

I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE (MODULE)

Symulacje biznesowe

Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	Uczelnia Biznesu i Nauk Stosowanych „Varsovia”
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	Zarządzanie, studia II stopnia
Liczba punktów ECTS	4
Język przedmiotu- polski, angielski, inny	polski
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY
Nazwa specjalności:	Zarządzanie danymi i analityka Big Data
Rodzaj modułu kształcenia: (wskazać właściwe)	Podstawowy / kierunkowy/ <u>specjalnościowy</u> /obowiązkowy/ fakultatywny
Rok / Semestr:	II/4
Osoba koordynująca przedmiot:	Koordynator przedmiotu
Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):	Przedmioty z semestrów 1-3

II. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia/konwersatorium	Laboratorium	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Praktyki	Ko	Egzamin / zaliczenie	Suma godzin	Ogółem ECTS
Studia stacjonarne	14	28			14			4	6	66	4
Studia niestacjonarne	8	18			10			2	4	42	4

III. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne (właściwe podkreślić)
<u>Wykład</u> / <u>Ćwiczenia</u> / <u>Warsztat</u> / <u>Projekt</u> / Laboratorium	<u>Wykład z dyskusją ukierunkowaną</u> <u>wykład z prezentacją multimedialną</u> <u>case study,</u> metoda sytuacyjna, <u>metoda projektów,</u> <u>dyskusja dydaktyczna.</u> Ćwiczenia rachunkowe Ćwiczenia z wykorzystaniem narzędzi informatycznych - edukacyjna gra Gra symulacyjna Drama Inne: zajęcia projektowe, warsztaty

IV. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ
Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego symbol

Wiedza:		
P_W01	Ma wiedzę dotyczącą wpływu decyzji zespołu na sukces projektu	K2P_W06 K2P_W07
P_W02	Rozpoznaje i opisuje podstawowe metody, techniki i modele klasycznego i zwinnego zarządzania projektami	K2P_W14
Umiejętności:		
P_U01	Opracowuje dokumentację projektową (m.in. WBS, Gantt, rejestr ryzyka, budżet). Analizuje i udoskonala stosowane rozwiązania.	K2P_U01 K2P_U07 K2P_U10
P_U02	Współpracuje w zespole i komunikuje się z interesariuszami w celu osiągnięcia zamierzonych celów	K2P_U12 K2P_U15
P_U03	Podejmuje decyzje na podstawie otrzymanych informacji, wprowadza zmiany adekwatne do sytuacji	K2P_U12 K2P_U15
P_U04	Argumentuje swoje racje, prowadzi dialog oraz jest gotowy do wypracowania kompromisu	K2P_U12 K2P_U15
Kompetencje społeczne:		
P_K01	Jest gotów działać w sposób kreatywny, przedsiębiorczy. Bierze odpowiedzialność za decyzje i ich wpływ na zespół.	K2P_K05
P_K02	Jest gotów działać w zgodzie z wartościami reprezentowanymi przez członków zespołu i organizacji oraz wartościami etycznymi	K2P_K07 K2P_K08
V. TREŚCI KSZTAŁCENIA		
Lp.	Wykład:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
W1	Gra Marsjanin	P_W01-P_W02, P_U01-P_U04, P_K01-P_K02
W2	Top Team Game	P_W01-P_W02, P_U01-P_U04, P_K01-P_K02
W3	Gra Scrum Game	P_W01-P_W02, P_U01-P_U04, P_K01-P_K02
Lp.	Ćwiczenia/projekt	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
Ćw1	Gra Marsjanin	P_W01-P_W02, P_U01-P_U04, P_K01-P_K02
Ćw 2	Top Team Game	P_W01-P_W02, P_U01-P_U04, P_K01-P_K02
Ćw 3	Gra Scrum Game	P_W01-P_W02, P_U01-P_U04, P_K01-P_K02

P1	Case Studies Analiza materiałów pre-study do gry	P_W01-P_W02, P_U01-P_U04, P_K01-P_K02
VI. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		
Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU	Metoda weryfikacji (WŁAŚCIWE WYBRAĆ) Egzamin pisemny, egzamin ustny, kolokwium, projekt, prezentacja, referat, esej inne	Kategoria weryfikowanych efektów uczenia się: wiedza, umiejętności, kompetencje społeczne WŁAŚCIWE WYBRAĆ
Wykład	Test wiedzy	P_W01-P_W02, P_U01-P_U04, P_K01-P_K02
Ćwiczenia	Praca pisemna. Zadanie praktyczne	P_W01-P_W02, P_U01-P_U04, P_K01-P_K02
Projekt	Obserwacja i ocena realizacji zadania praktycznego	P_W01-P_W02, P_U01-P_U04, P_K01-P_K02
WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU wskazać właściwe		
	Zaliczenie wszystkich form zajęć przedmiotu (Ćwiczeń, projektu, laboratorium, pozytywna ocena egzaminu, INNE	
Wykład	Pozytywnie zaliczony test wiedzy	P_W01-P_W02, P_U01-P_U04, P_K01-P_K02
Ćwiczenia	Pozytywnie zaliczona praca pisemna i zadanie praktyczne	P_W01-P_W02, P_U01-P_U04, P_K01-P_K02
Projekt	Pozytywna ocena projektu, pozytywna ocena aktywności na zajęciach	P_W01-P_W02, P_U01-P_U04, P_K01-P_K02
VIII. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS		
Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
1.Udział w zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego i studentów dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria) – SUMA godzin – z punktu II	66	42
W tym		
1.1. Udział w zajęciach z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego i studentów	42	26
1.2. Egzaminy/zaliczenia - liczba godzin	6	4
1.3. Zajęcia projektowe	14	10
1.4. Udział w konsultacjach - liczba godzin	4	2
2. Indywidualna praca własna studenta - liczba godzin – Projekt / esej / studium przypadku / zadanie praktyczne, samodzielne przygotowanie się do zajęć, egzaminów, zaliczeń	34	58
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin i ECTS	100/4	100/4
IX. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE		
Literatura podstawowa przedmiotu:		
Modelowanie Procesów Biznesowych, Symulacja I Projektowanie, M. Laguna, J. Marklund, Taylor & Franciszek Ltd 2023 A Guide to the Project Management Body of Knowledge, Project Management Institute, USA, 2017		
Literatura uzupełniająca przedmiotu:		
Podstawy zarządzania projektami, Wąsowicz M., Lichtarski J. (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego we		

Wrocławiu, Wrocław 2014

Inne materiały dydaktyczne: