

WYDZIAŁ Informatyki i Zarządzania

KARTA PRZEDMIOTU**Nazwa w języku polskim** Trening Kierowniczy**Nazwa w języku angielskim** Management Training**Kierunek studiów (jeśli dotyczy):** Inżynieria Zarządzania**Specjalność (jeśli dotyczy):** Zastosowania IT w biznesie, Ogólnotechniczna**Stopień studiów i forma:** I stopień, stacjonarna**Rodzaj przedmiotu:** obowiązkowy**Kod przedmiotu:** IZZ1132**Grupa kursów** NIE

	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium
Liczba godzin zajęć zorganizowanych w Uczelni (ZZU)			30		
Liczba godzin całkowitego nakładu pracy studenta (CNPS)			60		
Forma zaliczenia			zaliczenie na ocenę		
Dla grupy kursów zaznaczyć kurs końcowy (X)					
Liczba punktów ECTS			2		
w tym liczba punktów odpowiadająca zajęciom o charakterze praktycznym (P)			2		
w tym liczba punktów ECTS odpowiadająca zajęciom wymagającym bezpośredniego kontaktu (BK)			1,0		

*niepotrzebne skreślić

WYMAGANIA WSTĘPNE W ZAKRESIE WIEDZY, UMIEJĘTNOŚCI I INNYCH KOMPETENCJI

1. Podstawowa wiedza z dziedziny zarządzania (finanse, rachunkowość, marketing, zarządzanie zasobami ludzkimi).
2. Umiejętność posługiwania się arkuszem kalkulacyjnym (MS Excel)

CELE PRZEDMIOTU

C1: Dostarczenie możliwości celowego wykorzystania wiedzy z różnych obszarów zarządzania, jej integracji w procesie podejmowania decyzji gospodarczych w warunkach deficytu informacji i presji czasu.

C2: Pogłębienie umiejętności krytycznej, systemowej analizy efektów zarządzania organizacją gospodarczą oraz prezentacji i dyskusji wniosków z tej analizy.

C3: Pogłębienie umiejętności projektowania systemów wspomagania decyzji typu what-if z zastosowaniem ogólnie dostępnych narzędzi (arkuszy kalkulacyjnych).

C4: Doskonalenie umiejętności prognozowania skutków decyzji gospodarczych z zastosowaniem narzędzi what-if.

PRZEDMIOTOWE EFEKTY KSZTAŁCENIA

Z zakresu umiejętności:

PEK_U01: Potrafi zbudować prosty komputerowy system wspomagający decyzje ilościowe dotyczące różnych obszarów funkcjonalnych organizacji gospodarczej wykorzystując informacje o procesach zachodzących w organizacji oraz wiedzę o podstawowych wskaźnikach sytuacji ekonomiczno-finansowej przedsiębiorstwa.

PEK_U02: Potrafi zastosować wcześniej przygotowany komputerowy system wspomagający decyzje do prognozowania wyników organizacji gospodarczej oraz skutecznie wykorzystać opracowane prognozy w zarządzaniu przedsiębiorstwem.

PEK_U03: Potrafi dokonać krytycznej porównawczej analizy strategii i wyników konkurujących podmiotów gospodarczych identyfikując błędy, dylematy i zależności przyczynowo-skutkowe oraz zaprezentować wyniki tej analizy.

