|  |  |
| --- | --- |
|  |  **Akademia Nauk Stosowanych** **im. Hipolita Cegielskiego w Gnieźnie Uczelnia Państwowa** **SYLABUS** |
| **Pozycja przedmiotu w planie:** | R.I/S.I |
| 1. **OGÓLNY OPIS PRZEDMIOTU**
 |
| 1 | Nazwa modułu[[1]](#footnote-1) | Kierunkowe  |
| 2 | Nazwa przedmiotu | Gry decyzyjne |
| 3 | Kierunek studiów | Bezpieczeństwo wewnętrzne  |
| 4 | Poziom studiów | Licencjackie  |
| 5 | Forma studiów | Stacjonarne  |
| 6 | Profil studiów | Praktyczny  |
| 7 | Rok studiów | Pierwszy  |
| 8 | Semestr przedmiotu | pierwszy |
| 9 | Jednostka prowadząca kierunek studiów | Instytut Nauk o Bezpieczeństwie  |
| 10 | Liczba punktów ECTS | 2,5 |
| 11 | Sposób zaliczenia:[[2]](#footnote-2) | laboratorium: zaliczenie z oceną |
| 12 | Imię i nazwisko nauczyciela (li) akademickiego (ich), stopień lub tytuł naukowy, adres e-mail | dr hab. inż. Jan Zych, prof. ANS j.zych@ans-gniezno.com.pl  |
| 13 | Imię i nazwisko koordynatora(ów) przedmiotu, stopień lub tytuł naukowy, adres e-mail | dr hab. inż. Jan Zych, prof. ANS j.zych@ans-gniezno.com.pl  |
| 14 | Język wykładowy | Polski  |
| 15 | Tryb prowadzenia zajęć[[3]](#footnote-3) | Mieszany  |
| 16 | Sposób prowadzenia zajęć[[4]](#footnote-4) | Synchroniczny  |
| 17 | Narzędzia informatyczne wykorzystywane do prowadzenia zajęć, udostępniania materiałów i komunikacji ze studentami[[5]](#footnote-5) |  Platforma Microsoft Teams/Platforma Moodle |
| 15 | Przedmioty wprowadzające | Nie dotyczy |
| 16 | Wymagania wstępne | 1.rozumienie podstawowych pojęć z obszaru bezpieczeństwa, np. bezpieczeństwo, ryzyko, poczucie bezpieczeństwa, rodzaje zagrożeń2. znajomość minimum jednego narzędzia (programu komputerowego) służącego do analizy  |
|  | **Cele przedmiotu:**  |
| **C1** | Ukształtowanie u studentów na poziomie satysfakcjonującym kompetencji (triady: wiedzy, umiejętności i postawy społecznej) przyszłego analityka bezpieczeństwa |
| **C2** | Nabycie przez studentów kompetencji w zakresie stosowania mechanizmów growych, w szczególności podejmowania decyzji oraz identyfikacji i rozwiązywania problemów w domenie bezpieczeństwa  |
| **C3** | Nabycie przez studentów kompetencji do podjęcia pracy w zawodzie analityka bezpieczeństwa oraz wykazanie postawy stosowania w życiu zawodowym zasady LLL (LongLive Learning) |
| **18** | Forma zajęć, liczba godzin wymagająca bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego, liczba godzin nakładu pracy studenta |
| Forma zajęć[[6]](#footnote-6) | Liczba godzin |
| Wykład | 45 |
| Projekt | 45 |
| Suma godzin | 90 |
| **lp.** | **Całkowity nakład pracy studenta** |
|  | Nakład pracy związany z zajęciami wymagającymi bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego wynosi:[[7]](#footnote-7) | **Godzinowe obciążenie studenta**  |
| **Projekt 90**  | **90 godzin** |
| 2 | Bilans nakładu pracy studenta: [[8]](#footnote-8)1. przygotowanie do wykonania zadań projektowych - 10 godzin 2. samodzielne studiowanie literatury -10 godzin  | 20 godzin |
| **3** | **Łączny nakład pracy studenta (pozycja 2)** | 110 godzin |
| 4 | **Punkty ECTS za przedmiot** | 4 ECTS |
| 5 | Liczba punktów ECTS, którą student musi osiągnąć w ramach zajęć o charakterze praktycznym w tym zajęć laboratoryjnych, warsztatowych, projektowych | 3 ECTS |
| Efekty uczenia się - wiedza[[9]](#footnote-9) | W1: BW1\_W02W2: BW1\_W14 |
| Efekty uczenia się - umiejętności[[10]](#footnote-10)  | U1: BW1\_U05U2: BW1\_U07 |
| Efekty uczenia się – kompetencje społeczne[[11]](#footnote-11) | K1: BW1\_K01K2: BW1\_K04 |

