

D13. Symulacje biznesowe

Karta opisu zajęć - Sylabus			
Państwowa Akademia Nauk Stosowanych im. ks. Bronisława Markiewicza w Jarosławiu			
I. INFORMACJE PODSTAWOWE			
Nazwa zajęć: Symulacje biznesowe		Cykl kształcenia rozpoczynający się w roku akademickim 2023/2024	
Nazwa kierunku studiów, poziom i profil kształcenia: Finanse i rachunkowość, studia pierwszego stopnia, profil praktyczny			
Język wykładowy: j. polski		Rodzaj zajęć: zajęcia specjalistyczne	
Rok studiów: 3		Semestr: 6	
Liczba punktów ECTS przypisana zajęciom: 3		Koordynator zajęć: dr Małgorzata Krzeszowska Malgorzata.krzeszowska@pansjar.edu.pl	
Jednostka organizacyjna: Wydział Ekonomii i Zarządzania			
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:	30	Laboratorium:	
Lektorat:		Lektorat:	
Projekt:		Projekt:	
Zajęcia praktyczne:		Zajęcia praktyczne:	
Seminarium:		Seminarium:	
Zajęcia terenowe:		Zajęcia terenowe:	
Praktyki zawodowe:		Praktyki zawodowe:	
Inna forma (jaka):		Inna forma (jaka):	
RAZEM:	30	RAZEM:	
II. INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE			

Wymagania wstępne i dodatkowe:		
1. Student rozumie kategorie z finansów przedsiębiorstwa oraz analizy finansowej. 2. Student posiada umiejętność analizy i interpretacji wyników finansowych przedsiębiorstwa. 3. Student ma świadomość ciągłego doskonalenia wiedzy a także powinien być gotowy ponosić konsekwencje swojego oraz zespołowego działania.		
Cel (cele) kształcenia dla zajęć:		
1. Wykształcenie umiejętności w zakresie przeprowadzania symulacji biznesowych. 2. Wykształcenie umiejętności założenia i prowadzenia wirtualnego przedsiębiorstwa w oparciu o oprogramowanie Revas. 3. Student ma świadomość znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów przedsiębiorstwa oraz jest gotów do korzystania z opinii ekspertów w ich rozwiązywaniu.		
EFEKTY UCZENIA SIĘ OKREŚLONE DLA ZAJĘĆ I ICH ODNIESIENIE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OKREŚLONYCH DLA KIERUNKU STUDIÓW		
Symbol efektów uczenia się określonego dla zajęć	Treść efektu uczenia się. Po zakończeniu zajęć i potwierdzeniu osiągnięcia efektów uczenia się, student w kategorii:	Odniesienie do efektów uczenia się określonych dla kierunku studiów (symbol efektów uczenia się)
Wiedzy - zna i rozumie		
Umiejętności - potrafi		
S_01	Student potrafi identyfikować, analizować, oceniać i diagnozować przyczyny sytuacji finansowej firmy oraz proponować rozwiązania konkretnych problemów decyzyjnych przedsiębiorstwa z wykorzystaniem narzędzi arkusza kalkulacyjnego	K_U03
S_02	Potrafi dobrać właściwe źródła oraz przetworzyć i wykorzystać informacje z nich pochodzące do symulacji wyników finansowych przedsiębiorstwa.	K_U04
S_03	obliczać dane oraz parametry finansowe niezbędne do założenia i prowadzenia wirtualnego przedsiębiorstwa w oprogramowaniu Revas. www.eBiznes.pwste.edu.pl	K_U06 K_U05
Kompetencji społecznych - jest gotów do		
S_04	Student ma świadomość znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów przedsiębiorstwa oraz jest gotów do korzystania z opinii ekspertów w ich rozwiązywaniu	K_K02
S_05	Student posiada świadomość złożoności powierzanych mu zadań zawodowych w zakresie ekonomicznym i społecznym.	K_K03

