

## Karta opisu zajęć - Sylabus

Państwowa Akademia Nauk Stosowanych im. ks. Bronisława Markiewicza w Jarosławiu

### I. INFORMACJE PODSTAWOWE

Nazwa zajęć: <b>Symulacje Biznesowe</b>	Cykl kształcenia: <b>2022-2023</b>	Data aktualizacji sylabusu: 1.10.2023 r.
Nazwa kierunku studiów, poziom i profil kształcenia: <b>Zarządzanie, studia drugiego stopnia, profil praktyczny</b>		
Język wykładowy: polski	Rodzaj zajęć: Zajęcia specjalistyczne	
Rok studiów: 2	Semestr: 3	
Liczba punktów ECTS przypisana zajęciom: 2	Koordynator zajęć Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy, adres e-mail: Marek Uryniak, dr, <a href="mailto:marek.uryniak@pwste.edu.pl">marek.uryniak@pwste.edu.pl</a>	
Jednostka organizacyjna: Wydział Ekonomii i Zarządzania, Zakład Rachunkowości i Finansów	Prowadzący zajęcia Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy, adres e-mail: Marek Uryniak, dr, <a href="mailto:marek.uryniak@pwste.edu.pl">marek.uryniak@pwste.edu.pl</a>	

### FORMA PROWADZENIA ZAJĘĆ I LICZBA GODZIN

Ogólna liczba godzin zajęć dydaktycznych na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych z podziałem na formy:

Studia stacjonarne		Studia niestacjonarne	
Wykład:		Wykład:	
Ćwiczenia:		Ćwiczenia:	
Laboratorium:		Laboratorium:	
Lektorat:		Lektorat:	
Projekt:		Projekt:	
Zajęcia praktyczne:	30	Zajęcia praktyczne:	
Seminarium:		Seminarium:	
Zajęcia terenowe:		Zajęcia terenowe:	
Praktyki:		Praktyki:	
Inna forma (jaka): Zajęcia projektowe		Inna forma (jaka):	
<b>RAZEM:</b>	<b>30</b>	<b>RAZEM:</b>	

### II. INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE

#### Wymagania wstępne i dodatkowe:

Finanse

#### Cel (cele) kształcenia dla zajęć:

Wykształcenie umiejętności w zakresie przeprowadzania symulacji biznesowych:

zakładanie i prowadzenie firmy- symulacja wyników finansowych, danych niezbędnych do wykonania sprawozdań finansowych w arkuszu kalkulacyjnym Excel.

zakładanie i prowadzenia wirtualnego przedsiębiorstwa w oparciu o oprogramowanie Revas.

W zakresie kompetencji społecznych celem zajęć jest indywidualne i zespołowe podejmowanie decyzji w zakresie różnych aspektów prowadzenia przedsiębiorstwa.

#### Efekty uczenia się określone dla zajęć

Symbol efektów uczenia się określonego dla zajęć	Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się, student w kategorii:
<b>Wiedzy - zna i rozumie</b>	
<b>Umiejętności - potrafi</b>	
SB_01	przeprowadzić symulację wyników finansowych przedsiębiorstwa oraz ich wrażliwości i efektywności działania w oparciu o różne zmienne finansowe w arkuszu kalkulacyjnym Excel
SB_02	obliczać dane oraz parametry finansowe niezbędne do założenia i prowadzenia wirtualnego przedsiębiorstwa w oprogramowaniu Revas. <a href="http://www.eBiznes.pwste.edu.pl">www.eBiznes.pwste.edu.pl</a>

#### Kompetencji społecznych - jest gotów do

SB_03	potrafi pracować indywidualnie i w grupie rozwiązując złożone problemy symulacji biznesowych
-------	----------------------------------------------------------------------------------------------

#### TREŚCI PROGRAMOWE I ICH ODNIESIENIE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OKREŚLONYCH DLA ZAJĘĆ

Treści programowe (uszczegółowione, zaprezentowane z podziałem na poszczególne formy zajęć, tj. wykład, ćwiczenia, laboratoria, projekty, seminaria i inne):

Symbol treści programowych	Opis treści programowych	Forma zajęć	Liczba godzin	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla zajęć (symbol efektów uczenia się)
		<b>Zajęcia praktyczne</b>		
TP-01	Budżetowanie bilansu, rachunku zysków i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych – arkusz Excel.	<b>Zajęcia praktyczne</b>	5	SB_1
TP-02	Plan finansowy funkcjonowania firmy produkcyjno-handlowo-usługowej – arkusz Excel.	<b>Zajęcia praktyczne</b>	5	SB_1, SB_03,
TP-03	Zakładanie wirtualnego przedsiębiorstwa – REVAS (ebiznes.pwste.edu.pl).	<b>Zajęcia praktyczne</b>	5	SB_1, SB_2, SB_03,
TP-04	Zarządzanie wirtualnym przedsiębiorstwem – REVAS (ebiznes.pwste.edu.pl).	<b>Zajęcia praktyczne</b>	10	SB_1, SB_2, SB_03,
TP-05	Omówienie i prezentacja wyników symulacji Biznesowej wirtualnych firm – REVAS (ebiznes.pwste.edu.pl).	<b>Zajęcia praktyczne</b>	5	SB_1, SB_2, SB_03,

**ZALECANA LITERATURA (w tym pozycje w języku obcym)**

**Literatura podstawowa** (powinna być dostępna dla studenta w uczelnianej Bibliotece):

Instrukcja obsługi gry wirtualnego przedsiębiorstwa dostępna na stronie [www.eSBznes.pwste.edu.pl](http://www.eSBznes.pwste.edu.pl)

