**Nazwa przedmiotu:**

HES - Gry Decyzyjne

**Koordynator przedmiotu:**

dr hab. inż. Elżbieta Jezierska

**Status przedmiotu:**

Obowiązkowy

**Poziom kształcenia:**

Studia I stopnia

**Program:**

Inżynieria Materiałowa

**Grupa przedmiotów:**

obieralne

**Kod przedmiotu:**

GD6

**Semestr nominalny:**

6 / rok ak. 2012/2013

**Liczba punktów ECTS:**

2

**Liczba godzin pracy studenta związanych z osiągnięciem efektów uczenia się:**

Łączna liczba godzin pracy studenta - 56, obejmuje: obecność na wykładach - 28 godzin oraz zapoznanie się ze wskazaną literaturą, samodzielne opracowanie zadań powierzonych przez prowadzącego – 28

**Liczba punktów ECTS na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich:**

1 punkt ECTS

**Język prowadzenia zajęć:**

polski

**Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym:**

**Formy zajęć i ich wymiar w semestrze:**

|  |  |
| --- | --- |
| Wykład:  | 420h |
| Ćwiczenia:  | 0h |
| Laboratorium:  | 0h |
| Projekt:  | 0h |
| Lekcje komputerowe:  | 0h |

**Wymagania wstępne:**

 Wykład nie wymaga specjalistycznej wiedzy poprzedzającej, jedynie elementarnej wiedzy z rachunku prawdopodobieństwa.

**Limit liczby studentów:**

 brak

**Cel przedmiotu:**

 Przekazanie studentom aktualnej wiedzy w zakresie gier decyzyjnych i wykorzystania w praktyce w inżynierii materiałowej.

**Treści kształcenia:**

 Podstawowe pojęcia Teorii Gier. Konkurencja i kooperacja. Drzewo - postać rozwinięta gry. Informacja i strategia. Gry macierzowe. Przykłady rozwiązania gry. Problem równowagi.
Dylematy w Teorii Gier. Preferencje a użyteczność. Użyteczność a ryzyko. Dylematy eksploatacji zasobów; racjonalność czy optymalność. Nowy towar na rynku; gra przedsiębiorców Duopol Cournota; gra wyznacza wielkość produkcji. Powtarzanie tej samej gry. Czy warto być liderem? Gry z niekompletną informacją. Sprawdzanie przeciwnika - indukcja wsteczna. Atak czy obrona. Gry a ewolucja. Eksperymenty i teoria gier. Gry różniczkowe. Przetargi. Aukcje. Ryzyko i uczciwość: jak skonstruować optymalny kontrakt. Działanie w zespole - znaczenie informacji. Gry a programowanie liniowe. Produkcja i gry. Gry a programowanie wypukłe. Dochodzenie do równowagi. Gry a teoria zbiorów. Perspektywy teorii gier. Gry kooperacyjne. Tworzenie koalicji. Zbiór stabilny; norma zachowania społecznego. Wartość Shapleya i jej zastosowanie. Spółka akcyjna; przykład gry kooperacyjnej. Gry parlamentarne; reprezentacje i stowarzyszenia. Biznes plan. Założenia i perspektywy biznes planu. Znajomość potrzeb rynku i umiejętność przewidywania. Gry decyzyjne, gry biznesowe w praktyce - aktywna forma zajęć.
Gra o sukces. Aktywne kreowanie własnej osobowości.„Image” przedsiębiorcy; co się na niego składa i jak go doskonalić. Jaką rolę odgrywa image w kształtowaniu relacji zawodowych i kariery. Gry grzecznościowe i etykieta. Sztuka prowadzenia rozmowy jako swoista gra. Psychologia koloru. Zapobieganie stresowi.

**Metody oceny:**

1 godzinny test pisemny z wykładu, ocena praktycznych zadań wykonanych przez studenta - biznes planu, przygotowania curriculum Vita, listu motywacyjnego. Do uzyskania zaliczenia przedmiotu jest wymagane minimum – 51% punktów.

**Egzamin:**

nie

**Literatura:**

 M. Malawski, A. Wieczorek, H. Sosnowska, Teoria gier. Konkurencja i kooperacja w ekonomii i naukach społecznych, PWN, Warszawa 1997.
G. Owen, Teoria gier, PWN, Warszawa 1975.
A. Hanke, J. Mandrosz-Wróblewska, Paszport do świata sukcesu, Real Press, Warszawa 1993.
Alan Loy McGinnis, Sztuka motywacji, Oficyna Wydawnicza "Vocatio", Warszawa 1998.

**Witryna www przedmiotu:**

 ---

**Uwagi:**

## Efekty przedmiotowe

### Profil ogólnoakademicki - wiedza

**Efekt GD\_W1:**

Posiada wiedzę na temat podstawowych zagadnień z teorii gier oraz sposobów doskonalenia kariery. Posiada wiedze nt. sporządzania biznes planu z uwzględnieniem istniejącego ryzyka prowadzenia działalności i analizy rynku, przewidywanych zachowań konkurencji.

Weryfikacja:

Pozytywne wyniki testu z materiału wykładowego, poprawne opracowanie życiorysu,listu motywacyjnego, biznes planu

**Powiązane efekty kierunkowe:** IM\_W14, IM\_W17

**Powiązane efekty obszarowe:** T1A\_W08, T1A\_W11

### Profil ogólnoakademicki - umiejętności

**Efekt GD\_U1:**

Potrafi działać w warunkach konkurencji i pod presją. Rozwiązuje problemy decyzyjne na gruncie teorii gier, prawidłowo ocenia konsekwencje i możliwe rezultaty działań graczy. W oparciu o posiadane umiejętności przewidywania zachowań rynku - umie opracować biznes plan z uwzględnieniem istniejącego ryzyka prowadzenia działalności i analizy rynku. Umie wykorzystać posiadaną wiedzę do przygotowania dokumentów związanych z autoprezentacją (list motywacyjny, życiorys). Potrafi posługiwać się technikami informacyjno - komunikacyjnymi wykorzystującymi przetwarzanie tekstów, arkusze kalkulacyjne, bazy danych itd.

Weryfikacja:

Ocena zadań wykonanych przez studenta - przygotowania biznes planu, życiorysu i listu motywacyjnego. Obserwacja i ocena umiejętności praktycznych studenta w trakcie zajęć.

**Powiązane efekty kierunkowe:** IM\_U02, IM\_U05, IM\_U07, IM\_U10

**Powiązane efekty obszarowe:** T1A\_U02, T1A\_U05, T1A\_U07, T1A\_U10

### Profil ogólnoakademicki - kompetencje społeczne

**Efekt GD\_K1:**

Ma świadomość poczucia odpowiedzialności za podejmowane decyzje, rozumie ich wpływ na rozwój uruchamianego przedsięwzięcia. Potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy. Potrafi prawidłowo określić priorytety służące realizacji określonego zadania. Potrafi działać w zespole wykorzystując umiejętności interpersonalne.

Weryfikacja:

Realizacja zadań grupowych podczas zajęć interaktywnych

**Powiązane efekty kierunkowe:** IM\_K02, IM\_K03, IM\_K04, IM\_K06

**Powiązane efekty obszarowe:** T1A\_K02, T1A\_K03, T1A\_K04, T1A\_K06