

KARTA MODUŁU

| I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|-------------------------------------|
| COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PAŃSTOWA WYDZIAŁ NAUK TECHNICZNYCH I EKONOMICZNYCH | | | | | | | |
| Kierunek studiów: | INŻYNIERIA PRODUKCJI I LOGISTYKI | | | | | | |
| Poziom studiów: | studia drugiego stopnia | | | | | | |
| Profil studiów: | praktyczny | | | | | | |
| Forma studiów: | stacjonarne/niestacjonarne | | | | | | |
| Nazwa modułu: | Gry symulacyjne | | | | | | |
| Rodzaj modułu: | MODUŁ KSZTAŁCENIA KIERUNKOWEGO | | | | | | |
| Język wykładowy: | Język polski* | | | | | | |
| Rok studiów: | 1 | Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych: | | | | | |
| Semestr: | 2 | Warsztat | | | | | |
| Liczba punktów ECTS ogółem: | 1 | 15/10 | | | | | |
| Forma zaliczenia: | Zaliczenie z oceną | | | | | | |
| Wymagania wstępne: | 1. Podstawowa wiedza i umiejętności z zakresu technologii informacyjnych na poziomie szkoły średniej. 2. Podstawowe umiejętności korzystania z zasobów internetowych. | | | | | | |
| II. CELE KSZTAŁCENIA | | | | | | | |
| Cele kształcenia: | | | | | | | |
| Cel1: Wyjaśnienie istoty gier i symulacji biznesowych oraz ich roli w podejmowaniu decyzji w organizacjach. Cel2: Rozwinięcie umiejętności analizy ekonomicznej i logistycznej oraz budowania wariantów decyzyjnych w warunkach niepewności. Cel3: Kształtowanie postaw przedsiębiorczych: współpraca zespołowa, odpowiedzialność za decyzje i krytyczna ocena wyników symulacji. | | | | | | | |
| III. EFEKTY UCZENIA SIĘ WRAZ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH | | | | | | | |
| Efekt uczenia się | Student, który zaliczył moduł w zakresie: | | | | | | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| wiedzy: | | | | | | | |
| W01 | ma wiedzę na temat istoty i zastosowania gier oraz symulacji biznesowych we współczesnych organizacjach, w szczególności w przedsiębiorstwach produkcyjnych, transportowych i usługowych branży logistycznej, oraz ich roli w procesie podejmowania decyzji menedżerskich. | | | | | | K2IPL_W01 |
| W02 | ma wiedzę w zakresie wykorzystania metod ilościowych, narzędzi informatycznych oraz danych ekonomicznych w analizie wyników symulacji biznesowych, prognozowaniu oraz ocenie efektywności działań przedsiębiorstwa. | | | | | | K2IPL_W02 |
| W03 | ma wiedzę dotyczącą funkcjonowania organizacji oraz procesów zarządzania i podejmowania decyzji menedżerskich w warunkach zmienności i niepewności, z wykorzystaniem narzędzi symulacyjnych. | | | | | | K2IPL_W04 |
| umiejętności: | | | | | | | |
| U01 | potrafi systemowo i kompleksowo analizować sytuację przedsiębiorstwa oraz dostosowywać modele zarządzania zasobami organizacji do przyjętej strategii rozwoju, wykorzystując gry i symulacje biznesowe. | | | | | | K2IPL_U01 |
| U02 | potrafi wykorzystywać narzędzia informatyczne oraz dane ilościowe i jakościowe do analizy, przetwarzania i interpretacji wyników symulacji biznesowych oraz oceny skutków podejmowanych decyzji. | | | | | | K2IPL_U02 |
| U03 | potrafi klasyfikować problemy decyzyjne, analizować dostępne informacje i dane oraz wykorzystywać różnorodne narzędzia, w tym informatyczne, do symulacji zdarzeń i procesów, pracując indywidualnie oraz zespołowo. | | | | | | K2IPL_U04 |
| kompetencji społecznych: | | | | | | | |
| K01 | posiada umiejętność krytycznej oceny posiadanej wiedzy oraz wyników symulacji biznesowych i potrafi rozwiązywać problemy praktyczne, korzystając z opinii ekspertów oraz informacji zwrotnych zespołu. | | | | | | K2IPL_K01 |
| K02 | jest gotowy do podejmowania ryzyka w procesie podejmowania decyzji menedżerskich oraz do działania w sposób przedsiębiorczy, ponosząc odpowiedzialność za skutki decyzji podejmowanych w warunkach symulowanych. | | | | | | K2IPL_K03 |
| IV. TREŚCI PROGRAMOWE | | | | | | | |
| Treści programowe (tematyka zajęć, zaprezentowana z podziałem na poszczególne formy zajęć z określeniem liczby godzin potrzebnych na ich realizację) | | | | | | | |
| Warsztat: | | | | | | | |

