

AKADEMIA WSB							
Kierunek studiów: Zarządzanie i inżynieria produkcji							
Przedmiot: Symulacje biznesowe w zarządzaniu przedsiębiorstwem produkcyjnym							
Profil kształcenia: praktyczny							
Poziom kształcenia: studia I stopnia							
Liczba godzin w semestrze	1		2		3		4
	I	II	III	IV	V	VI	VII
Studia stacjonarne (w/ćw/lab/pr/e)*			12ćw				
Studia niestacjonarne (w/ćw/lab/pr/e)			12ćw				
WYKŁADOWCA							
FORMA ZAJĘĆ	warsztaty ćwiczeniowe, symulacje, gra biznesowa						
CELE PRZEDMIOTU	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rozpoznawanie celów i zasad zarządzania biznesem z silną orientacją na wyniki</li> <li>2. Dostrzeganie i zrozumienie znaczenia analizy rynkowej w prowadzeniu biznesu</li> <li>3. Zrozumienie podstawowych kategorii stosowanych w biznesie i umiejętność ich praktycznego wykorzystania</li> <li>4. Zrozumienie motywów i sensu zachowań biznesowych</li> <li>5. Zrozumienie logiki biznesu w kontekście wzajemnych relacji między kluczowymi podsystemami firmy</li> </ol>						
Efekt KIERUNKOWY	Odniesienie do efektów uczenia się zgodnie z PRK	Opis efektów uczenia się		Sposób weryfikacji efektu			
		Wiedza					
ZIP_W01	P6S_WG	Rozumie w zaawansowanym stopniu kluczowe pojęcia i kategorie ekonomiczno-finansowe w zarządzaniu		Symulacje, ćwiczenia, projekt			
ZIP_W02	P6S_WG	Dostrzega i rozumie w zaawansowanym stopniu uwarunkowania prowadzenia biznesu w branży produkcyjnej		Symulacje, ćwiczenia, projekt			
Umiejętności							
ZIP_U07	P6S_UW, inż.	Potrafi analizować popyt i podaż w różnych sytuacjach rynkowych biznesu		Symulacje, ćwiczenia, projekt			
ZIP_U04 ZIP_U05	P6S_UW, inż.	Umie kalkulować koszty i stosować różne metody, w tym symulacje wyników finansowych		Symulacje, ćwiczenia, projekt			
ZIP_U12	P6S_UK	Potrafi uczestniczyć w dyskusji prezentując własne stanowisko		dyskusja			
Kompetencje społeczne							
ZIP_K03	P6S_KO	Jest gotów do stosowania wiedzy z zakresu symulacji w realizacji projektów społecznych		Symulacje, ćwiczenia, projekt, aktywny udział			
ZIP_K02	P6S_KK	Jest gotów korzystać z opinii ekspertów przy identyfikowaniu priorytetów w biznesie i praktycznych zadań menedżerskich		Symulacje, ćwiczenia, projekt			