|  |
| --- |
| 1. **TREŚCI PROGRAMOWE ODNIESIONE DO EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**
 |
| **Forma zajęć** | **Treści programowe** | **liczba godzin** |
| **Forma:[[12]](#footnote-12)** |
| W | Siatka pojęciowa dotycząca przedmiotu: Gry decyzyjne – perspektywa dyscypliny: Nauki o bezpieczeństwie; Utrwalenie najistotniejszych pojęć (opcjonalnie) poprzez wykonanie przy użyciu oprogramowania FreeMind mapy myśli | 6 |
| W | Zapoznanie z literaturą przedmiotu; Omówienie innych wartościowych i zalecanych źródeł wiedzy | 5 |
| W | Studium przypadku – scenariusz gry decyzyjnej z elementem analizy ryzyka | 5 |
| W | Studium przypadku – scenariusz gry decyzyjnej z uwzględnieniem rachunku prawdopodobieństwa | 5 |
| W | Studium przypadku – scenariusz gry decyzyjnej z uwzględnieniem niepewności (w sensie teoria gier) | 6 |
| W | Studium przypadku – scenariusz gry decyzyjnej z uwzględnieniem pewności (w sensie badań operacyjnych) | 8 |
| W | Projektowanie procesów decyzyjnych | 6 |
| W | Mechanizmy teoriogrowe w grach decyzyjnych (kryteria podejmowania decyzji: Hurwitza, Walda, Savage’a, Laplace’a, Szaniawskiego) | 4 |
| P | Metody scenariusze i szkielet gry decyzyjnej (gra bazowa) | 8 |
| P | Drzewo decyzyjne. Punkty równowagi Nasha. Ścieżka krytyczna | 7 |
| P | Sytuacja konfliktowa z obszaru zarządzania kryzysowego – ukazanie wpływu zakresu kompetencji na jakość rozwiązań | 9 |
| P | Studium przypadku – rozegranie gry z podziałem na grupy ukazujące praktyczny problem decyzyjny z uwzględnieniem modelu konfliktu Moore’a | 6 |
| P | Studium przypadku – gra decyzyjna z podziałem na zespoły zadaniowe z wykorzystaniem technik negocjacyjnych w sytuacji konfliktowej | 7 |
| P | Studium przypadku – gra decyzyjna identyfikacja zagrożeń dla obiektu heterogenicznego w kilku iteracjach (z wykorzystaniem wytycznych ustawowych w zakresie budowy planów ochrony Infrastruktury Krytycznej, z wykorzystaniem kryteriów growych) | 8 |
| W – wykład - prowadzący: prof. ANS dr hab. inż. Jan ZychP – Projekt -prowadzący: prof. ANS dr hab. inż. Jan Zych | L1 45hL2 45hΣ 90h |

