

KARTA PRZEDMIOTU

Cykl kształcenia od roku akademickiego: 2022-2023

I. 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(<i>katalog zamknięty ze słownika</i>)	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
-------------------	--

II. 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

III. Efekty kształcenia dla przedmiotu wraz z odniesieniem do efektów kierunkowych

Symbol	Opis efektu przedmiotowego	Odniesienie do efektu kierunkowego
WIEDZA		
W_01	Opisuje narzędzia zarządzania organizacją na podstawie danych ilościowych i jakościowych	K_W02
W_02	Rozumie rolę kadry kierowniczej w zarządzaniu organizacją	K_W05
UMIEJĘTNOŚCI		
U_01	Posługuje się wiedzą teoretyczną do analizowania i interpretowania elementarnych problemów z zakresu zarządzania z punktu widzenia kadry kierowniczej	K_U02
U_02	Odpowiednio określa priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania	K_U07
U_03	Współpracuje w zespole przyjmując w nim różne role	K_U08
KOMPETENCJE SPOŁECZNE		
K_01	Wyraża gotowość do myślenia i działania przedsiębiorczego	K_K05
K_02	Uznaje wagę rozwiązywania problemów z zakresu działań kierowniczych w sposób profesjonalny, etyczny i zgodny z prawem	K_K06

IV. Opis przedmiotu/ treści programowe

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

V. 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 dydaktyczna, praca zespołowa, dyskusja	Obserwacja	Arkusze obserwacji
UMIEJĘTNOŚCI			
U_01 U_02 U_03	Gra dydaktyczna, praca zespołowa, dyskusja	Obserwacja	Arkusze obserwacji
KOMPETENCJE SPOŁECZNE			
K_01 K_02	Gra dydaktyczna, praca zespołowa, dyskusja	Obserwacja	Arkusze obserwacji

VI. Kryteria oceny

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 na punkty.

Oceny zaliczenia wystawione są na podstawie łącznej liczby zdobytych punktów według poniższej skali:

- 0 – 50 % - ocena niedostateczna
- 51 – 60 % - ocena dostateczna
- 61 – 70 % - ocena dostateczna plus
- 71 – 80 % - ocena dobra
- 81 – 90 % - ocena dobra plus
- 91 – 100% - ocena bardzo dobra

VII. Obciążenie pracą studenta

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

VIII. Literatura

Literatura podstawowa
<ol style="list-style-type: none"> 1. Malawski M., Wieczorek A., Sosnowska H., Konkurencja i kooperacja. Teoria gier w ekonomii i naukach społecznych, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2014. 2. Szczepańska-Woszczyzna 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. Tomaszewski A., Problemy i metody w zarządzaniu organizacjami, czyli jak sprawnie zarządzać współczesnymi organizacjami, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń 2013.
Literatura uzupełniająca
<ol style="list-style-type: none"> 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.