**KARTA PRZEDMIOTU**

**Cykl od roku akademickiego 2021/2022**

1. **Dane podstawowe**

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu | Gry strategiczne i decyzyjne |
| Nazwa przedmiotu w języku angielskim | Strategic and decision games |
| Kierunek studiów | Bezpieczeństwo Narodowe |
| Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie) | II |
| Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne) | stacjonarne |
| Dyscyplina | Nauki o bezpieczeństwie |
| Język wykładowy | polski |

|  |  |
| --- | --- |
| Koordynator przedmiotu/osoba odpowiedzialna | dr Marcin Baranowski |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Forma zajęć*(katalog zamknięty ze słownika)* | Liczba godzin | semestr | Punkty ECTS |
| wykład |  |  | 4 |
| konwersatorium |  |  |
| ćwiczenia | 30 | II |
| laboratorium |  |  |
| warsztaty |  |  |
| seminarium |  |  |
| proseminarium |  |  |
| lektorat |  |  |
| praktyki |  |  |
| zajęcia terenowe |  |  |
| pracownia dyplomowa |  |  |
| translatorium |  |  |
| wizyta studyjna |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Wymagania wstępne | W.1. Znajomość podstawowych zagadnień z zakresu bezpieczeństwa narodowego.  W.2. Zainteresowanie teorią prowadzenia działań wojennych i grami strategicznymi. |

1. **Cele kształcenia dla przedmiotu**

|  |
| --- |
| C.1. Zapoznanie studentów z różnymi typami gier strategicznych. |
| C.2. Pokazanie możliwości wykorzystania gier strategicznych przy analizie współczesnych konfliktów. |

1. **Efekty uczenia się dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Symbol | Opis efektu przedmiotowego | Odniesienie do efektu kierunkowego |
| WIEDZA | | |
| W\_01 | Absolwent posiada wiedzę nt. historii gier strategicznych oraz ośrodków tworzących gry strategiczne i wykorzystujących je do analizowania procesów związanych ze współczesnymi konfliktami zbrojnymi. | K\_W01, K\_W02, K\_W03, K\_W05 |
| UMIEJĘTNOŚCI | | |
| U\_01 | Absolwent potrafi analizować mechanizmy wykorzystywane w grach strategicznych w powiązaniu z procesami zachodzącymi w polityce, dyplomacji i wojskowości. | K\_U04, K\_U05, K\_U06, K\_U08, K\_U09 |
| KOMPETENCJE SPOŁECZNE | | |
| K\_01 | Absolwent jest gotów do dokonywania oceny różnych typów gier strategicznych i symulacji wojennych z zachowaniem zasad i najwyższych standardów. | K\_K01 |

1. **Opis przedmiotu/ treści programowe**

|  |
| --- |
| 1. Definicje związane z grami strategicznymi i decyzyjnymi.  2. Historia rozwoju gier strategicznych i decyzyjnych, przykłady tworzenia i wykorzystania symulacji wojennych w różnych ośrodkach na świecie.  3. „Wojna punicka” P. Sabina jako przykład podstawowej symulacji konfliktu na poziomie strategicznym.  4. „Memoir 44” R. Borga jako przykład taktycznej gry wojennej.  5. „Labirynt. Wojna z terroryzmem 2001-?” V. Ruhnkego jako przykład gry strategicznej obrazującej konflikt asymetryczny. |

1. **Metody realizacjii weryfikacji efektów uczenia się**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Symbol efektu | Metody dydaktyczne  *(lista wyboru)* | Metody weryfikacji  *(lista wyboru)* | Sposoby dokumentacji  *(lista wyboru)* |
| WIEDZA | | | |
| W\_01 | Praca z tekstem i mapą | Zaliczenie | Protokół |
| UMIEJĘTNOŚCI | | | |
| U\_01 | Analiza rozgrywki,  Dyskusja | Zaliczenie | Protokół |
| KOMPETENCJE SPOŁECZNE | | | |
| K\_01 | Praca w grupach,  Dyskusja | Zaliczenie | Protokół |

1. **Kryteria oceny, wagi**

Ocena niedostateczna   
(W)- Brak wiedzy w zakresie gier strategicznych i decyzyjnych.   
(U)- Brak umiejętności samodzielnego zdobywania i pogłębiania wiedzy pod kierunkiem wykładowcy.   
  
Ocena dostateczna   
(W)- Wybiórcza wiedza w zakresie gier strategicznych i decyzyjnych.   
(U)- Słaba umiejętność samodzielnego zdobywania i pogłębiania wiedzy pod kierunkiem wykładowcy.   
  
Ocena dobra   
(W)- Podstawowa wiedza w zakresie gier strategicznych i decyzyjnych.   
(U)- Podstawowa umiejętność samodzielnego zdobywania i pogłębiania wiedzy pod kierunkiem wykładowcy.   
  
Ocena bardzo dobra   
(W)- Wyczerpująca wiedza w zakresie gier strategicznych i decyzyjnych.   
(U)- Pełna umiejętność samodzielnego zdobywania i pogłębiania wiedzy pod kierunkiem wykładowcy.

1. **Obciążenie pracą studenta**

|  |  |
| --- | --- |
| Forma aktywności studenta | Liczba godzin |
| Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem | 30 |
| Liczba godzin indywidualnej pracy studenta | 90 |

1. **Literatura**

|  |
| --- |
| Literatura podstawowa |
| P. Perla, *The Art of Wrgaming. A Guide for Professionals and Hobbyists*, Annapolis 1990.  P. Sabin, *Simulating War. Studying Conflict Through Simulation Games*, London 2012. |
| Literatura uzupełniająca |
| P. Makowiec, P. Żukowski, *Gry wojenne w szkoleniu dowódców pododdziałów piechoty lekkiej Wojsk Obrony Terytorialnej [analiza]*, w: https://defence24.pl  T.D. Morgan, *Wargames: Training for War*, „Army History”, (1991), nr 19, s. 32-35.  P. Perla, *What Wargaming is and is Not*, „Naval War College Review”, XXXVIII (1985), nr 5, s. 70-78.  P. Perla*, So a Wargamer and a Black Swan Walk into a Bar…*, „Phalanx” XLI (2008), nr 4, s. 26-30.  D. Porter, *Origins of Military Wargaming*, „Phalanx”, XX (1987), nr 3, s. 29.  P. Sabin, *Wargaming in higher education: Contribution an challenges*, „Arts & Humanities in Higher Education”, (2015), nr 4, s. 329-348. |