

Nazwa przedmiotu:	Gra biznesowa I			
Forma: Ćwiczenia	Godzin: 30 Semestr: 6 Rok: III	Forma zaliczenie: zal. na ocenę	ECTS 2	
Wydział: ZIF	Kierunek: Informatyka i Ekonometria	Tryb: stacjonarny	Rodzaj: I stopień	
Specjalność: Ekonometria menedżerska				
Tytuł, stopień	Imię i nazwisko lub nazwa katedry	e-mail	telefon	Pok/bud
dr	Katedra Teorii Organizacji i Zarząd	zif_toz@ue.wroc.pl	0713680654	810/Z

### 1. Wymagania wstępne

Opanowanie podstawowych zagadnień z zakresu zarządzania organizacją i analizy ekonomicznej przedsiębiorstwa

### 2. Program przedmiotu

1. Wprowadzenie do zagadnienia gier i symulacji kierowniczych
2. Zapoznanie studentów z regułami gry kierowniczej "Optimax"
3. Rozgrywka
4. Podsumowanie wyników końcowych
5. Dyskusja nt. zachowań zaobserwowanych w trakcie rozgrywki

### 3. Metodyka zajęć

Aktywna forma zajęć, których ramy wyznaczają grający (studenci), a prowadzący pełnią rolę administratorów i regulatorów gry.

### 4. Cel dydaktyczny przedmiotu

Gra biznesowa "Optimax" umożliwi uczestnikom rozgrywki sprawdzenie nabytej wiedzy teoretycznej w warunkach symulowanej rzeczywistości gospodarczej. Studenci, w ramach konkurencji między zespołami, sprawdzają swoje umiejętności pracy w grupie, prognozowania trendów rynkowych, całościowej i szczegółowej oceny sytuacji przedsiębiorstwa, formułowania strategii, analizy sytuacji finansowej itd.

### Wykaz literatury podstawowej (do 4 pozycji)

1. Materiały dydaktyczne dla uczestników w formie podręcznika z zasadmi gry.

### Wykaz literatury uzupełniającej (do 4 pozycji)

1. Koziański J., Przybyła M., Wudarzewski W.: Gry i ćwiczenia kierownicze. Wyd. AE we Wrocławiu, Wrocław 1991.