|  |
| --- |
| **Literatura** |
| **Literatura [[13]](#footnote-13)podstawowa** | 1. F. Beier, K. Rutkowski, Logistyka: wprowadzenie do logistyki, podejmowanie menedżerskich decyzji logistycznych, studia przypadków logistycznych, logistyczna gra decyzyjna, Warszawa 20042. M. Słoń, S. Wójcik, Tajemnice wywiadu wewnętrznego, Warszawa 2020.3. M. Minkina, B. Gałek, Kłamstwo i podstęp we współczesnym świecie, Warszawa 2015.4. J. Pawłowski, B. Zdrodowski, M Kuliczkowski, Słownik terminów z zakresu bezpieczeństwa, Toruń 20205. T. Warczok, T. Zarycki, Gra peryferyjna: polska politologia w globalnym polu nauk społecznych, Warszawa 2016 |
| **Literatura [[14]](#footnote-14)uzupełniająca** | 1. Wiśniewski B., Kozioł J., Falecki J., Podejmowanie decyzji w sytuacjach kryzysowych, Wyższa Szkoła Policji, Szczytno 20172. Falecki J., Organizacja gier decyzyjnych w zarządzaniu kryzysowym, Wyższa Szkoła Humanitas, Sosnowiec 2015 3. Zych J., Gry decyzyjne dla kształtowania kompetencji kadr menedżerskich zarządzania kryzysowego, Monografie Naukowe, Akademia Marynarki Wojennej im. Bohaterów Westerplatte, Gdynia 2013 4. Watson J., Strategia. Wprowadzenie do teorii gier, Oficyna Wolters Kluwer Business, Warszawa 2011 5. Haman J., Gry wokół nas: socjolog i teoria gier, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2014 6. Malawski M., Wieczorek A., Sosnowska H., Konkurencja i kooperacja - teoria gier w ekonomii i naukach społecznych, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa 2004  |

|  |
| --- |
| 1. **Metody dydaktyczne**
 |
| **Forma[[15]](#footnote-15)** | **Metody dydaktyczne [[16]](#footnote-16)** |
| **Wykład** | Wykład konwersatoryjny  |
| 1. **Metody i kryteria oceniania[[17]](#footnote-17)**
 |
| **Forma zajęć: Wykład**  | **Forma zaliczenia: ZzO** |
| Uzyskane punkty są przeliczane na oceny według następującej skali: Procent punktów Ocena91-100% Bardzo dobry85-90% Dobry plus76-84% Dobry66-75% Dostateczny plus51-65% Dostateczny0-50% Niedostateczny |
| Opis:  |
|  |
| **Forma zajęć: projektu** | **Forma zaliczenia: rozwiązanie zadań problemowych w terminie i na wymaganym poziomie merytorycznym**  |
| Uzyskane punkty są przeliczane na oceny według następującej skali: Procent punktów Ocena91-100% Bardzo dobry85-90% Dobry plus76-84% Dobry66-75% Dostateczny plus51-65% Dostateczny0-50% Niedostateczny |
| Opis: rozwiązania zadań oceniane są łącznie z ich omówieniem przez studentów Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest uzyskanie oceny pozytywnej ze wszystkich form zajęć  |
|  | **Zatwierdzenie karty opisu zajęć** |
| **Stanowisko**Tytuł/stopień naukowy, imię nazwisko | **Podpis** |
| **Opracowali** | prof. ANS, dr hab. inż. Jan Zych |  |
| **Zatwierdził** | Dyrektor Instytutu Nauk o Bezpieczeństwie p.o. mgr Karol Geppert |  |

1. Do wyboru: Moduł zajęć podstawowych/ Moduł zajęć kierunkowych/ Moduł zajęć do wyboru/Moduł zajęć specjalnościowych/Praktyki/przy kierunkach, na których obowiązują standardy kształcenia odpowiednie grupy/moduły zajęć [↑](#footnote-ref-1)
2. Egzamin, zaliczenie z oceną; [↑](#footnote-ref-2)
3. W sali – tradycyjna forma kształcenia

 mieszany – zajęcia będące połączeniem e-learningu i zajęć w formie tradycyjnej

 zdalny – zajęcia prowadzone za pomocą platformy w czasie rzeczywistym lub dostarczanie studentom materiałów/ zadań do pracy własnej [↑](#footnote-ref-3)
4. **Synchroniczny** – wymagający dostępności prowadzącego zajęcia i studenta w tym samym czasie

