

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 2024/2025	
Nazwa kierunku studiów, poziom i profil kształcenia: Zarządzanie II stopnia, profil praktyczny			
Język wykładowy: j. polski		Rodzaj zajęć: zajęcia specjalistyczne do wyboru B - grupa zajęć II	
Rok studiów: II		Semestr: III	
Liczba punktów ECTS przypisana zajęciom: 2		Koordynator zajęć Imię, nazwisko, tytuł/stopień naukowy, adres e-mail: 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:		Laboratorium:	
Lektorat:		Lektorat:	
Projekt:		Projekt:	
Zajęcia praktyczne:	30	Zajęcia praktyczne:	
Seminarium:		Seminarium:	
Zajęcia terenowe:		Zajęcia terenowe:	
Praktyki zawodowe:		Praktyki zawodowe:	
Zajęcia projektowe		Zajęcia projektowe	
RAZEM:	30	RAZEM:	
II. INFORMACJE SZCZEGÓŁOWE			
Wymagania wstępne i dodatkowe: 1. Student rozumie kategorie z finansów przedsiębiorstwa oraz zarządzania. 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 przeprowadzania symulacji biznesowych. 2. Wykształcenie umiejętności założenia i prowadzenia wirtualnego przedsiębiorstwa w oparciu o oprogramowanie Revas. 3. Student jest gotowy do przygotowania projektu symulacji biznesowych oraz przewidywania wielokierunkowych skutków swojej działalności.			
EFEKTY UCZENIA SIĘ OKREŚLONE DLA ZAJĘĆ I ICH ODNIESIENIE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ OKREŚLONYCH DLA KIERUNKU STUDIÓW			
Efekty uczenia się określone dla zajęć w kategorii wiedza, umiejętności oraz kompetencje społeczne oraz metody weryfikacji efektów uczenia się			
UWAGA: Dzielimy efekty uczenia się określone dla zajęć na kategorie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych. Określone dla zajęć efekty uczenia się nie muszą obejmować wszystkich trzech kategorii i zależą one od formy zajęć.			

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				
SB_W01	uwarunkowania i zasady zakładania, prowadzenia i rozwoju przedsiębiorstwa.	K_W08		
Umiejętności - potrafi				
SB_U02	przeprowadzić symulacje biznesowe w oparciu o różne uwarunkowania wewnętrzne i zewnętrzne.	K_U02		
SB_U03	interpretować wyniki symulacji biznesowej oraz na ich podstawie oceniać sytuację ekonomiczno-finansową przedsiębiorstwa.	K_U04		
Kompetencji społecznych - jest gotów do				
SB_K04	skutecznego działania w sposób innowacyjny i przedsiębiorczy.	K_K05		
UWAGA!				
Zaleca się, aby w zależności od liczby godzin zajęć, liczba efektów uczenia się zawierała się w przedziale: 3-7, ale są to wartości umowne.				
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 #
		Zajęcia projektowe		
TP-01	Budżetowanie bilansu, rachunku zysków i strat oraz rachunku przepływów pieniężnych – arkusz Excel.	Zajęcia projektowe	Metoda projektu w arkuszu kalkulacyjnym	Zadania w arkuszu kalkulacyjnym
TP-02	Symulacja wyników finansowych przedsiębiorstwa w oparciu o zmienne.	Zajęcia projektowe	Metoda projektu w arkuszu kalkulacyjnym	Zadania w arkuszu kalkulacyjnym
TP-03	Zakładanie wirtualnego przedsiębiorstwa – REVAS (ebiznes.pwste.edu.pl)	Zajęcia projektowe	Oprogramowanie specjalistyczne- gra wirtualna	Wyniki końcowe gry wirtualnej firmy
TP-04	Zarządzanie wirtualnym przedsiębiorstwem – REVAS (ebiznes.pwste.edu.pl)	Zajęcia projektowe	Oprogramowanie specjalistyczne- gra wirtualna	Wyniki końcowe gry wirtualnej firmy
TP-05	Omówienie i prezentacja wyników symulacji Biznesowej wirtualnych firm – REVAS (ebiznes.pwste.edu.pl)	Zajęcia projektowe	Oprogramowanie specjalistyczne- gra wirtualna	Wyniki końcowe gry wirtualnej firmy

Metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się określonych dla zajęć, powinny być zróżnicowane w zależności od kategorii, tj. inne dla kategorii wiedza i inne dla kategorii umiejętności i kompetencje społeczne.

Dla wykładu:

* np. wykład podający, wykład problemowy, ćwiczenia oparte na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy

np. egzamin ustny, test, prezentacja, projekt

Zaleca się podanie przykładowych zadań (pytań) służących weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się określonych dla zajęć.

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, Vizja Press & IT, Warszawa 2009

Literatura uzupełniająca:

[Model biznesowy Ty](#), Timothy Clark, Alexander Osterwalder, Yves Pigneur, Helion, Gliwice 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	20
SUMA GODZIN:	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_W01, SB_U02, SB_U03 SB_K04; weryfikacja: analiza case study, rozwiązywanie zadań i problemów w trakcie zajęć – odpowiedzi ustne, projekt w arkuszu w Excel, prowadzenie wirtualnej firmy.

2. Opracowanie wyników: SB_U02; SB_U03 – weryfikacja: rozwiązanie zadań i case study, projekt w arkuszu Excel

3. Opracowanie projektu: SB_U02, SB_U03, SB_K04, 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. Koncepcyjnej pracy indywidualnej oraz zespołowej w zakresie podejmowania decyzji w symulacjach biznesowych.

Ocena podsumowująca:

zaliczenie

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

- brak wiedzy i umiejętności właściwego użycia metod i narzędzi, nieposiadanie zdolności do przygotowania projektu symulacji biznesowej, brak skuteczności działań przedsiębiorczych – ocena niedostateczna (poniżej progu 50% kryteriów częściowych),
- zadowalająca wiedza i umiejętności właściwego użycia metod i narzędzi, zadowalające zdolności do przygotowania projektu symulacji biznesowej oraz skutecznych działań przedsiębiorczych – ocena dostateczna (zakres 51-69 % kryteriów częściowych),
- dobra wiedza i umiejętności właściwego użycia metod i narzędzi, średnia zdolność do przygotowania projektu symulacji biznesowej oraz średni poziom skuteczności działań przedsiębiorczych - ocena dobra (zakres 70-89 % kryteriów częściowych)
- bardzo dobry poziom wiedzy i umiejętności właściwego użycia metod i narzędzi, wysoka zdolność do przygotowania projektu symulacji biznesowej oraz skuteczne działania przedsiębiorcze - ocena bardzo dobra (zakres 90-100% kryteriów częściowych).

**INFORMACJA O PRZEWIDYWANEJ MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA KSZTAŁCENIA NA
ODLEGŁOŚĆ**

Zajęcia są przygotowywane do kształcenia na odległość