ZIP_K04 ZIP_K07	P6S_KO P6S_KR	Jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy, przestrzegając zasad etyki w pracy zespołowej	Symulacje, aktywny udział w dyskusji
<b>Nakład pracy studenta (w godzinach dydaktycznych 1h dyd.=45 minut)**</b>			
<b>Stacjonarne</b> udział w wykładach = udział w ćwiczeniach = 12 przygotowanie do ćwiczeń = 12 przygotowanie do wykładu = przygotowanie do zaliczenia = 10 realizacja zadań projektowych = e-learning = zaliczenie/egzamin = 2 inne (określ jakie) = 2 konsultacje <b>RAZEM:38</b> <b>Liczba punktów ECTS:1,5</b> <b>w tym w ramach zajęć praktycznych:1,5</b>		<b>Niestacjonarne</b> udział w wykładach = udział w ćwiczeniach =12 przygotowanie do ćwiczeń = 12 przygotowanie do wykładu = przygotowanie do zaliczenia = 10 realizacja zadań projektowych = e-learning = zaliczenie/egzamin = 2 inne (określ jakie) = 2 konsultacje <b>RAZEM:38</b> <b>Liczba punktów ECTS: 1,5</b> <b>w tym w ramach zajęć praktycznych:1,5</b>	
<b>WARUNKI WSTĘPNE</b>	1. Znajomość podstawowych zasad funkcjonowania firmy komercyjnej oraz rozumienie podstawowych kategorii biznesowych. 2. Ogólna orientacja w funkcjonowaniu podstawowych obszarów przedmiotowych firmy produkcyjnej		
<b>TREŚCI PRZEDMIOTU</b>	Treści realizowane w formie bezpośredniej: Platforma MS Teams <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wprowadzenie do symulacji i podział na zespoły (przedsiębiorstwa)</li> <li>2. Określenie zasad i założeń obowiązujących w 1 części symulacji</li> <li>3. Analiza zasad z możliwością zakupu informacji rynkowych</li> <li>4. Analizy rynkowe (badania marketingowe)</li> <li>5. Budowa strategii firmy</li> <li>6. Zakup dodatkowych materiałów w formie procedur aukcyjnych</li> <li>7. Wzajemne transakcje i porozumienia między przedsiębiorstwami</li> <li>8. Wybór programu produkcyjnego i jego bilansowanie</li> <li>9. Określenie wysokości kredytu na sfinansowanie działalności</li> <li>10. Kalkulacja kosztów i opracowanie polityki cenowej</li> <li>11. Sprzedaż wyrobów gotowych w formie procedur aukcyjnych</li> <li>12. Prezentacja wyników i ich analiza</li> <li>13. Określenie zasad i założeń obowiązujących w 2 części symulacji oraz rozegranie 2 części</li> <li>14. Określenie zasad i założeń obowiązujących w 3 części symulacji oraz rozegranie 2 części</li> <li>15. Oficjalne ogłoszenie i omówienie wyników końcowych rywalizacji</li> <li>16. Przygotowanie raportów końcowych przez firmy uczestniczące w grze</li> </ol> <p>Treści realizowane w formie e-learning: brak</p>		
<b>LITERATURA OBOWIĄZKOWA</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Maciąg A., Pietron R., Kukla S., Prognozowanie i symulacja w przedsiębiorstwie, PWE, Warszawa 2013.</li> <li>2. Beaverstock M., Greenwood A., Nordgren W., Symulacja stosowana : modelowanie i analiza przy wykorzystaniu FlexSim, Kraków : InterMarium, 2019.</li> </ol>		
<b>LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jagoda J., Wudarzewski Wł., Kierunki i możliwości wykorzystania gier kierowniczych na przykładzie Gry Promar, PN AE Wrocław nr 847/2000</li> <li>2. Khrushchev Y., Batseva N., Fix N., I Chesnokova I., Khar'kovskaya V., Business Games in Training Engineering Students, XV International Conference "Linguistic and Cultural Studies: Traditions and Innovations", LKTI 2015, 9-11 November 2015, Tomsk,</li> </ol>		

	<p>Russia</p> <p>3. Faria A. J., Nulsen R., Business Simulation Games: Current Usage Levels a Ten Year Update, Developments In Business Simulation &amp; Experiential Exercises, Volume 23, 2006</p>
<b>METODY NAUCZANIA</b>	<p>W formie bezpośredniej:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pytania prowokacyjne monitorujące racjonalności działań i decyzji uczestników</li> <li>2. Interaktywne relacje komunikacyjne i handlowe między uczestnikami</li> <li>3. Symulacje decyzyjne zorientowane na maksymalizację wyników finansowych z uwzględnieniem założeń strategicznych</li> <li>4. Mini warsztaty zorientowane na doskonalenie konkretnych umiejętności (kalkulacja kosztów, wyznaczanie punktów granicznych, obliczanie zapotrzebowania na kredyt)</li> <li>5. Sesje dyskusyjne zorientowane na analizę czynników sukcesu i porażki</li> </ol> <p>W formie e-learning:-</p>
<b>POMOCE NAUKOWE</b>	literatura udostępniona przez prowadzącego, materiały przygotowane przez prowadzącego, instrukcje do zadań i symulacji.
<b>PROJEKT</b> <b>(o ile jest realizowany w ramach modułu zajęć)</b>	Praca pisemna.
<b>FORMA I WARUNKI ZALICZENIA</b>	<p>Zaliczenie na podstawie aktywnego uczestnictwa w symulacji oraz na podstawie grupowej pracy końcowej stanowiącej raport zawierający w szczególności analizę czynników sukcesu/porażki w symulacji biznesowej</p> <p>Podstawą uzyskania zaliczenia przedmiotu jest udział w zajęciach, wykonanie zadań, oddanie ich, oddanie pracy pisemnej. Po przeprowadzeniu przedmiotu prowadzący posiada dokumentację studentów w wersji elektronicznej: zadania oraz pracę pisemną</p>

\* W-wykład, ćw- ćwiczenia, lab- laboratorium, pro- projekt, e- e-learning