potrafi tworzyć projekty gier szkoleniowych we współpracy z innymi studentami oraz prezentować efekty pracy zespołu	[SK2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[IiEMU2_U03] Potrafi w pogłębionym stopniu identyfikować instytucjonalnoprawne i społeczne ograniczenia funkcjonowania struktur i instytucji ekonomicznych oraz odzwierciedlać je w modelowaniu, prognozowaniu i optymalizacji.	Student potrafi identyfikować istotne ograniczenia funkcjonowania organizacji i odzwierciedlać je w modelach, jakimi są gry decyzyjne	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport

Treści przedmiotu	1. Istota gier i gier serio 2. Gry serio - rys historyczny 3. Zalety i wady stosowania gier serio 4. Rodzaje gier serio 5. Zasady stosowania gier serio 6. Zasady projektowania gier serio 7. Podmioty tworzące i stosujące gry serio		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	Projekt	51.0%	100.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	1. M. Łączyński, Gry szkoleniowe. HRtraining, Warszawa 2013 2. A. Balcerak, J. Woźniak, Szkoleniowe metody symulacyjne, GWP, Gdańsk 2014	
	Uzupełniająca lista lektur	1. The Strategic Management Virtual Game Method In Business Education, red. Aleksandra Gawęł, Maciej Pietrzykowski, IUSatTAX, Warszawa 2014	
	Adresy eZasobów	Adresy na platformie eNauczanie:	
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania			
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.