

Program przedmiotu

- Nazwa przedmiotu / moduł przedmiotowy: **Gra w przedsiębiorstwo**
- Język wykładowy: **Polski**
- Umiejscowienie przedmiotu w planach studiów:
 - Obszar lub obszary studiów: **wszystkie obszary kierunku „Mechatronika”**
 - Poziom studiów: **studia II stopnia**
 - Kierunek lub kierunki (realizacja wzorca efektów): **Mechatronika**
- Nadzór nad realizacją przedmiotu:
 - Instytut/Inna jednostka: **Instytut Informatyki i Mechatroniki**
 - Osoba odpowiedzialna za przedmiot: **Barczak Mariusz, dr**
 - Osoby współpracujące przy opracowaniu programu przedmiotu:
- Liczba godzin i formy zajęć dydaktycznych dla poszczególnych systemów studiów oraz rygor zaliczenia

Zajęcia dydaktyczne z udziałem prowadzącego																					
Forma zajęć / Forma studiów																			Razem		
	PWS	ECTS	Gra symulacyjna	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	Gra symulacyjna - zdalne	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	...	PWS	ECTS	ECTS
Stacjonarne			4	4	1,5							30									1,5
Niestacjonarne			4	4								30									
Rygor zaliczenia	...		zaliczenie na ocenę																		

- Nakład pracy studenta – bilans punktów ECTS
1 punkt ECTS odpowiada 25-30 godzinom pracy studenta potrzebnej do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się z uwzględnieniem pracy własnej studenta

Aktywność (należy podać prace właściwe dla przedmiotu)	Godzinowe obciążenie studenta (stacjonarne/niestacjonarne) [h]
Udział w zajęciach stacjonarnych	4/4
Przygotowanie prezentacji	4/4
Gra symulacyjna – realizacja zdalnie	30/30
Summaryczne obciążenie pracą studenta (NPS)	38/38
Punkty ECTS	1,5
* Obciążenie studenta związane z zajęciami praktycznymi	38/38
Obciążenie studenta na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich	4/4

- Uwagi realizacyjne: rekomendowana długość trwania (semestry), rekomendowane wymagania wstępne, relacje pomiędzy formami zajęć:

Nie ma wymagań wstępnych

Rekomendowana długość trwania wynika z planu studiów

- Szczegółowe efekty uczenia się – wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne

Szczegółowe efekty uczenia się dla przedmiotu		Forma zajęć	Metody kształcenia	Metody weryfikowania (sprawdzania, oceniania) efektów uczenia się
Symbol efektu	Opis efektu			
Wiedza				
K_W10	Ma wiedzę dotyczącą zasad organizacji pracy i zarządzania.	Gra symulacyjna	metody poszukujące	Pozytywne zaliczenie prezentacji
K_W12	Zna i rozumie ogólne zasady prowadzenia działalności gospodarczej w branży mechatronicznej.			

Umiejętności				
K_U09	Posiada praktyczne umiejętności samokształcenia pozwalające na własne uczenie się przez całe życie.	Gra symulacyjna	metody poszukujące	Pozytywne zaliczenie prezentacji
Kompetencje społeczne				
K_K05	Jest gotów do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy.	Gra symulacyjna	metody poszukujące	Pozytywne zaliczenie prezentacji

9. Zasady/kryteria oceniania dla każdej formy kształcenia i poszczególnych ocen

Skala ocen dla gry symulacyjnej:

0-19 poziom w grze	ndst	30-35 poziom w grze	db
20-25 poziom w grze	dst	36-39 poziom w grze	db+
26-29 poziom w grze	dst+	40-48 poziom w grze	bdb

Aktywność	Oceny	Obliczenia	Do końcowej
Gra w przedsiębiorstwo	bdb (5)	5*80%	4
Prezentacja	bdb (5)	5*20%	1
Wynik końcowy			5

10. Treści kształcenia wraz z formą zajęć, na której są realizowane

Gra symulacyjna:

1. Techniki tworzenia poprawnej prezentacji;
2. Wystąpienia publiczne;
3. Praca w zespole pod presją czasu;
4. Zasady Gry w Przedsiębiorstwo;
5. Praca zespołowa nad problemem biznesowym;
6. Publiczna prezentacja rozwiązań

11. Wymagane środki dydaktyczne

Gra symulacyjna - sala dostosowana do prowadzenia zajęć w formie ćwiczeń/warsztatów, projektor multimedialny

12. Literatura przedmiotu:

- a. Literatura podstawowa:
Podręcznik dostępny w grze symulacyjnej
- b. Literatura uzupełniająca:

Działalność gospodarcza – kluczowe problemy, Sławik K. (red.), Warszawa 2007.

Indywidualna działalność gospodarcza (samozatrudnienie): uproszczone formy ewidencji: praca zbiorowa, Warszawa 2014.

Barczak M., Przedsiębiorczość i zarządzanie wartościami, Wyższa Szkoła Biznesu, Piła 2014.

Barczak M., Biznesplan, Wyższa Szkoła Biznesu, Piła 2014.

c. Netografia:

<http://nowybiznes.edu.pl/s/p/artykuly/85/85/PdA%202010.pdf>

Biznes.gov.pl

13. Dostępne materiały dydaktyczne z podziałem na formy zajęć (autorskie zestawienia materiałów dydaktycznych, materiały e-learningowe, itp.)

14. Osoby realizujące poszczególne formy kształcenia

Forma kształcenia	Imię i nazwisko
1. Wykład	
2. Zajęcia laboratoryjne	
3. Ćwiczenia	
4. Zajęcia projektowe	
5. Zajęcia warsztatowe	
6. Gra symulacyjna	Barczak Mariusz, dr
7. Lektorat językowy	
8. Praktyki	