

KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA		
Nazwa modułu/przedmiotu Decyzje i gry marketingowe		Kod 1011105311011140227
Kierunek studiów Inżynieria zarządzania - studia niestacjonarne II	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) (brak)	Rok / Semestr 1 / 1
Ścieżka obieralności/specjalność Zarządzanie przedsiębiorstwem	Przedmiot oferowany w języku: polski	Kurs (obligatoryjny/obieralny) obieralny
Stopień studiów: II stopień	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) niestacjonarna	
Godziny Wykłady: 12 Ćwiczenia: - 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 dobiera 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:

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	1

Zajęcia o charakterze praktycznym	15	1
-----------------------------------	----	---