

Nazwa przedmiotu:	<b>Gra biznesowa II</b>			
Forma: Ćwiczenia	Godzin: 30 Semestr: 10 Rok: 5	Forma zaliczenie: zal. na ocenę	ECTS 2	
Wydział: ZIF	Kierunek: Zarządzanie i Marketing	Tryb: stacjonarny Rodzaj: magisterskie		
Specjalność: Zarządzanie małym i średnim przedsiębiorstwem				
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 głównych zagadnień z zakresu organizacji i zarządzania instytucją

### 2. Program przedmiotu

1. Wprowadzenie do zagadnienia gier i symulacji kierowniczych
2. Zapoznanie studentów z regułami gry kierowniczej "Orga-Efekt"
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

Podstawowym celem dydaktycznym gry "Orga-Efekt" jest sprawdzenie nabytych (w trakcie studiów) i posiadanych umiejętności organizacyjnych oraz kierowniczych, a także wyrabianie nawyku posługiwania się konkretnymi technikami organizatorskimi oraz przestrzegania określonych zasad organizacyjnych. Gra obejmuje wiele problemów i zagadnień z zakresu organizacji i kierowania, dzięki czemu nabiera ona cech (kompleksowości).

### Wykaz literatury podstawowej (do 4 pozycji)

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

### Wykaz literatury uzupełniającej (do 4 pozycji)

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