**KARTA PRZEDMIOTU**

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2022-2023

1. **Dane podstawowe**

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu | Gry kierownicze |
| Nazwa przedmiotu w języku angielskim | Management games |
| Kierunek studiów | Zarządzanie |
| Poziom studiów (I, II, jednolite magisterskie) | Studia I stopnia |
| Forma studiów (stacjonarne, niestacjonarne) | Stacjonarne |
| Dyscyplina | Nauki o zarządzaniu i jakości |
| Język wykładowy | polski |

|  |  |
| --- | --- |
| Koordynator przedmiotu | Dr inż. Monika Wawer |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Forma zajęć*(katalog zamknięty ze słownika)* | Liczba godzin | semestr | Punkty ECTS |
| wykład |  |  | 3 |
| konwersatorium | 30 | 6 |
| ćwiczenia |  |  |
| laboratorium |  |  |
| warsztaty |  |  |
| seminarium |  |  |
| proseminarium |  |  |
| lektorat |  |  |
| praktyki |  |  |
| zajęcia terenowe |  |  |
| pracownia dyplomowa |  |  |
| translatorium |  |  |
| wizyta studyjna |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Wymagania wstępne | W1 - Wiedza z zakresu zarządzania organizacjami W2 - Wiedza z przedmiotu Rozwój kompetencji menedżerskich |

1. **Cele kształcenia dla przedmiotu**

|  |
| --- |
| C1 - Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu zarządzania organizacjami i pełnienia funkcji kierowniczych |
| C2 - Diagnoza i kształtowanie „twardych” i „miękkich” umiejętności kierowniczych studentów poprzez uczestnictwo w biznesowych grach symulacyjnych |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Symbol | Opis efektu przedmiotowego | Odniesienie do efektu kierunkowego |
| WIEDZA | | |
| W\_01 | Ma wiedzę o organizacji oraz o zasadach zarządzania taką jednostką | K\_W02 |
| W\_02 | Ma pogłębioną wiedzę na temat roli kadry kierowniczej w zarządzaniu organizacją | K\_W05 |
| UMIEJĘTNOŚCI | | |
| U\_01 | Potrafi wykorzystywać wiedzę teoretyczną do analizowania i interpretowania elementarnych problemów z zakresu zarządzania z punktu widzenia kadry kierowniczej | K\_U02 |
| U\_02 | Potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania | K\_U07 |
| U\_03 | Potrafi współdziałać i pracować w zespole przyjmując w nim różne role | K\_U08 |
| KOMPETENCJE SPOŁECZNE | | |
| K\_01 | Jest gotów do myślenia i działania przedsiębiorczego | K\_K05 |
| K\_02 | Ma przekonanie o wadze rozwiązywania problemów z zakresu działań kierowniczych w sposób profesjonalny, etyczny i zgodny z prawem | K\_K06 |

1. **Opis przedmiotu/ treści programowe**

|  |
| --- |
| 1. Istota gier kierowniczych i ich wykorzystanie w kształceniu kadr zarządzających (4 godz.) 2. Gra kierownicza – Analiza i interpretacja zróżnicowanych danych (4 godz.) 3. Gra kierownicza – Rywalizacyjny i kooperacyjny proces komunikowania się w organizacji (4 godz.) 4. Gra kierownicza – Motywowanie pracowników (4 godz.) 5. Gra kierownicza – Proces podejmowania decyzji kierowniczych (4 godz.) 6. Gra kierownicza – Zarządzanie czasem pracy (4 godz.) 7. Gra kierownicza – Budowanie efektywnego zespołu (4 godz.) 8. Podsumowanie zajęć i zaliczenie przedmiotu (2 godz.) |

1. **Metody realizacji weryfikacji efektów kształcenia**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Symbol efektu | Metody dydaktyczne  (lista wyboru) | Metody weryfikacji  (lista wyboru) | Sposoby dokumentacji  (lista wyboru) |
| WIEDZA | | | |
| W\_01, W\_02 | Gra symulacyjna, praca zespołowa, dyskusja | Obserwacja | Arkusz obserwacji |
| UMIEJĘTNOŚCI | | | |
| U\_01, U\_02,  U\_03 | Gra symulacyjna, praca zespołowa, dyskusja | Obserwacja | Arkusz obserwacji |
| KOMPETENCJE SPOŁECZNE | | | |
| K\_01 K\_02 | Gra symulacyjna, praca zespołowa, dyskusja | Obserwacja | Arkusz obserwacji |

1. **Kryteria oceny, wagi…**

Studenci pracują w zespołach uczestnicząc w kolejnych grach kierowniczych. Po zakończeniu każdej gry następuje odwołanie do właściwych zagadnień teoretycznych z obszaru zarządzania, omówienie uzyskanych wyników, sformułowanie wniosków odnoszących się do zagadnień z obszaru zarządzania organizacjami i kompetencji menedżerskich, istotnych dla dalszego rozwoju studentów. Rezultaty pracy każdego zespołu są oceniane i stanowią wkład w ocenę końcową z przedmiotu.

