

KARTA PRZEDMIOTU

Nazwa w języku polskim: **Gra kierownicza**
 Nazwa w języku angielskim: **Management game**
 Karta przedmiotu ważna od roku akademickiego: **2026/2027**
 Kierunek studiów: **Zarządzanie**
 Poziom studiów: **Studia II stopnia**
 Forma studiów: **Niestacjonarne**
 Profil: **Praktyczny**
 Specjalność:
 Język wykładowy: **Polski**
 Jednostka prowadząca: **Wydział Nauk Społecznych i Technicznych**
 Opiekun przedmiotu: **dr Jolanta Dmowska, prof. UJW:**

OBCIĄŻENIE STUDENTA

	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć dydaktycznych organizowanych przez Uczelnię				18	
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta				75	
Forma zaliczenia				zaliczenie na ocenę	
Liczba punktów ECTS				3	

WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

Brak

CELE PRZEDMIOTU

C1.	Rozpoznawanie celów i zasad zarządzania biznesem z silną orientacją na wyniki
C2.	Dostrzeganie i zrozumienie znaczenia analizy rynkowej w prowadzeniu biznesu

PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA – PEU

Z zakresu wiedzy:

PEU_W01	Zna i rozumie podstawowe kategorie opisowe odnoszące się do zachowań biznesowych oraz znaczenie uwarunkowań rynkowych w biznesie
----------------	--

PEU_W02	Dostrzega i rozumie różnicę między wynikami w działalności operacyjnej a płynnością finansową w zarządzaniu firmą
Z zakresu umiejętności:	
PEU_U01	Potrafi analizować podstawowe uwarunkowania rynkowe zarządzania firmą w kontekście relacji popyt –podaż
PEU_U02	Potrafi analizować czynniki sukcesu bądź porażki w biznesie
Z zakresu kompetencji społecznych:	
PEU_K01	Ma świadomość znaczenia kwalifikacji osobowościowych w zarządzaniu firmą

TREŚCI PROGRAMOWE		
Forma zajęć – projekt		Liczba godzin
P1	Wprowadzenie do przedmiotu.	0,5
P2	Istota, walory i ograniczenia gier kierowniczych.	1,5
P3	Charakterystyka i cel gry PROMAR - przedstawienie sytuacji problemowej - organizacja i reguły gry - dokumenty i ekspertyzy	2
P4	Gra biznesowa w formie kompleksowej symulacji decyzyjnej z elementami konkurencji. Realizacja i podsumowanie.	12
P5	Podsumowanie przedmiotu. Zaliczenie	2
	Razem	18

STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE	
1.	Projekt zespołowej gry biznesowej
2.	Debata
3.	Dyskusja
4.	Praca własna

**METODY I FORMY OCENY
OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA**

Formy oceny (F lub P)*	Numer efektu uczenia (przedmiotowego)	Metody oceny osiągnięcia efektu uczenia
F	PEU_W01, PEU_W02, PEU_U01, PEU_U02	Odpowiedzi ustne, aktywność na zajęciach, udział w debacie, udział w dyskusji
P	PEU_W03, PEU_K01, PEU_K02	zaliczenie pisemne i/lub ustne

*F – ocena formująca (w trakcie semestru), P – ocena podsumowująca (na koniec semestru)

KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW UCZENIA

Nr PEU	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra
PEU_W01	Student zna i rozumie podstawowe kategorie opisowe odnoszące się do zachowań biznesowych	Student dodatkowo potrafi omówić podstawowe kategorie opisowe odnoszące się do zachowań biznesowych	Student dodatkowo potrafi zastosować w praktyce podstawowe kategorie opisowe odnoszące się do zachowań biznesowych
PEU_W02	Student dostrzega i rozumie znaczenie uwarunkowań rynkowych w biznesie	Student dodatkowo potrafi opisać znaczenie uwarunkowań rynkowych w biznesie	Student dodatkowo potrafi zastosować w praktyce uwarunkowania rynkowe w biznesie
PEU_U01	Student dostrzega i rozumie różnicę między wynikami w działalności operacyjnej a płynnością finansową w zarządzaniu firmą	Student dodatkowo potrafi omówić różnicę między wynikami w działalności operacyjnej a płynnością finansową w zarządzaniu firmą	Student dodatkowo potrafi wykorzystać w praktyce różnicę między wynikami w działalności operacyjnej a płynnością finansową w zarządzaniu firmą
PEU_U02	Student potrafi analizować podstawowe uwarunkowania rynkowe zarządzania firmą w kontekście relacji popyt –podaż	Student dodatkowo rozumie analizę podstawowych uwarunkowań rynkowych zarządzania firmą w kontekście relacji popyt –podaż	Student dodatkowo potrafi wykorzystać w praktyce analizę podstawowych uwarunkowań rynkowych zarządzania firmą w kontekście relacji popyt –podaż
PEU_K01	Student ma świadomość znaczenia kwalifikacji osobowościowych w zarządzaniu firmą	Student dodatkowo potrafi omówić kwalifikacje osobowościowe w zarządzaniu firmą	Student dodatkowo potrafi wykorzystać w praktyce kwalifikacje osobowościowe w zarządzaniu firmą
	Student potrafi pracować zespołowo ze szczególnym uwzględnieniem podziału pracy oraz konieczności wypracowywania wspólnych decyzji i rozwiązań	Student dodatkowo potrafi omówić podział pracy oraz konieczność wypracowywania wspólnych decyzji i rozwiązań	Student dodatkowo potrafi wykorzystać w praktyce podział pracy oraz konieczność wypracowywania wspólnych decyzji i rozwiązań

LITERATURA PODSTAWOWA	
1.	Instrukcja do gry PROMA
2.	Gryfin, R.W., Management, Cengage Learning, Boston 2021
LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA	
1.	Obój, K., Strategia organizacji, PWE, 2014 Warszawa
ŹRÓDŁA ELEKTRONICZNE	
Czasopisma i portale branżowe	

MACIERZ POWIĄZANIA
EFEKTÓW UCZENIA DLA PRZEDMIOTU GRA KIEROWNICZA
Z EFEKTAMI UCZENIA NA KIERUNKU ZARZĄDZANIE

Przedmiotowy efekt uczenia	Odniesienie przedmiotowego efektu do efektów uczenia zdefiniowanych dla kierunku studiów i specjalności	Cele przedmiotu	Treści programowe	Numer narzędzia dydaktycznego
PEU_W01	K_W01	C1-C2	P1-P5	1-4
PEU_W02	K_W01, K_W06	C1-C2	P1-P5	1-4
PEU_U01	K_U01, K_U02	C1-C2	P1-P5	1-4
PEU_U02	K_U03	C1-C2	P1-P5	1-4
PEU_K01	K_K04	C1-C2	P1-P5	1-4