

AKADEMIA WSB WZ CIESZYN				
Kierunek studiów: ZARZĄDZANIE				
Przedmiot: Zarządzanie projektami w praktyce - gra symulacyjna				
Profil kształcenia: PRAKTYCZNY				
Poziom kształcenia: studia II stopnia				
Liczba godzin w semestrze	1		2	
	I	II	III	IV
Studia stacjonarne (w/ćw/lab/pr/e)				26ćw
Studia niestacjonarne (w/ćw/lab/pr/e)				12ćw
<b>WYKŁADOWCA</b>				
<b>FORMA ZAJĘĆ</b> Ćwiczenia				
<b>CELE PRZEDMIOTU</b> Celem przedmiotu jest wyposażenie studentów w wiedzę i praktyczne umiejętności menedżerskie poprzez symulowanie sytuacji biznesowych w projekcie, jego otoczeniu i praktyce zarządczej.				
Odniesienie do efektów uczenia się		Opis efektów uczenia się		Sposób weryfikacji efektu uczenia się
Efekt kierunkowy	PRK			
WIEDZA				
Z2_W09 Z2_W10 Z2_W12	P7S_WG P7S_WK	Student identyfikuje kluczowe funkcje zarządzania projektem w poszczególnych obszarach wiedzy i grupach procesów oraz otoczeniu biznesowym i społecznym projektu.		Przygotowanie i prezentacja autorskich mini-gier symulacyjnych uczestników
Z2_W07 Z2_W09	P7S_WG P7S_WK	Zna sposoby kreowania zachowań w organizacji oraz podejmowania decyzji menedżerskich, rozumie potrzebę wzmacniania przedsiębiorczości		Przygotowanie i prezentacja autorskich mini-gier symulacyjnych uczestników
UMIEJĘTNOŚCI				
Z2_U01 Z2_U02 Z2_U06 Z2_U08	P7S_UW P7S_UO	Student wykorzystuje różne źródła informacji o rynku niezbędne w symulacji biznesowej		Ocena udziału w ćwiczeniach w formie symulacyjnych gier decyzyjnych, wyniki osiągnięte w grach symulacyjnych jako efekt pracy zespołowej
Z2_U01 Z2_U02 Z2_U06 Z2_U08	P7S_UW P7S_UO	Potrafi podejmować trafne decyzje w zespole w ramach dostarczonych danych i informacji		Ocena udziału w ćwiczeniach w formie symulacyjnych gier decyzyjnych, wyniki osiągnięte w grach symulacyjnych jako efekt pracy zespołowej
KOMPETENCJE SPOŁECZNE				
Z2_K03	P7S_KR	Jest gotów do konsultowania decyzji w ramach zespołu i umiejętności pracy zespołowej		obserwacja podczas uczestnictwa w grach symulacyjnych (praca zespołowa)

