|  |  |
| --- | --- |
|  | **WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie** |

**karta przedmiotu**

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu | Gra decyzyjna – Zarządzanie Linią Lotniczą |
| Rocznik studiów | 2022/2023 |
| Kolegium | Zarządzania |
| Kierunek studiów | Zarządzanie |
| Poziom kształcenia | Studia I stopnia |
| Profil kształcenia | Praktyczny |
| Specjalność | Zarządzanie Lotnictwem |
| Osoba odpowiedzialna | mgr Michał Nędza |
| Studia w języku angielskim | |

1. Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów)

|  |
| --- |
| Technologia informacyjna, Mikroekonomia, Podstawy zarządzania, Wprowadzenie do Zarządzania Lotnictwem i Polityki Lotniczej |

1. Efekty uczenia się i sposób realizacji zajęć
   1. Cele przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| C1 | Kształtowanie umiejętności analizowania przyczynowo - skutkowego procesów zmian w liniach lotniczych i prezentacja wyników analiz |
| C2 | Kształtowanie umiejętności pracy zespołowej i współdziałania w grupie |
| C3 | Nabycie kompetencji krytycznego analizowania danych |
| C4 | Uczestniczy w przygotowaniu projektów na rzecz interesu społecznego |
| C5 | Rozwój cech osobowości człowieka przedsiębiorczego |

* 1. Przedmiotowe efekty uczenia się, z podziałem na wiedzę, umiejętności i kompetencje, wraz z odniesieniem do efektów uczenia się dla kierunku

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Lp. | Opis przedmiotowych efektów uczenia się | Odniesienie do efektów  uczenia się dla kierunku |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **wiedzy** potrafi | | |
| P\_W01 | Zilustrować proces decyzyjny w linii lotniczej w ujęciu przyczynowo- skutkowym | K\_W01 |
| P\_W02 | Wyciągać wnioski na podstawie analizy rynku z uwzględnieniem sytuacji rynkowej linii lotniczej | K\_W01 |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **umiejętności** potrafi | | |
| P\_U01 | Współdziałać w zespole | K\_U016 |
| Po zaliczeniu przedmiotu student w zakresie **kompetencji społecznych** potrafi | | |
| P\_K01 | Krytycznie analizuje otrzymane dane i treści | K\_K01 |
| P\_K02 | Zarządzać wybranymi działami linii lotniczej podczas uczestnictwa w grze symulacyjnej | K\_K03 |
| P\_K03 | Poszukiwać optymalnego wykorzystania zasobów przedsiębiorstwa w celu maksymalizacji wyników w trakcie przebiegu gry symulacyjnej | K\_K05 |

* 1. Formy zajęć dydaktycznych oraz wymiar godzin i punktów ECTS

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Studia stacjonarne (ST) | | | | | | | |
| W | K | Ćw | L | ZP | P | eL | ECTS |
| - | - | - | 40 | - | - | - | 4 |

* 1. Metody realizacji zajęć dydaktycznych

|  |  |
| --- | --- |
| Formy zajęć | Metoda realizacji |
| Laboratorium | Gra decyzyjna, polega na odtworzeniu przez uczących się różnych sytuacji problemowych, które mogą być sytuacjami rzeczywistymi. W grach symulacyjnych występuje element rywalizacji, wprowadzony po to by uczestnicy zrozumieli mechanizmy rywalizacji społecznej, jej przyczyny i konsekwencje; mogą pojawić się zwycięzcy i pokonani, których sukces lub porażka są wypadkową oddziaływania czynników sytuacyjnych, z którymi można spotkać się w codziennym życiu. Symulacje stwarzają również szanse generowania wniosków na temat możliwych przyczyn oraz konsekwencji funkcjonowania ludzi w sytuacjach podobnego typu.  Prezentacja wyników prac zespołowych, która stanowi podsumowanie zajęć.  Metody aktywizujące – Instrukcja do Laboratorium, Instrukcja koleżeńska |

* 1. Treści kształcenia (oddzielnie dla każdej formy zajęć)

Laboratorium

|  |  |
| --- | --- |
| Lp. | Treści kształcenia realizowane w ramach laboratorium |
| L1 | Wprowadzenie do środowiska gry oraz zaznajomienie z jej zasadami |
| L2 | Analiza otoczenia wewnętrznego i zewnętrznego linii lotniczej |
| L3 | Przydział studentów do poszczególnych grup |
| L4 | Określenie nazwy i misji przedsiębiorstwa. Wybór priorytetów społecznych i założeń strategicznych. |
| L5 | Symulacja wpływu potencjalnych decyzji na sytuację przedsiębiorstwa i wybór wariantu decyzyjnego |
| L6 | Iteracyjna analiza wpływu decyzji studentów na wyniki zarządzanych przedsiębiorstw oraz korekta działań w kolejnych okresach decyzyjnych wynikająca z fluktuacji sytuacji rynkowej oraz nowych możliwości decyzyjnych |
|  | Prezentacja wyników gry, ich ocena oraz grupowa dyskusja |

* 1. Korelacja pomiędzy efektami uczenia się, celami przedmiotu, a treściami kształcenia

