


I. OGÓLNE INFORMACJE PODSTAWOWE O PRZEDMIOCIE (MODULE)								
Metody podejmowania decyzji menadżerskich								
Nazwa jednostki organizacyjnej prowadzącej kierunek:			 Akademia ANSiM Wydział Nauk Społecznych			Akademia Nauk Społecznych i Medycznych w Lublinie <small>Akademia Nauk Stosowanych</small>		
Nazwa kierunku studiów, poziom kształcenia:			Zarządzanie - studia II stopnia					
Profil kształcenia:			PRAKTYCZNY					
Nazwa specjalności:			Nie dotyczy					
Rodzaj modułu kształcenia: (wskazać właściwe)			przedmiot kierunkowy, związany z praktycznym przygotowaniem zawodowym					
Rok / Semestr:			II / 3					
Osoba koordynująca przedmiot:			Dr Kinga Bednarzewska/mgr Anna Augustyniak					
Wymagania wstępne (wynikające z następstwa przedmiotów):			Wiedza i umiejętności z przedmiotu statystyka,					
II. FORMY ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH ORAZ WYMIAR GODZIN								
	Wykład	Ćwiczenia	Konwersatorium	Laboratorium	Warsztaty	Seminarium	Praktyki	Suma godzin
Studia stacjonarne								
Studia niestacjonarne	10	15						75
III. METODY REALIZACJI ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH								
Formy zajęć			Metody dydaktyczne					
Wykład			Wykład z prezentacją multimedialną.					
Ćwiczenia			Ćwiczenia wspierane technikami komputerowymi, projekt.					
IV. PRZEDMIOTOWE EFEKTY UCZENIA SIĘ Z ODNIESIEM DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ DLA KIERUNKU I OBSZARÓW								
Lp.	Opis przedmiotowych efektów uczenia się						Odniesienie do efektu kierunkowego	
Wiedza:								
P_W01	Zna i rozumie w pogłębionym stopniu podstawowe rodzaje modeli decyzyjnych w zarządzaniu						Z2P_W01, Z2P_W7 Z2P_W15	
Umiejętności:								
P_U01	Potrafi tworzyć modele dla typowych problemów decyzyjnych wykorzystując wiedzę z zakresu nauk o zarządzaniu i ekonomii oraz wyznaczać ich rozwiązania wykorzystując odpowiednie oprogramowanie.						Z2P_U01, Z2P_U02 Z2P_U04, Z2P_U05 Z2P_U06, Z2P_U07	
P_U02	Potrafi analizować i rozwiązywać problemy decyzyjne z wykorzystaniem metod programowania sieciowego.						Z2P_U01, Z2P_U04 Z2P_U05 Z2P_U06, Z2P_U07	
P_U03	Potrafi wykonać symulacje komputerowe przebiegu zjawisk i procesów gospodarczych.						Z2P_U01, Z2P_U02 Z2P_U04, Z2P_U05 Z2P_U06, Z2P_U07	
Kompetencje społeczne:								
P_K01	Jest gotów do analizy i krytycznej oceny odbieranych treści w tym dotyczących źródeł informacji o procesach zarządczych, skuteczności rozwiązań praktycznych						Z2P_K01	
V. TREŚCI KSZTAŁCENIA								
Lp.	Wykład:						Odniesienie do przedmiotowych	

		efektów uczenia się
T1	Modele problemów decyzyjnych.	P_W01, P_U01
T2	Zagadnienia programowania liniowego oraz metody ich rozwiązywania.	P_W01, P_U01
T3	Zagadnienie wyboru inwestycji. Zagadnienie transportowe.	P_W01, P_U01
T4	Modele i metody stosowane w przypadku występowania wielu kryteriów oceny decyzji.	P_W01, P_U01 P_U02, P_U03
T5	Programowanie dynamiczne. Przykłady zagadnień programowania dynamicznego.	P_W01, P_U01 P_U02, P_U03
T6	Drzewa decyzyjne. Metody wykorzystywane w zarządzaniu projektami – metoda CPM, CPM-Cost, PERT.	P_W01, P_U01 P_U02, P_U03
T7	Modele i klasyfikacja systemów masowej obsługi. Podstawowe wielkości opisujące funkcjonowanie systemów masowej obsługi.	P_W01, P_U01 P_U02, P_U03
T8	Symulacja komputerowa w procesie podejmowania decyzji. Metody i modele stosowane w symulacji. Analiza co-jeśli. Analiza wyników symulacji.	P_W01, P_U01 P_U02, P_U03
T9	Analiza wyników symulacji.	P_W01, P_U01 P_U02, P_U03
Lp.	Ćwiczenia:	Odniesienie do przedmiotowych efektów uczenia się
T10	Wybrane zastosowania arkuszy kalkulacyjnych do wyznaczania decyzji optymalnych. Zasady budowy modeli dla problemów występujących najczęściej w praktyce. Możliwości wykorzystania dodatku Solver.	P_U01, P_U02 P_U03
T11	Komputerowe wspomaganie procesów podejmowania decyzji w przypadku występowania wielu kryteriów oceny decyzji.	P_U01, P_U02 P_U03
T12	Rozwiązywanie zagadnień programowania dynamicznego: harmonogramowanie produkcji i zapasów, zagadnienie załadunku, zagadnienie dyliżansu.	P_U01, P_U02 P_U03
T13	Przykłady zastosowania drzew decyzyjnych w procesie podejmowania decyzji.	P_U01, P_U02 P_U03
T14	Zastosowanie metod CPM, CPM-Cost, PERT w praktyce – rozwiązywanie przykładowych problemów.	P_U01, P_U02 P_U03
T15	Komputerowe modelowanie procesów obsługi masowej.	P_U01, P_U02 P_U03
T16	Rozwiązywanie problemów decyzyjnych za pomocą symulacji. Przykład symulacji dynamicznej (analiza efektów różnych wariantów podejmowanej decyzji).	P_U01, P_U02 P_U03, P_K01
T17	Analiza wyników symulacji.	P_U01, P_U02 P_U03, P_K01
VI. METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ		
Efekty uczenia się	Metoda weryfikacji	Forma zajęć, w ramach której weryfikowany jest EU
Wiedza:		
P_W01	Test wiedzy.	T1, T2, T3, T4, T5, T6, T7, T8, T9
P_U01	Zadanie praktyczne - projekt.	T1, T2, T3, T4, T5, T6, T7, T8, T9, T10, T11, T12, T13, T14, T15, T16, T17
P_U02	Zadanie praktyczne - projekt.	T4, T5, T6, T7, T8, T9, T10, T11, T12, T13, T14, T15, T16, T17
P_U03	Zadanie praktyczne - projekt.	T4, T5, T6, T7, T8, T9, T10, T11, T12, T13, T14, T15, T16, T17
P_K01	Obserwacja i ocena wykonania zadania praktycznego, ocena aktywności studenta na zajęciach.	T16, T17