Z2_K02	P7S_KR	Jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia ról w swojej pracy zawodowej wykonując powierzone zadania i samodzielnie je podejmując	obserwacja podczas uczestnictwa w grach symulacyjnych (praca zespołowa)
<b>Nakład pracy studenta (w godzinach dydaktycznych 1h dyd.=45 minut)**</b>			
<b>Stacjonarne</b> udział w wykładach = udział w ćwiczeniach = 26 przygotowanie do ćwiczeń = 8 przygotowanie do wykładu = przygotowanie do zaliczenia/egzaminu = 12 realizacja zadań projektowych = e-learning = zaliczenie/egzamin = 2 inne (konsultacje) = 2 <b>RAZEM: 50</b> <b>Liczba punktów ECTS: 2</b> <b>w tym w ramach zajęć kształujących umiejętności</b> <b>praktyczne: 2</b>		<b>Niestacjonarne</b> udział w wykładach = udział w ćwiczeniach = 12 przygotowanie do ćwiczeń = 16 przygotowanie do wykładu = przygotowanie do zaliczenia/egzaminu = 18 realizacja zadań projektowych = e-learning = zaliczenie/egzamin = 2 inne (konsultacje) = 2 <b>RAZEM: 50</b> <b>Liczba punktów ECTS: 2</b> <b>w tym w ramach zajęć kształujących umiejętności</b> <b>praktyczne: 2</b>	
<b>WARUNKI WSTĘPNE</b>	Podstawowa wiedza na temat zasad funkcjonowania organizacji w rzeczywistości wolnorynkowej		
<b>TREŚCI PRZEDMIOTU</b>	Treści realizowane w formie bezpośredniej:  Na podstawie projektu uruchomienia nowego podmiotu działalności gospodarczej / przedsiębiorstwa, w formie symulacji i gier (także współtworzonych przez uczestników zajęć) uwzględniających typowe obszary wiedzy i grupy procesów w zarządzaniu projektem. <ul style="list-style-type: none"> <li>• identyfikacja obszaru działalności przedsiębiorstwa, powtarzalnego i skalowalnego modelu biznesowego, wybór formy prawnej, nazwy, elementów graficznych stanowiących identyfikację wizualną. Praca w grupach, prezentacja wyników cząstkowych</li> <li>• analiza otoczenia przedsiębiorstwa z wykorzystaniem analizy PEST, SWOT, analiza konkurentów i profili konkurencyjnych, analiza klientów. Praca w grupach, prezentacja wyników cząstkowych</li> <li>• analiza portfela produktów (lub MVP dla odpowiadającego przypadku), analiza dopasowania produktów do potrzeb rynku i w stosunku do konkurentów. Praca w grupach, prezentacja wyników cząstkowych</li> <li>• opcjonalna analiza pozostałych instrumentów marketingu-mix (4P, 5P, 7P, 4C). Praca w grupach, prezentacja wyników cząstkowych</li> <li>• identyfikacja trendów rynkowych związanych z funkcjonowaniem symulowanej organizacji, analiza potencjału rynku zagranicznego i ewentualnych zagrożeń. Praca w grupach, prezentacja wyników cząstkowych</li> <li>• całościowa prezentacja koncepcji biznesu i kluczowych decyzji menedżerskich w formie uproszczonego planu projektu, z zachowaniem ograniczeń typowych dla tej formy przedsięwzięcia. Ocena działań, dyskusja.</li> </ul> Treści realizowane w formie e-learning: Nie dotyczy		
<b>LITERATURA OBOWIĄZKOWA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tkaczyk P., Grywalizacja : jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych, Onepress 2012.</li> <li>• Zichermann, G., &amp; Linder, J. (2013). The gamification revolution. McGraw-Hill Books</li> </ul>		
<b>LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mruk H., Marketing : satysfakcja klienta i rozwój przedsiębiorstwa Wydawnictwo Naukowe PWN 2020.</li> <li>• A Guide to the Project Management Body of Knowledge, Sixth Edition, Project</li> </ul>		

	<p>Management Institute, Newtown Square 2017.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kaźmierczak K., Grywalizacja - od rutyny do zabawy dającej efekty (ebook), Wiedza i Praktyka 2016.</li> <li>• Zichermann G., Cunningham C., Grywalizacja. Mechanika gry na stronach WWW i w aplikacjach mobilnych, Helion 2012.</li> </ul>
<b>METODY NAUCZANIA</b>	<p>W formie bezpośredniej:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Całość zajęć ćwiczeniowych realizowana w formie symulacyjnych gier decyzyjnych</li> <li>• Przygotowanie i prezentacja autorskich mini-gier symulacyjnych uczestników / projektów</li> </ul> <p>W formie e-learning: Nie dotyczy</p>
<b>POMOCE NAUKOWE</b>	Prezentacja multimedialna, akcesoria do gier symulacyjnych
<b>PROJEKT</b> (o ile jest realizowany w ramach modułu zajęć)	Powołanie i rozwój przedsiębiorstwa z uwzględnieniem podstawowych obszarów decyzji biznesowych
<b>FORMA I WARUNKI ZALICZENIA</b>	Aktywny udział w grach decyzyjnych w trakcie zajęć, projekt