

## I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE (MODULE)

## Grywalizacja biznesowa

Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:	Uczelnia Biznesu i Nauk Stosowanych „Varsovia”
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:	ZARZĄDZANIE, studia I stopnia
Liczba punktów ECTS	4
Język przedmiotu - polski, angielski, inny	polski
Profil kształcenia:	PRAKTYCZNY
Nazwa specjalności:	Zarządzanie małym i średnim przedsiębiorstwem
Rodzaj modułu kształcenia (wskazać właściwe):	<u>specjalnościowy</u>
Rok / Semestr:	III/5
Osoba koordynująca przedmiot:	Koordinator przedmiotu
Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):	Zaliczone przedmioty: psychologia, marketing
Cele realizacji przedmiotu	Wyposażenie Studentów w podstawową wiedzę oraz umiejętności i kompetencje społeczne, umożliwiające w praktyce życia społeczno-gospodarczego efektywną realizację istoty grywalizacji biznesowej

## II. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN

	Wykład	Ćwiczenia/konwersatorium	Laboratorium	Warsztaty	Projekt	Seminarium	Praktyki	Ko	Egzamin / zaliczenie	Suma godzin	Ogółem ECTS
Studia stacjonarne		60							2	62	4
Studia niestacjonarne		30							2	32	4

## III. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH

Formy zajęć	Metody dydaktyczne (właściwe podkreślić)
/Ćwiczenie	<u>case study</u> , <u>metoda sytuacyjna</u> , <u>metoda projektów</u> , dyskusja dydaktyczna. Ćwiczenia rachunkowe <u>Ćwiczenia z wykorzystaniem narzędzi informatycznych</u> - edukacyjna gra <u>Gra symulacyjna</u> Drama Inne

## IV. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKU

Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się	Odniesienie do efektu kierunkowego symbol
<b>Wiedza: w zaawansowanym stopniu</b>		
P_W01	Student zna istotę i znaczenie przedsiębiorczości we współczesnej gospodarce oraz ma wiedzę w zakresie zarządzania zasobami ludzkimi, produkcji, logistyki, marketingu i finansów	K1P_W05 K1P_W07

<b>Umiejętności:</b>		
P_U01	Potrafi podejmować decyzje związane z tworzeniem i rozwijaniem nowej firmy na rynku i stworzeniem strategii rozwoju oraz określać czynności i podejmować decyzje w celu wdrożenia strategii rozwoju przedsiębiorstwa	K1P_U01 K1P_U08 K1P_U11
P_U02	Potrafi stworzyć i wdrożyć strategię ukierunkowaną na uzyskanie przewagi konkurencyjnej nowej firmy działającej na rynku, poprawnie ocenić i analizować skuteczność stworzonej strategii rozwoju firmy na rynku	K1P_U01 K1P_U08 K1P_U11
P_U02	Potrafi budowania konkurencyjności w środowisku biznesowym i oceniać wyniki pomiarów strategii przedsiębiorstwa działającego na rynku	K1P_U01 K1P_U08 K1P_U11
<b>Kompetencje społeczne:</b>		
P_K01	Jest gotów do działania w sposób przedsiębiorczy i kreatywny w budowaniu strategii organizacji	K1P_K05
P_K02	Jest gotów do, krytycznej analizy efektów działalności firmy i wyników jej strategii	K1P_K01
<b>V. TREŚCI KSZTAŁCENIA</b>		
<b>Lp.</b>	<b>Ćwiczenia</b>	<b>Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się</b>
1	Przedstawienie idei gier Business Management i zasady oceniania. Podział grupy na zespoły i przydzielenie ról w pracy zespołowej, określanie celów strategicznych, określenie zasad gry biznesowej, wprowadzenie do gry biznesowej	P_W01, P_U01, P_K01-P_K02
2	Omówienie decyzji, które należy podjąć podczas 1 rundy decyzyjnej, zamknięcie pierwszej rundy decyzyjnej. Podsumowanie wyników 1 rundy decyzyjnej. Omówienie decyzji, które należy podjąć w 2 rundzie decyzyjnej, zamknięcie 2 rundy decyzyjnej.	P_W01, P_U01-P_U03, P_K01-P_K02
3	Kolejne iteracje do 10 rundy decyzyjnej (omówienie decyzji, które należy podjąć podczas każdej rundy i podsumowanie wyników każdej rundy)	P_W01 P_U01-P_U03, P_K01-P_K02
4	Dyskusja nad wynikami oraz realizacja strategii firmy	P_W01, P_U01-P_U03
6	Prezentacja raportów przez liderów zespołów	P_W01, P_U01-P_U03, P_K01-P_K02
<b>VI. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>		
<b>Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU</b>	<b>Metoda weryfikacji (WŁAŚCIWE WYBRAĆ)</b> Egzamin pisemny, egzamin ustny, kolokwium, projekt, prezentacja, referat, esej inne	<b>Kategoria weryfikowanych efektów uczenia się: wiedza, umiejętności, kompetencje społeczne WŁAŚCIWE WYBRAĆ</b>
Ćwiczenia	Projekt oraz praca pisemna - gra biznesowa	P_W01, P_U01-P_U03, P_K01-P_K02
<b>WARUNKI ZALICZENIA PRZEDMIOTU wskazać właściwe</b>		
	Zaliczenie wszystkich form zajęć przedmiotu (Ćwiczeń, projektu, laboratorium, pozytywna ocena egzaminu ....., INNE	
Warsztaty	Pozytywna ocena projektu, pozytywna ocena aktywności na zajęciach Pozytywna ocena prowadzenia gry biznesowej, pozytywna ocena aktywności na zajęciach	P_W01, P_U01-P_U03, P_K01-P_K02
<b>VIII. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS</b>		

Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
1.Udział w zajęciach z bezpośrednim udziałem osoby prowadzącej zajęcia i studentów (ćwiczenie) – <b>SUMA godzin</b> – z punktu II	62	32
W tym		
1.1. Udział w zajęciach z bezpośrednim udziałem osoby prowadzącej zajęcia i studentów	60	30
1.2. zaliczenia - liczba godzin	2	2
1.3. Zajęcia projektowe		
1.4. Udział w konsultacjach - liczba godzin		
2.– Indywidualna praca własna studenta - liczba godzin – Projekt/esej/studium przypadku/zadanie praktyczne, samodzielne przygotowanie się do zajęć, egzaminów, zaliczeń	38	68
<b>Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin i ECTS</b>	<b>100/4</b>	<b>100/4</b>
<b>IX. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE</b>		
<b>Literatura podstawowa przedmiotu:</b>		
Gray, D., Brown, S., Macanufo, J. (2011). Gamestorming. Gry biznesowe dla innowatorów, Warszawa: Wolters Kluwer		
Lewandowska I., 2020, Grywalizacja w organizacji: rozwój zastosowań, Warszawa., Oficyna Wydawnicza ASPRA-JR.		
Porter M. E., 2006, Przewaga konkurencyjna: osiąganie i utrzymywanie lepszych wyników, Onepress VIP Gliwice		
The Strategic Management Virtual Game Method In Business Education, ed. A. Gawel, M. Pietrzykowski, 2014, Warszawa, IUSatTAX		
Tkaczyk P., 2012, Grywalizacja: jak zastosować mechanizmy gier w działaniach marketingowych, Onepress Exclusive,		
<b>Literatura uzupełniająca przedmiotu:</b>		
Deakins D., Freel Mark S., Entrepreneurship and Small Firms, 5th Revised edition Maidenhead, 2010,		
<b>Dixit A. K., Nalebuff B.J., Sztuka strategii. Teoria gier w biznesie, MY Biznes 2020</b>		
Dryl W., Dryl T., Kępczewska U., Nowe 4P marketingu - ludzie, procesy, programy CEDEWU 2023		
Korbut J., Gry symulacyjne w dydaktyce, Częstochowa, Grakor, 2003,		
Lambing P. A., Kuehl C. R., Entrepreneurship, 4th edition Upper Saddle River, N.J. 2006,		
<b>Rogers S., Level up! The guide to great video game design, John Willey &amp; Sons, Chichester 2010</b>		
<b>Inne materiały dydaktyczne:</b>		