VII. KRYTERIA OCENY OSIĄGNIĘTYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ				
Efekty uczenia się	Ocena niedostateczna Student nie zna, nie rozumie, nie potrafi, nie jest gotów:	Zakres ocen 3,0-3,5 Student zna, rozumie, potrafi, jest gotów	Zakres ocen 4,0-4,5 Student zna, rozumie, potrafi, jest gotów	Ocena bardzo dobra Student zna, rozumie, potrafi, jest gotów
Dla każdego z efektów uczenia się określonego dla modułu w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji	Student uzyskuje poniżej 50% max. liczby punktów dla danego efektu	Student uzyskuje od 51 do 60% max. liczby punktów dla danego efektu na ocenę 3 oraz Student uzyskuje od 61 do 70% max. liczby punktów dla danego efektu na ocenę 3,5	Student uzyskuje od 71 do 80% max. liczby punktów dla danego efektu na ocenę 4 oraz Student uzyskuje od 81 do 90% max. liczby punktów dla danego efektu na ocenę 4,5	Student uzyskuje powyżej 91% max. liczby punktów dla danego efektu

Forma zaliczenia części ćwiczeniowej – projekt, zadanie

Opracowane projekty oceniane są w oparciu o następującą skalę punktową:

0-50% pkt – ocena niedostateczna (2,0),

51-60% pkt – ocena dostateczna (3,0),

61-70% pkt – ocena dostateczna plus (3,5),

71-80% pkt – ocena dobra (4,0),

81-90% pkt – ocena dobra plus (4,5),

91-100% pkt – ocena bardzo dobra (5,0).

VIII. NAKŁAD PRACY STUDENTA – WYMIAR GODZIN I BILANS PUNKTÓW ECTS		
Rodzaj aktywności ECTS	Obciążenie studenta	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Udział w zajęciach dydaktycznych (wykłady, ćwiczenia, konwersatoria, projekt, laboratoria, warsztaty, seminaria)		25
Samodzielne przygotowanie się do zajęć dydaktycznych		25
Przygotowanie się do zaliczenia zajęć dydaktycznych		25
Sumaryczne obciążenie pracą studenta (25h = 1 ECTS) SUMA godzin/ECTS		75/3,0
Obciążenie studenta w ramach zajęć w bezpośrednim kontakcie z nauczycielem		25/1,0
Obciążenie studenta w ramach zajęć związanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym		75/3,0
Obciążenie studenta w ramach zajęć do wyboru		-

IX. LITERATURA PRZEDMIOTU ORAZ INNE MATERIAŁY DYDAKTYCZNE
<p>Literatura podstawowa przedmiotu:</p> <p>Gaspars-Wieloch H., Podejmowanie decyzji w warunkach niepewności. Planowanie scenariuszowe, reguły decyzyjne i wybrane zastosowania ekonomiczne, Poznań: Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu 2020 [dostęp: https://wydawnictwo.ue.poznan.pl/books/978-83-7417-990-4/978-83-7417-990-4.pdf]</p> <p>Goodwin P., Wright G., Analiza decyzji, Warszawa: Wydawnictwo Nieoczywiste 2016.</p> <p>Literatura uzupełniająca przedmiotu:</p> <p>Iwaszczuk N. (red.), Decyzje menedżerskie w warunkach zmiennego otoczenia, Kraków: Wydawnictwo AGH 2021.</p> <p>Grzesik K., Karaś M., Decyzje menedżerskie w organizacji, Wrocław: Wydawnictwo UE we Wrocławiu 2014.</p> <p>Trzaskalik T. (red.), Wielokryterialne wspomaganie decyzji: metody i zastosowania, Warszawa: PWE 2014.</p>