TREŚCI PROGRAMOWE I ICH ODNIESIENIE DO FORM ZAJĘĆ I METOD OCENIANIA				
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	Metody dydaktyczne prowadzenia zajęć umożliwiające osiągnięcie założonych efektów uczenia się	Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się przypisanych do zajęć
		Laboratorium		
TP-01	Symulacja wyników finansowych przedsiębiorstwa w oparciu o zmienne.		Metoda projektu w arkuszu kalkulacyjnym	Zadania w arkuszu kalkulacyjnym
TP-02	Analiza efektywności i opłacalności inwestycji.		Metoda projektu w arkuszu kalkulacyjnym	Zadania w arkuszu kalkulacyjnym
TP-03	Zakładanie wirtualnego przedsiębiorstwa – REVAS (ebznes.pwste.edu.pl)		Oprogramowanie specjalistyczne- gra wirtualna	Wyniki końcowe gry wirtualnej firmy
TP-04	Zarządzanie wirtualnym przedsiębiorstwem – REVAS (ebiznes.pwste.edu.pl)		Oprogramowanie specjalistyczne- gra wirtualna	Wyniki końcowe gry wirtualnej firmy
TP-05	Omówienie i prezentacja wyników symulacji Biznesowej wirtualnych firm – REVAS (ebiznes.pwste.edu.pl)		Oprogramowanie specjalistyczne- gra wirtualna	Wyniki końcowe gry wirtualnej firmy
ZALECANA LITERATURA (w tym pozycje w języku obcym)				
Literatura podstawowa (powinna być dostępna dla studenta w uczelnianej bibliotece):				
1. Instrukcja obsługi gry Revas. 2. Zarządzanie procesami biznesowymi w przedsiębiorstwie / Agnieszka Bitkowska ; [Wyższa Szkoła Finansów i Zarządzania w Warszawie].Warszawa : Vizja Press & IT , 2009				
Literatura uzupełniająca:				
1. Model biznesowy Ty / Timothy Clark, Alexander Osterwalder, Yves Pigneur ; [tłumaczenie Bartosz Sałbut].Gliwice : Helion , 2016.				

III. INFORMACJE DODATKOWE			
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			45
SUMA GODZIN:			75
OBCIĄŻENIE PRACĄ STUDENTA (punkty ECTS) 3			
			Liczba punktów ECTS
SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS PRZYPISANYCH DO ZAJĘĆ	Praca studenta wymagająca bezpośredniego kontaktu z nauczycielem akademickim lub inną osobą prowadzącą zajęcia	Ogółem: 3,0	1,2
	Praca własna studenta		1,8
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: S_01, S_02, S_03 S_04; S_05 weryfikacja: analiza case study, rozwiązywanie zadań i problemów w trakcie zajęć – odpowiedzi ustne, projekt w arkuszu w Excel, prowadzenie wirtualnej firmy.
2. Opracowanie wyników: S_01 S_02 – weryfikacja: rozwiązanie zadań i case study, projekt w arkuszu Excel
3. Opracowanie projektu: S_02, S_03 S_04, S_05 weryfikacja: projekt wirtualnej firmy na www.ebiznes.pwste.edu.pl

KRYTERIA OCENIANIA

Ocena kształtująca:

Oceny częściowe, 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.
3. Konceptyjnej pracy indywidualnej oraz zespołowej w zakresie podejmowania decyzji w symulacjach biznesowych.

Ocena podsumowująca:

Stanowi zwartościowaną ocenę stopnia nabycia wiedzy weryfikowaną z wykorzystaniem formy zaliczenia oraz nabytych umiejętności i kompetencji społecznych z wykorzystaniem formy pracy konceptyjnej, przy wykorzystaniu progów dla kryteriów:

- brak wykształcenia umiejętności i właściwego użycia metod i narzędzi, nieposiadanie zdolności do przygotowania projektów oraz pracy zespołowej – ocena niedostateczna (poniżej progu 50% kryteriów częściowych),
- zadowalające wykształcenie umiejętności i właściwego użycia metod i narzędzi, zadowalające zdolności do przygotowania projektów oraz pracy zespołowej – ocena dostateczna (zakres 51-69 % kryteriów częściowych),
- dobre wykształcenie umiejętności i właściwego użycia metod i narzędzi, średnia zdolność do przygotowania projektów oraz pracy zespołowej - ocena dobra (zakres 70-89 % kryteriów częściowych)
- bardzo dobre wykształcenie umiejętności i właściwego użycia metod i narzędzi, wysoka zdolności do przygotowania projektów oraz wysoki poziom pracy zespołowej- ocena bardzo dobra (zakres 90-100% kryteriów częściowych).

INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA KSZTAŁCENIA NA ODLEGŁOŚĆ