Ocena niedostateczna   
(W) – Student nie zna podstaw teoretycznych zagadnień z zakresu zarządzania organizacjami i roli kadry kierowniczej w zarządzaniu organizacją  
(U) – Student nie potrafi wykorzystywać wiedzy teoretycznej do analizy i interpretacji problemów zarządzania z punktu widzenia kadry kierowniczej, nie potrafi pracować w zespole  
(K) – Student nie jest gotów do myślenia i działania przedsiębiorczego oraz nie uświadamia sobie konieczności rozwiązywania problemów z zakresu działań kierowniczych w sposób profesjonalny, etyczny  i zgodny z prawem   
  
  
Ocena dostateczna   
(W) – Student posiada podstawową wiedzę teoretyczną z zakresu zarządzania organizacjami oraz roli kadry kierowniczej w zarządzaniu organizacją,   
(U) – Student potrafi poprawnie wykorzystywać podstawową wiedzę teoretyczną do analizy i interpretacji problemów zarządzania z punktu widzenia kadry kierowniczej, biernie uczestniczy w pracach zespołu  
(K) – Student jest w niewielkim stopniu gotów do działania przedsiębiorczego, w niewielkim stopniu uświadamia sobie konieczności rozwiązywania problemów z zakresu działań kierowniczych w sposób profesjonalny, etyczny  i zgodny z prawem

Ocena dobra   
(W) – Student dobrze opanował wiedzę teoretyczną z zakresu zarządzania organizacjami oraz roli kadry kierowniczej w zarządzaniu organizacją  
(U) – Student potrafi właściwie wykorzystywać szczegółową wiedzę teoretyczną do analizy i interpretacji problemów zarządzania z punktu widzenia kadry kierowniczej, aktywnie uczestniczy w pracach zespołu  
(K) – Student jest gotowy do myślenia i działania przedsiębiorczego, jest świadomy konieczności rozwiązywania problemów z zakresu działań kierowniczych w sposób profesjonalny, etyczny  i zgodny z prawem   
  
Ocena bardzo dobra   
(W) – Student biegle opanował wiedzę teoretyczną z zakresu zarządzania organizacjami oraz roli kadry kierowniczej w zarządzaniu organizacją

(U) – Student potrafi doskonale i twórczo wykorzystywać szczegółową wiedzę teoretyczną do analizy i interpretacji problemów zarządzania z punktu widzenia kadry kierowniczej, bardzo aktywnie uczestniczy w pracach zespołu podejmując rolę lidera   
(K) – Student wykazuje inicjatywę do działania przedsiębiorczego**,** jest szczególnie uwrażliwiony na konieczność rozwiązywania problemów z zakresu działań kierowniczych w sposób profesjonalny, etyczny  i zgodny z prawem

1. **Obciążenie pracą studenta**

|  |  |
| --- | --- |
| Forma aktywności studenta | Liczba godzin |
| Liczba godzin kontaktowych z nauczycielem | **30** |
| Liczba godzin indywidualnej pracy studenta | **60** |

1. **Literatura**

|  |
| --- |
| Literatura podstawowa |
| 1. Malawski M., Wieczorek A., Sosnowska H., Konkurencja i kooperacja. Teoria gier w ekonomii i naukach społecznych, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2014. 2. Szczepańska-Woszczyna K., Kompetencje menedżerskie w kontekście innowacyjności przedsiębiorstwa, PWN, Warszawa 2017. 3. Tkaczyk P., Grywalizacja. Jak zastosować reguły gier w działaniach marketingowych, Wydawnictwo One Press, Warszawa 2012. 4. Tokar J., Samodoskonalenie menedżerów, Difin, Warszawa 2013. 5. Tomaszewski A., Problemy i metody w zarządzaniu organizacjami, czyli jak sprawnie zarządzać współczesnymi organizacjami, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2013. |
| Literatura uzupełniająca |
| 1. Blanchard K., Miller M., Rozwój osobisty lidera, Wydawnictwo Studio EMKA, Warszawa 2013. 2. Łączyński M., Gry szkoleniowe w nauczaniu dorosłych. Metoda i zastosowanie na przykładzie gry komunikacyjno-decyzyjnej MaxCom. Homo Ludens, 1(3)/2011, s. 71–79. 3. Wawer M., Edukacyjne gry symulacyjne w rozwoju kompetencji pracowników, EDUKACJA – TECHNIKA – INFORMATYKA, Wybrane Problemy Edukacji Technicznej i Zawodowej, Rocznik Naukowy nr 4/2013/Część 2, Uniwersytet Rzeszowski, Rzeszów 2013. |