  **Asynchroniczny** – niewymagający kontaktu między uczestnikami zajęć w czasie rzeczywistym [↑](#footnote-ref-4)
5. Platforma Microsoft Teams/Platforma Moodle [↑](#footnote-ref-5)
6. Wykład, ćwiczenia, konwersatoria, seminaria, proseminaria, laboratoria, lektoraty, zajęcia: praktyczne, warsztatowe, projektowe, kliniczne, symulacyjne, praktyczne, praktyki [↑](#footnote-ref-6)
7. Udział w wykładach, ćwiczeniach, seminariach i innych formach zajęć wymagających kontaktu bezpośredniego, udział w konsultacjach, udział w egzaminie [↑](#footnote-ref-7)
8. Nakład pracy związany z samodzielne studiowanie tematyki, samodzielne przygotowanie się do zajęć, zaliczenia, egzaminu; wykonanie zadań domowych (referat, projekt, prezentacja itd.) [↑](#footnote-ref-8)
9. **Wiedza o**: faktach, zasadach i prawach natury, ludzkiego umysłu i społeczeństwa, praktyczna związana z doświadczeniem zawodowym, odnosząca się do społecznej zdolności do kooperacji i komunikacji z różnymi typami ludzi i ekspertów. Przykładowe czasowniki do wykorzystania: znać, wyliczyć, zdefiniować, klasyfikować, opisać, oceniać, osądzić, rozróżnić, **należy też podać symbol efektu obowiązujący na kierunku**; Sugeruje się przypisanie do przedmiot 1-2 efektów ze względu na weryfikację; [↑](#footnote-ref-9)
10. **Umiejętności**: zdolność wykonywania zadań i rozwiązywania problemów właściwych dla dziedziny uczenia się lub działalności zawodowej; praktyczne: student potrafi coś wykonać, opisać, ocenić, osądzić, rozróżnić; **należy też podać symbol efektu obowiązujący na kierunku**; Sugeruje się przypisanie do przedmiot 1-2 efektów ze względu na weryfikację; [↑](#footnote-ref-10)
11. **Kompetencje społeczne**: zdolność kształtowania własnego rozwoju oraz autonomicznego i odpowiedzialnego uczestnictwa w życiu zawodowym i społecznym, z uwzględnieniem etycznego kontekstu własnego postępowania; składnik wiedzy i umiejętności, najlepiej rozwijają się w toku działania. Przykładowe czasowniki do wykorzystania: słuchać, wypowiadać się, komunikować się, rozwiązywać problemy, kwestionować, proponować, rewidować, weryfikować, wybierać; **należy też podać symbol efektu obowiązujący na kierunku**; Sugeruje się przypisanie do przedmiot 1-2 efektów ze względu na weryfikację; [↑](#footnote-ref-11)
12. Podać właściwą formę zajęć [↑](#footnote-ref-12)
13. Nazwisko Inicjał imienia autora, Tytuł. Podtytuł, Miejsce wydania, rok wydania – nie starsze niż 10 lat, tylko pozycje dostępne w bibliotece uczelnianej; [↑](#footnote-ref-13)
14. j/w. [↑](#footnote-ref-14)
15. Zamieścić właściwą formę zajęć przypisaną w programie studiów np. wykład, ćwiczenia… [↑](#footnote-ref-15)
16. Wybrać spośród: 1. **Metody podające -** wykład informacyjny, wykład konwersatoryjny, opowiadanie, opis 2**. Metody** **poszukujące**- problemowe – sytuacyjna, burza mózgowa, metody ćwiczeniowo- praktyczne – projekt, studium przypadku, laboratoryjna, doświadczeń, obserwacji, dyskusja – panelowa, okrągłego stołu, punktowana, referatu; 3.**Metody eksponujące** (pokaz, prezentacja multimedialna, pomoce dydaktyczne, symulacja). [↑](#footnote-ref-16)
17. Oddzielny opis dla każdej z form zajęć [↑](#footnote-ref-17)