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Efekt uczenia się | Cele przedmiotu | Treści kształcenia |
| P\_W01 | C1 | L1,L2,L4-L6 |
| P\_W02 | C1 | L1,L2,L5,L6 |
| P\_U01 | C2 | L3-L6 |
| P\_K01 | C3 | L2,L3,L5,L6 |
| P\_K02 | C4 | L4-L6 |
| P\_K03 | C3, C5 | L1,L2,L5,L6 |

* 1. Metody weryfikacji efektów uczenia się (w odniesieniu do poszczególnych efektów)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Efekt uczenia się | Metoda oceny | Forma zajęć, w ramach której następuje weryfikacja efektu |
| P\_W01 | Ocena grupowej prezentacji | Laboratorium |
| P\_W02 | Prezentacja grupowa, ocena wyniku ekonomicznego na zakończenie gry decyzyjnej |
| P\_U01 | Ocena grupowej prezentacji |
| P\_K01 | Obserwacja zachowań w czasie zajęć |
| P\_K02 | Obserwacja zachowań w czasie zajęć |
| P\_K03 | Obserwacja zachowań w czasie zajęć |

* 1. Kryteria oceny stopnia osiągnięcia efektów uczenia się

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Efekt  uczenia się | Na ocenę 2  student nie potrafi | Na ocenę 3  student potrafi | Na ocenę 4  student potrafi | Na ocenę 5  student potrafi |
| P\_W01 | Przygotować prezentacji procesu decyzyjnego w ujęciu przyczynowo – skutkowym | Przygotować prezentację procesu decyzyjnego w ujęciu przyczynowo – skutkowym | Przygotować i przedstawić prezentację procesu decyzyjnego w ujęciu przyczynowo – skutkowym | Przygotować i przedstawić prezentację procesu decyzyjnego w ujęciu przyczynowo – skutkowym oraz przeprowadzić dyskusję nad aspektami zawartymi w prezentacji |
| P\_W02 | Wyciągnąć wniosków na podstawie przedstawionych danych rynkowych | Wyciągnąć wnioski na podstawie przedstawionych danych rynkowych | Wyciągnąć wnioski na podstawie przedstawionych danych rynkowych oraz własnych analiz tychże danych | Wyciągnąć wnioski na podstawie przedstawionych danych rynkowych oraz własnych analiz tychże danych z uwzględnieniem poczynań konkurencji |
| P\_U01 | Angażować się w pracę grupową (student pozostaje bierny) | Angażować się w pracę grupową | Angażować się w pracę grupową przyjmując w niej co najmniej 2 różne role | Angażować się w pracę grupową przyjmując w niej co najmniej 3 różne role, w tym rolę lidera zespołu na wybranym etapie pracy |
| P\_K01 | Krytycznie analizuje otrzymane dane i treści | Krytycznie analizuje otrzymane dane i treści | Krytycznie analizuje otrzymane dane i treści oraz wykorzystuje je w procesie podejmowania decyzji, popełniając przy tym drobne błędy | Krytycznie analizuje otrzymane dane i treści oraz bezbłędnie wykorzystuje je w procesie podejmowania decyzji |
| P\_K02 | Zarządzać wybranymi działami linii lotniczej podczas uczestnictwa w grze symulacyjnej | Zarządzać wybranymi działami linii lotniczej podczas uczestnictwa w grze symulacyjnej, w tym co najmniej działem finansów i działem operacji lotniczych | Zarządzać wybranymi działami linii lotniczej podczas uczestnictwa w grze symulacyjnej, w tym co najmniej działem finansów, działem operacji lotniczych, działem rozwoju sieci połączeń i działem marketingu | Zarządzać wybranymi działami linii lotniczej podczas uczestnictwa w grze symulacyjnej, w tym co najmniej działem finansów, działem operacji lotniczych, działem rozwoju sieci połączeń, działem marketingu, działem HR oraz działem MRO |
| P\_K03 | Zaangażować się w poszukiwanie rozwiązań maksymalizujących wyniki(pozostaje bierny) | Zaangażować się w poszukiwanie od 1 do 2 rozwiązań maksymalizujących wyniki | Zaangażować się w poszukiwanie kilku rozwiązań maksymalizujących wyniki | Zaangażować się w poszukiwanie wszystkich rozwiązań maksymalizujących wyniki |

* 1. Literatura

|  |
| --- |
| Literatura podstawowa |
| Bijan Vasigh et all., *Foundations of Airline Finance, Methodology and Practice*, Surrey, 2010 |
| S.Shaw, *Airline Marketing and Management,* Surrey, wyd. 2009 lub nowsze |
| Instrukcja do gry decyzyjnej Airline Simulation game |

|  |
| --- |
| Literatura uzupełniająca |
| M. Bazargan, *Airline Operations and Scheduling,* Surrey, 2010 |
| R.Doganis, *Flying Off Course Airline Economics and marketing,* Abingdon, 2002 |

1. Nakład pracy studenta - bilans punktów ECTS

|  |  |
| --- | --- |
| **Rodzaje aktywności** | **Obciążenie studenta** |
| Udział w L (UB) | 40h |
| Konsultacje do L (UB) | 8h |
| Samodzielne przygotowanie się do L, w tym przygotowanie do zaliczenia | 80h |
| **Sumaryczne obciążenie pracą studenta** | **128h** |
| **Punkty ECTS za przedmiot** | **4 ECTS** |
| **Punkty ECTS za zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczycieli i studentów (UB)** | **2 ECTS** |
| **Punkty ECTS za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne (PZ)** | **4 ECTS** |