**Literatura uzupełniająca:**

**III. INFORMACJE DODATKOWE**

**Odniesienie efektów uczenia się określonych dla zajęć i treści programowych do form zajęć i metod oceniania**

Symbol efektu uczenia się określonego dla zajęć	Symbol treści programowych realizowanych w trakcie zajęć	Formy zajęć i metody dydaktyczne prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych efektów uczenia się	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się przypisanych do zajęć
		<b>Umiejętności</b>	
SB_01	TP-01, TP-02	ćwiczenia, laboratorium, projekt, zajęcia praktyczne	
SB_02	TP-03, TP-04, TP-05	Wykonanie zadań z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego, przygotowanie projektu w arkuszu kalkulacyjnym	Zaliczenie (zadania, projekt w arkuszu kalkulacyjnym, dyskusja na zajęciach)
SB_02	TP-03, TP-04, TP-05	Założenie i prowadzenie firmy wirtualnej, obliczanie niezbędnych parametrów decyzyjnych <a href="http://www.ebiznes.pwste.edu.pl">www.ebiznes.pwste.edu.pl</a>	Zaliczenie na podstawie wyników końcowych wirtualnej firmy.
		<b>Kompetencje społeczne</b>	
SB_03	TP-01, TP-02, TP-03, TP-04, TP-05	ćwiczenia, laboratorium, projekt, zajęcia praktyczne	
SB_03	TP-01, TP-02, TP-03, TP-04, TP-05	Zajęcia praktyczne, praca indywidualna, praca w grupie.	Prezentacja projektu aktywność na zajęciach, obserwacja postawy w trakcie zajęć

**BILANS PUNKTÓW ECTS**

**OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (godziny)**

Forma aktywności	Liczba godzin
Godziny zajęć (według harmonogramu) z nauczycielem akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia	30
Praca własna studenta:	20
<b>SUMA GODZIN:</b>	50

**OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (punkty ECTS): 2**

		Liczba punktów ECTS	
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS PRZYPISANYCH DO ZAJĘĆ	Praca studenta wymagająca bezpośredniego kontaktu z nauczycielem akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia	Ogółem: 2	1,2
	Praca własna studenta		0,8

godziny lekcyjne, czyli 1 godz. oznacza 45 min;

**OPIS PRACY WŁASNEJ STUDENTA:**

Praca własna studenta musi być precyzyjnie opisana, uwzględniając charakter praktyczny zajęć. Należy podać symbol efektu uczenia się, którego praca własna dotyczy oraz metody weryfikacji efektów uczenia się stosowane w ramach pracy własnej.

Przykładowe formy aktywności: (1) przygotowanie do zajęć, (2) opracowanie wyników, (3) czytanie wskazanej literatury, (4) napisanie raportu z zajęć, (5) przygotowanie do egzaminu, opracowanie projektu.

Formy aktywności studentów w ramach pracy własnej wraz z odpowiadającymi im efektami uczenia się oraz metodami weryfikacji tych efektów:

1. Przygotowanie do zajęć, czytanie wskazanej literatury: SB\_01, SB\_02, SB\_03 weryfikacja: analiza case study, rozwiązywanie zadań i problemów w trakcie zajęć praktycznych – odpowiedzi ustne, projekt w arkuszu w Excel, prowadzenie wirtualnej firmy.
2. Opracowanie wyników: SB\_01– weryfikacja: rozwiązanie zadań i case study, projekt w arkuszu Excel
3. Opracowanie projektu: SB\_02, SB\_03 weryfikacja: projekt wirtualnej firmy na [www.ebiznes.pwste.edu.pl](http://www.ebiznes.pwste.edu.pl)

#### **KRYTERIA OCENIANIA**

Ocena kształtująca:

Oceny cząstkowe, wspomagające zdefiniowanie okresowych osiągnięć studenta, umożliwiające identyfikację ewentualnych braków w osiągnięciu założonych efektów uczenia się studentów. Ocena ta jest przypisywana:

1. Studentom aktywnym, aktywnie poszukującym rozwiązań zadanych problemów, proponującym określone rozwiązania problemów zadaniowych, wykonujących zadania zgodnie z harmonogramem zajęć, reagującym na stawiane pytania, formułowane zadania i problemy otwarte.
2. Studentom aktywnie uczestniczącym w zajęciach, organizującym nieformalne grupy dyskusyjne, zadaniowe, pełniącym określone role w tych grupach.

Ocena podsumowująca:

Ocena projektu w arkuszu Excel oraz prezentacja wyników wirtualnego przedsiębiorstwa, wg kryteriów:

- 5,0 – znakomite umiejętności i kompetencje społeczne (od 91 % punktacji ogółem),
- 4,5 – bardzo dobre umiejętności i kompetencje społeczne (od 81%, do 90% punktacji ogółem),
- 4,0 – dobre umiejętności i kompetencje społeczne (od 71 %, do 80% punktacji ogółem),
- 3,5 – zadowalające umiejętności i kompetencje społeczne, ale ze niewielkimi błędami (od 61%, do 70% punktacji ogółem),
- 3,0 – zadowalające umiejętności i kompetencje społeczne, ale z licznymi błędami (od 51%, do 60% punktacji ogółem),
- 2,0 – niezadowalające umiejętności i kompetencje społeczne (do 50% punktacji ogółem)

#### **INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA B-LEARNINGU**

#### **INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA E-LEARNINGU**