

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:	2	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:						
Semestr:	3	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:								
<p>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.</p>								
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	
K03	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 określone 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*. Wyd. PWE.
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).