# **KARTA KURSU**

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa | **Biznesowa gra symulacyjna** |
| Nazwa w j. ang. | Business simulation game  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Koordynator | dr Wojciech Maciejewski | Zespół dydaktyczny |
|  |
|  |  |
| Punktacja ECTS\* | 2 |

Opis kursu (cele kształcenia)

|  |
| --- |
| Prowadzenie własnej działalności gospodarczej wymaga od przedsiębiorcy aktywności na wielu płaszczyznach. Szacowanie popytu, analizowanie kosztów, ustalanie cen produktów, zarządzanie personelem, przy uwzględnieniu indywidulanych zasobów, budowanie relacji z otoczeniem, społeczna odpowiedzialność, negocjowanie, to tylko część obszarów, w których przedsiębiorca musi podejmować skuteczne decyzje. W wielu przypadkach trudno przewidzieć ich skuteczność, ponieważ przedsiębiorstwa funkcjonują w warunkach poddawanych nieustającym zmianom w ich wewnętrznym i zewnętrznym otoczeniu. Poznanie specyfiki działalności przedsiębiorstw komercyjnych jest istotne w przygotowaniu do prowadzenia przedsiębiorstwa społecznego, ponieważ oba typy podlegają takim samym prawom wolnego rynku.Biznesowa gra symulacyjna jest narzędziem pozwalającym studentom na zweryfikowanie swojej wiedzy i umiejętności w realnych warunkach gry rynkowej. Prowadzenie własnego, wirtualnego przedsiębiorstwa wymaga skupienia, uwagi i jednocześnie szybkiego podejmowania decyzji. Ich angażowanie się na każdym etapie gry wpływa na aktualną sytuację rynkową i finansową przedsiębiorstwa oraz wymusza analizowanie dotychczasowej strategii działania. Świadomość rywalizacji z innymi studentami oraz dynamika rozgrywek powodują duże zaangażowanie studentów w realizację celów tego kursu. Kurs przybliża praktyczne aspekty prowadzenia działalności gospodarczej w warunkach konkurencyjnego rynku. Głównym jego celem jest wykorzystanie w praktyce pozyskanej wiedzy, umiejętności i kompetencji do działania w warunkach funkcjonowania przedsiębiorstwa, w tym uwzględniającego w swoich działaniach społeczną odpowiedzialność. |

Warunki wstępne

|  |  |
| --- | --- |
| Wiedza | Podstawy ekonomii, podstawy przedsiębiorczości i zarządzania |
| Umiejętności | Umiejętność współpracy w grupie, przewidywania i wyszukiwania szans rynkowych |
| Kursy | „Ekonomia” „Przedsiębiorczość społeczna” „Finanse przedsiębiorstw” |

Efekty uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Wiedza | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| W01 Potrafi ocenić sytuację finansową, marketingową przedsiębiorstwa i podejmować decyzje o jego dalszym rozwoju W02 Wie, jak tworzyć i rozwijać działalność przedsiębiorczą | K2\_W03K2\_W04 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Umiejętności | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| U01 Potrafi trafnie dostrzec i zinterpretować zjawiska społeczno-gospodarcze w kontekście prowadzenia działalności gospodarczej U02 Ma umiejętność wyszukiwania i analizowania informacji w celu skutecznego zarządzania przedsiębiorstwem U03 Potrafi podejmować decyzje biznesowe w symulowanych warunkach wirtualnych  | K2\_U02, K2\_U01 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kompetencje społeczne | Efekt uczenia się dla kursu | Odniesienie do efektów kierunkowych |
| K01 Ma świadomość konieczności rozwijania krytycznej analizy otoczenia społeczno-gospodarczegoK02 Potrafi współpracować w grupie, wypracowywać wspólne rozwiązania i osiągać kompromisy | K2\_K01K2\_K02 |

|  |
| --- |
| Organizacja |
| Forma zajęć | Wykład(W) | Ćwiczenia w grupach |
| A |  | K |  | L |  | S |  | P |  | E |  |
| Liczba godzin |  |   |  |  |  | 20 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

Opis metod prowadzenia zajęć

|  |
| --- |
| Zajęcia z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych / oprogramowania komputerowego umożliwiającego przeprowadzenie symulacji biznesowych, zarządzanie wirtualnym przedsiębiorstwem oraz dającego możliwość podejmowania praktycznych decyzji biznesowych przez studentów.W ramach zajęć o charakterze praktycznym przedstawione zostaną zasady gry i specyfika prowadzenia własnego przedsiębiorstwa z uwzględnieniem specyfiki branży, w której będzie odbywała się symulacja. Gra składa się z etapów i na zakończenie każdego z nich zespoły muszą podjąć decyzję dotyczącą sprzedaży, działań marketingowych, zarządzania pracownikami i zakupów niezbędnych czynników produkcji. Po każdym z etapów prowadzący monitoruje i ewaluuje ze studentami zmiany, jakie nastąpiły na rynku z uwzględnieniem aktualnej pozycji rynkowej każdego przedsiębiorstwa.  |

