

| KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA | | |
|--|--|---|
| Nazwa modułu/przedmiotu Decyzje i gry marketingowe | | Kod 1011102311011140227 |
| Kierunek studiów Inżynieria zarządzania - studia stacjonarne II | Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) (brak) | Rok / Semestr 1 / 1 |
| Ścieżka obieralności/specjalność Zarządzanie zasobami i marketingiem | Przedmiot oferowany w języku: polski | Kurs (obligatoryjny/obieralny) obieralny |
| Stopień studiów: II stopień | Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) stacjonarna | |
| Godziny Wykłady: 15 Ćwiczenia: 15 Laboratoria: - Projekty/seminaria: - | | Liczba punktów 2 |
| Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) (brak) | | (ogólnouczelniany, z innego kierunku) (brak) |
| Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki nauki społeczne | | Podział ECTS (liczba i %) 2 100% |
| Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca: | | |
| <p>dr inż. Ewa Więcek-Janka email: ewa.wiecek-janka@put.poznan.pl tel. 602627997 Inżynierii Zarządzania ul. Strzelecka 11, Poznań</p> | | |
| Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych: | | |
| 1 | Wiedza: | Student definiuje pojęcia: proces produkcji, koszty produkcji, materiały, moce wytwórcze, logistyka produkcji, ekspertyzy marketingowe, strategia marketingowa, nabywca, klient, cena i metody jej obliczania, podaż, popyt |
| 2 | Umiejętności: | Student potrafi stworzyć plan rozwoju firmy w oparciu o dostępne dane rynkowe. Student potrafi wyciągać wnioski z podejmowanych decyzji i planować i wprowadzać działania naprawcze i korygujące |
| 3 | Kompetencje społeczne | Student jest zdolny do pracy w grupie i podejmowania indywidualnych i grupowych decyzji. Student postępuje zgodnie z normami życia społecznego. Student jest zdeterminowany na twórcze rozwiązywanie powierzonych mu zadań i projektów. |
| Cel przedmiotu: | | |
| Rozbudowanie potencjału wiedzy, umiejętności i postaw w zakresie podejmowania decyzji zarządczych w procesach produkcyjnych i rynkowych w oparciu o pozyskaną wiedzę i umiejętności pozyskane w I stopniu kształcenia na uczelni wyższej z wykorzystaniem gier kierowniczych. | | |
| Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia | | |
| Wiedza: | | |
| <p>1. Student definiuje pojęcia: decyzji, procesu decyzyjnego, reguł decyzyjnych, barier w podejmowaniu decyzji, teorii gier, gier symulacyjnych, gier symulacyjnych serio, gier kierowniczych. - [-K2A_W09 K2A_W15]</p> <p>2. Student opisuje problem decyzyjny w przedsiębiorstwie i dobrać model pozwalający na jego rozwiązanie. - [-K2A_W09]</p> <p>3. Student formułuje i objaśnia pojęcia: decyzji, procesu decyzyjnego, reguł decyzyjnych, barier w podejmowaniu decyzji, modeli decyzyjnych, teorii gier, gier symulacyjnych, gier symulacyjnych serio, - [-K2A_W09]</p> <p>4. Student tłumaczy potrzebę zastosowania określonego modelu decyzyjnego do rozwiązywanego problemu. - [-K2A_W09]</p> | | |
| Umiejętności: | | |
| <p>1. Student potrafi sformułować zapotrzebowanie na informacje dotyczące problemu decyzyjnego. - [-K2A_U02]</p> <p>2. Student potrafi zorganizować zespół decyzyjny i rozdzielić obowiązki. - [-K2A_U03]</p> <p>3. Student potrafi określić cenę wyrobu na podstawie kosztów i planowanego zysku. - [-K2A_U04]</p> <p>4. Student potrafi prowadzić negocjacje. - [-K2A_U02]</p> <p>5. Student potrafi opracować zalecenia usprawniające kolejne decyzje. - [-K2A_U03]</p> <p>6. Student potrafi zaprezentować zalecenia wynikające z przeprowadzonego procesu decyzyjnego. - [-K2A_U07]</p> | | |
| Kompetencje społeczne: | | |