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć - laboratorium		Liczba godzin
La1	Omówienie kryteriów zaliczenia kursu oraz etapów pracy w semestrze. Wprowadzenie do rozgrywki gry menedżerskiej, w tym charakterystyka systemu gospodarczego odwzorowanego w grze. Rozpoczęcie prac nad systemem wspomagającym wypracowywanie decyzji - podsystem <i>Materiały</i> .	2
La2	Prace nad systemem wspomagania decyzji (c.d.) – podsystemy: <i>Zapotrzebowanie na personel i maszyny, Dzierżawa magazynów obcych, Środowisko naturalne</i> .	2
La3	Prace nad systemem wspomagania decyzji (c.d.) – podsystemy <i>Produkcja niezakończona, Wyroby gotowe, Cena sprzedaży wyrobów</i> .	2
La4	Prace nad systemem wspomagania decyzji (c.d.) - podsystemy: <i>Cena sprzedaży wyrobów, Kredyty oraz Przepływy pieniężne</i> . Omówienie wymogów dotyczących rozgrywki próbnej. Test sprawdzający wiadomości.	2
La5	Rozgrywka <i>próbna</i> . Identyfikacja i usuwanie błędów w systemie wspomagającym wypracowywanie decyzji. Test powtórkowy sprawdzający wiadomości.	2
La6	Identyfikacja i usuwanie błędów w systemie wspomagania decyzji (c.d.). Przygotowanie do rozgrywki głównej (parametry, prognozy popytu, reguły proceduralne, utworzenie zespołów decyzyjnych).	2
La7	Rozgrywka główna gry menedżerskiej	2
La8	Rozgrywka główna gry menedżerskiej - kontynuacja	2
La9	Rozgrywka główna gry menedżerskiej - kontynuacja	2
La10	Rozgrywka główna gry menedżerskiej - kontynuacja	2
La11	Rozgrywka główna gry menedżerskiej - kontynuacja	2
La12	Rozgrywka główna gry menedżerskiej - kontynuacja	2
La13	Podsumowanie rozgrywki lub Rozgrywka główna gry menedżerskiej - kontynuacja (w wypadku mało licznych grup studenckich)	2
La14	Podsumowanie rozgrywki - kontynuacja	2
La15	Dokończenie podsumowania rozgrywki oraz podsumowanie zajęć.	2
	Suma godzin	30

STOSOWANE NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE
N1. wykład informacyjny N2. prezentacja multimedialna N3. projekt N4. gra symulacyjna N5. dyskusja N6. praca własna N7. sprawozdanie

OCENA OSIĄGNIĘCIA PRZEDMIOTOWYCH EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

Oceny (F – formująca (w trakcie semestru), P – podsumowująca (na koniec semestru))	Numer efektu kształcenia	Sposób oceny osiągnięcia efektu kształcenia
F1	PEK_U03	Podsumowanie rozgrywki gry menedżerskiej
F2	PEK_U02	Wynik rozgrywki gry menedżerskiej
F3	PEK_U01, PEK_U02	Testy, odpowiedzi ustne, krótkie sprawdziany badające znajomość odwzorowanego w grze oligopolu, znajomość podstawowych pojęć i sprawozdań finansowych oraz postępy w pracy nad systemem wspomagania decyzji
$P = 0,4 F1 + 0,4 F2 + 0,2 F3$		

LITERATURA PODSTAWOWA I UZUPEŁNIAJĄCA
<p><u>LITERATURA PODSTAWOWA:</u></p> <p>[1] Rzońca W., <i>Gra kierownicza SPÓŁKA - podręcznik uczestnika</i> + załączniki do podręcznika (materiały dostarczane słuchaczom w trakcie kursu)</p> <p><u>LITERATURA UZUPEŁNIAJĄCA:</u></p> <p>[1] Nowak E., Rachunkowość. Kurs podstawowy, PWE Warszawa 2011 (wybrane fragmenty)</p> <p>[2] Sierpińska M., Jachna T., Ocena przedsiębiorstwa według standardów światowych, PWN, Warszawa 2011 (wybrane fragmenty)</p> <p>[3] Szapiro T., Decyzje menedżerskie z Excelem, PWE Warszawa 2000 (wybrane fragmenty)</p>
OPIEKUN PRZEDMIOTU (IMIE, NAZWISKO, ADRES E-MAIL)
Alicja Balcerak; Alicja.Balcerak@pwr.edu.pl Współpraca: Waldemar Rzońca; Waldemar.Rzonca@pwr.edu.pl

MACIERZ POWIĄZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA DLA PRZEDMIOTU
Trening Kierowniczy
Z EFEKTAMI KSZTAŁCENIA NA KIERUNKU Inżynieria zarządzania
I SPECJALNOŚCI Zastosowania IT w biznesie, Ogólnotechniczna

Przedmiotowy efekt kształcenia	Odniesienie przedmiotowego efektu do efektów kształcenia zdefiniowanych dla kierunku studiów i specjalności (o ile dotyczy)**	Cele przedmiotu***	Treści programowe***	Numer narzędzia dydaktycznego***
PEK_U01	K1_IZ_U17	C1, C2	La1-La7	N1, N2, N3, N6
PEK_U02	K1_IZ_U17	C4	La7-La13	N4, N6
PEK_U03	K1_IZ_U04	C3	La13-La15	N2, N5, N6, N7

** - wpisać symbole kierunkowych/specjalnościowych efektów kształcenia

*** - z tabeli powyżej