| Kod | Tematyka zajęć | Liczba godzin 15/10 |
|-----|--|------------------------|
| wt1 | Wprowadzenie do symulacji biznesowej – przedsiębiorstwo produkcyjne, transportowe oraz usługowe (w obszarze logistyki), w tym przedstawienie treści karty modułu. Symulacja biznesowa – runda I. | 2/2 |
| wt2 | Symulacja biznesowa – przedsiębiorstwo produkcyjne, transportowe oraz usługowe (w obszarze logistyki). Rundy II–III. | 1/1 |
| wt3 | Symulacja biznesowa – przedsiębiorstwo produkcyjne, transportowe oraz usługowe (w obszarze logistyki). Rundy IV–V. | 1/1 |
| wt4 | Symulacja biznesowa – przedsiębiorstwo produkcyjne, transportowe oraz usługowe (w obszarze logistyki). Runda VI–VII. | 2/1 |
| wt5 | Symulacja biznesowa – przedsiębiorstwo produkcyjne, transportowe oraz usługowe (w obszarze logistyki). Runda VIII–IX. | 2/1 |
| wt6 | Symulacja biznesowa – przedsiębiorstwo produkcyjne, transportowe oraz usługowe (w obszarze logistyki). Runda X–XI. | 2/1 |
| wt7 | Symulacja biznesowa – przedsiębiorstwo produkcyjne, transportowe oraz usługowe (w obszarze logistyki). Runda XII. | 1/1 |
| wt8 | Symulacja biznesowa – zaawansowane decyzje menedżerskie i analiza przebiegu symulacji w trakcie gry. | 2/1 |
| wt9 | Podsumowanie symulacji biznesowej – analiza wyników końcowych i ocena skutków podejmowanych decyzji. | 2/1 |

V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE

1. Metody kształcenia:

Metoda ćwiczeniowa, metoda problemowa, metoda projektu, dyskusja.

2. Narzędzia (środki) dydaktyczne:

Prezentacje multimedialne, filmy, teksty źródłowe, dokumenty, Internet, rzutnik multimedialny.

VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU

1. Formy zaliczenia:

Warsztat: zaliczenie z oceną

2. Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się:

Warsztat:

- Przygotowanie referatu

Referat powinien dotyczyć wybranej sytuacji projektowej realizowanej w ramach symulacji biznesowej, rozumianej jako przedsięwzięcie obejmujące zasoby ludzkie i rzeczowe, określony zakres działań oraz czas realizacji.

W referacie student powinien:

opisać kontekst decyzyjny projektu (charakter przedsiębiorstwa, warunki rynkowe, cele projektu), przedstawić podział ról i odpowiedzialności, zaprezentować podjęte decyzje oraz sposób wykorzystania dostępnych zasobów, określić spodziewane i rzeczywiste efekty realizowanych działań, wynikające bezpośrednio z decyzji opisanych w referacie i dokonać analizy skutków podjętych decyzji. Rezultat projektu nie musi być korzystny i może obejmować również niepowodzenia lub ryzyka.

Referat powinien mieć zwięzłą formę i być skoncentrowany na praktycznym pokazaniu sposobu pracy z narzędziem symulacyjnym, a nie na opisie teoretycznym.

- obserwacja i ocena postaw studenta.

3. Podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne określane są indywidualnie, jednak powinny zachować adekwatność wobec zaplanowanych efektów uczenia się.

VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA

| Kategoria | Obciążenie studenta |
|---|---------------------|
| Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe) | 15/10 |
| Udział w warsztatach | 15/10 |
| Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe) | 10/15 |
| Przygotowanie do warsztatu | 8/13 |
| Przygotowanie do zaliczenia warsztatu | 2/2 |
| Łączna liczba godzin | 25 |
| Punkty ECTS za moduł | 1 |

VIII. ZALECANA LITERATURA

Literatura podstawowa:

1. Thompson, C., & Hopkin, P. (2024). *Podstawy zarządzania ryzykiem: Jak wdrażać efektywne systemy zarządzania ryzykiem w przedsiębiorstwie*. One Press.
2. Krenczyk, D., Pawlewski, P., & Plinta, D. (2022). *Symulacja procesów produkcyjnych*. Polskie Wydawnictwo Ekonomiczne.
3. Brzeziński, M. H., & Szymonik, A. (2024). *Decyzje logistyczne: Teoria i praktyka*. Wyd. Difin.

Literatura uzupełniająca:

1. Błaszczuk, A. (2025). *Inteligentna logistyka: Nowoczesne technologie i innowacyjne strategie*. Wyd. Difin.

Na kierunkach studiów, na których obowiązują standardy kształcenia oraz odrębne przepisy określone przez właściwego ministra, karty modułów powinny także uwzględniać powyższe uregulowania

*należy odpowiednio wypełnić

** należy wpisać formę/formy przypisane do modułu określone w programie studiów (ćwiczenia, seminarium, konwersatorium, lektorat, laboratorium, warsztat, projekt, zajęcia praktyczne, zajęcia terenowe, zajęcia wychowania fizycznego, praktyka zawodowa, inne)