| |
|---|
| 1. Student jest zdeterminowany na rozwiązanie problemu decyzyjnego. - [-K2A_K03] |
| 2. Student jest świadomy odpowiedzialności za podejmowane indywidualnie i grupowo decyzje i prezentowane wnioski. - [-K2A_K02 K2A_K05] |
| 3. Student dba o opracowanie i przeprowadzenie procesu decyzyjnego zgodnie ze scenariuszem gry. - [-K2A_K03 S2A_K07] |
| 4. Student przestrzega zasad etyki w podczas gier decyzyjnych. - [-K2A_K02] |

| |
|--|
| Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia |
|--|

| |
|--|
| <p>Ocena formująca:</p> <p>w zakresie ćwiczeń: na podstawie oceny bieżącego postępu realizacji zadań</p> <p>w zakresie wykładów: na podstawie odpowiedzi na pytania dotyczące materiału omówionego na poprzednich wykładach.</p> <p>Ocena podsumowująca:</p> <p>w zakresie ćwiczeń: publicznej prezentacji opracowanego tematu na podstawie przygotowanego raportu pisemnego</p> <p>w zakresie wykładów: egzaminu ustnego (do egzaminu można przystąpić po zaliczeniu ćwiczeń)</p> |
|--|

| |
|--------------------------|
| Treści programowe |
|--------------------------|

| |
|---|
| 1. Istota, cele, rodzaje decyzji |
| 2. Decydowanie a procesy decyzyjne |
| 3. Cechy procesu decyzyjnego |
| 4. Klasyfikacja decyzji |
| 5. Kryteria podejmowania racjonalnych decyzji |
| 6. Przebieg kształtowania procesu decyzyjnego |
| 7. Modele i metody decyzyjne |
| 8. Reguły decyzyjne |
| 9. Bariery w podejmowaniu decyzji |
| 10. Ryzyko i niepewność w podejmowaniu decyzji |
| 11. Teoria gier w podejmowaniu decyzji |
| 12. Pojęcia gier |
| 13. Historia gier |
| 14. Gry symulacyjne, gry symulacyjne serio, gry kierownicze |
| 15. Konflikty w grach symulacyjnych |
| 16. Aspekty psychologiczne w grach symulacyjnych |
| 17. Przebieg gier symulacyjnych |
| 18. Wnioskowanie na podstawie wyników gier symulacyjnych |

| |
|--|
| Literatura podstawowa: |
| 1. Więcek-Janka E., Kujawińska A., Decyzje i gry marketingowe, Wydawnictwo Politechniki Poznańskiej, Poznań 2010 |

| |
|--|
| Literatura uzupełniająca: |
| 1. Opracowania Szkoły Symulacji Systemów Gospodarczych (w latach 2000-2010), Wydawnictwo Politechniki Wrocławskiej, Wrocław (lata 2000-2010) |

| |
|---|
| Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta |
|---|

| Czynność | Czas (godz.) |
|---|--------------|
| 1. przygotowanie do ćwiczeń - konsultacje | 20 |
| 2. rozegranie gier | 15 |
| 3. przygotowanie do wykładów | 20 |
| 4. obrona wyników gier | 5 |
| 5. egzamin | 2 |

| |
|----------------------------------|
| Obciążenie pracą studenta |
|----------------------------------|

| forma aktywności | godzin | ECTS |
|---|--------|------|
| Łączny nakład pracy | 62 | 2 |
| Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem | 35 | 0 |

| | | |
|-----------------------------------|----|---|
| Zajęcia o charakterze praktycznym | 15 | 2 |
|-----------------------------------|----|---|