Formy sprawdzania efektów uczenia się

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | E – learning | Gry dydaktyczne | Ćwiczenia w szkole | Zajęcia terenowe | Praca laboratoryjna | Projekt indywidualny | Projekt grupowy | Udział w dyskusji | Referat | Praca pisemna (esej) | Egzamin ustny | Egzamin pisemny | Inne |
| W01 |  | X |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| W02 |  | X |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| U01 |  | X |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| U02 |  | X |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| U03 |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| K01 |  | X |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| K02 |  | X |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Kryteria oceny | Podstawowym kryterium oceny są obecności w trakcie zajęć oraz wyniki studenta z symulacji biznesowej. Nieusprawiedliwione nieobecności wymagają przedstawienia krótkiego wystąpienia lub napisanie eseju na zadany przez prowadzącego temat związany z przedsiębiorczością. Dodatkowo trzy zespoły, które osiągnęły najmniejszy wynik finansowy na koniec rozgrywek muszą przygotować referat na zadany przez prowadzącego temat z obszaru przedsiębiorczości.  |

|  |  |
| --- | --- |
| Uwagi |  |

Treści merytoryczne (wykaz tematów)

|  |
| --- |
| treści kursu – **część praktyczna (projektowa)**:1. Specyfika prowadzenia działalności gospodarczej przez podmioty ekonomii społecznej, korzyści i wady prowadzenia działalności ekonomicznej w PES, dostępne formy prawne i ich specyfika, specyfika prowadzenia przedsiębiorstwa społecznego.
2. Przedstawienie zalet i wad prowadzenia własnej działalności gospodarczej
3. Porównanie zalet i wad pracy etatowej z prowadzeniem własnej działalności
4. Przedstawienie zasad gry
5. Rozgrywki, praca w grupach: przedstawienie zasad podejmowania decyzji związanych z założeniem działalności gospodarczej; przedstawienie zasad podejmowania decyzji związanych z prowadzeniem działalności gospodarczej (zakupy, zatrudnienie, marketing itp.); przedstawienie zasad analizy i interpretacji wyników przedsiębiorstwa (popyt, sprzedaż, efekty działań marketingowych itp.), w tym wyników finansowych.
6. Działalność społeczna przedsiębiorstw komercyjnych a możliwości współpracy z przedsiębiorstwami społecznymi.
 |

Wykaz literatury podstawowej

|  |
| --- |
| 1. Mućko P., Sokół A., Jak założyć i prowadzić własną firmę. Praktyczny poradnik z przykładami,Wyd.CeDeWu, Warszawa 2018.
2. P.Motyl, Labirynt. Sztuka podejmowania decyzji Wyd. ICAN Institute 2014.
3. Model BINGO. Jak zarządzać organizacją prowadzącą działalność gospodarczą?, Centrum PISOP, 2014.
 |

Wykaz literatury uzupełniającej

|  |
| --- |
| 1. Zych R., Gen sprzedawcy. Jak obudzić w sobie wrodzone umiejętności handlowe, Wyd. Helion Gliwice 2016
2. Vaynerchuk G., W market[r]ingu, Wyd. Słowa i Myśli Lublin 2015
 |

Bilans godzinowy zgodny z CNPS (Całkowity Nakład Pracy Studenta)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| liczba godzin w kontakcie z prowadzącymi | Wykład |  |
| Konwersatorium (ćwiczenia, laboratorium itd.) | 20 |
| Pozostałe godziny kontaktu studenta z prowadzącym, wymiar praktyczny kursu w ramach projektu  |  |
| liczba godzin pracy studenta bez kontaktu z prowadzącymi | Lektura w ramach przygotowania do zajęć | 5 |
| Przygotowanie krótkiej pracy pisemnej lub referatu po zapoznaniu się z niezbędną literaturą przedmiotu |  |
| Przygotowanie projektu lub prezentacji na podany temat (praca w grupie) | 25 |
| Przygotowanie do egzaminu/zaliczenia |  |
| Ogółem bilans czasu pracy | 50 |
| Liczba punktów ECTS w zależności od przyjętego przelicznika | 2 |