



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Grywalizacja w zarządzaniu

Przedmiot

Kierunek studiów

Inżynieria Zarządzania

Studia w zakresie (specjalność)

Zarządzanie przedsiębiorstwem przyszłości

Poziom studiów

drugiego stopnia

Forma studiów

stacjonarne

Rok/semestr

2/3

Profil studiów

ogólnoakademicki

Język oferowanego przedmiotu

angielski

Wymagalność

obieralny

Liczba godzin

Wykład

15

Laboratoria

Inne (np. online)

Ćwiczenia

15

Projekty/seminaria

Liczba punktów ECTS

2

Wykładowcy

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

dr hab. inż. Ewa Więcek-Janka, prof. PP

e-mail: ewa.wiecek-janka@put.poznan.pl

Wydział Inżynierii Zarządzania

ul. J. Rychlewskiego 2, 60-965 Poznań

Odpowiedzialny za przedmiot/wykładowca:

dr inż. Joanna Majchrzak

e-mail:joanna.majchrzak@put.poznan.pl

Wydział Inżynierii Zarządzania

ul. J. Rychlewskiego, 60-965 Poznań

Wymagania wstępne

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 (oraz pozostałe pojęcia z zakresu zarządzania przedsiębiorstwem objęte programem kształcenia).

Student charakteryzuje etapy procesu produkcyjnego i przypisać im koszty.

Student formułuje opinie na podstawie dyskusji grupowej, burzy mózgów, realizowanych analiz SWOT, PEST, objaśnić ich zastosowania oraz podsumować i zalecić działania korygujące.

Student tworzy: analizy finansowe, zestawienia obrotów i sald, analizy SWOT, PEST, cykl życia produktu; macierze: BCG, GE, McKinsey; plan marketingowy.

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.

Student jest odpowiedzialny za terminową realizację zadań.

Student aktywnie bierze udział w zajęciach zarówno wykładowych jak i ćwiczeniach.

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.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza

Student definiuje i wyjaśnia rolę prawa gospodarczego w kształtowaniu legalnych i etycznych praktyk w projektowaniu i wdrażaniu gier symulacyjnych w zarządzaniu [P7S_WG_01]

Student opisuje, jak metody pozyskiwania danych rynkowych są wykorzystywane do projektowania i analizowania efektywności gier symulacyjnych i technik grywalizacji w kontekście decyzyjnym [P7S_WG_07]

Student wymienia i wyjaśnia normy etyczne dotyczące grywalizacji, w tym kwestie manipulacji, motywacji i wpływu gier na zachowania pracowników [P7S_WK_01]



Umiejętności

Student samodzielnie projektuje gry symulacyjne i techniki grywalizacji, aby wspierać procesy decyzyjne w organizacji, stosując wiedzę o rodzajach decyzji i procesach decyzyjnych [P7S_UW_04]

Student analizuje aspekty psychologiczne gier symulacyjnych i ich wpływ na zachowania uczestników, stosując metody badawcze do oceny skuteczności grywalizacji [P7S_UW_05]

Student interpretuje i stosuje teorię gier do analizy i rozwiązywania konfliktów oraz podejmowania decyzji w warunkach ryzyka i niepewności [P7S_UW_06]

Kompetencje społeczne

Student identyfikuje i zarządza kluczowymi czynnikami wpływającymi na sukces grywalizacji, w tym ocenia ryzyko i skuteczność w podejmowaniu decyzji [P7S_KK_02]

Student efektywnie zarządza projektami wykorzystującymi grywalizację, od etapu projektowania po analizę wyników, w celu optymalizacji procesów decyzyjnych w organizacji [P7S_KO_01; P7S_KO_03]

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Wiedza zdobywana na wykładach: 100 % punktów. 50 % punktów można zdobyć w testach cząstkowych na platformie ekursy.put.poznan.pl (testy zawierające treści z kolejnych wykładów). Kolejne 50 punktów z egzaminu końcowego (egzamin może być realizowany w jednej z trzech form: ustnej, pisemnej otwartej, pisemnej testowej). Ćwiczenia zaliczane będą na podstawie raportu ustnego i pisemnego z realizowanych procesów grywalizacyjnych.

Przedział ocen (dla wykładów):

do 50 % punktów - 2.0

51-60 % pkt - 3.0

61-70 % pkt - 3.5

71-80 % pkt - 4.0

81-90 % pkt - 4.5

91-100 % pkt - 5.0

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
19. Grywalizacja i jej pojęcia
20. Techniki grywalizacji

Metody dydaktyczne

Wykłady, dyskusje, praca w zespołach, burza mózgów, gry kierownicze, gry symulacyjne, psychodramy

Literatura

Podstawowa

1. Tkaczyk, P. Grywalizacja. Jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych
2. Więcek-Janka E., Kujawińska A., Decyzje i gry marketingowe, Wydawnictwo Politechniki Poznańskiej, Poznań 2010.
3. Więcek-Janka E., (2011). Games & Decisions. Poznan : Publishing House of Poznan University of Technology
4. Amy Jo Kim (2018). Game Thinking



Uzupełniająca

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

2. Zhigeng Fang (2010). Grey game theory and its applications in economic decision-making. Boca Raton : CRC Press Taylor&Francis Group

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	50	2,0
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	30	1,0
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium, wykonanie projektu) ¹	20	1,0

¹ niepotrzebne skreślić lub dopisać inne czynności