

Executive MBA PROGRAM
SYLABUS PRZEDMIOTU DO WYBORU
Rok akademicki 2018/2019

1.	Nazwa przedmiotu:	TopTeam business game				
2.	Informacja ogólna:	Forma zajęć: <input type="checkbox"/> Wykład <input type="checkbox"/> Ćwiczenia <input checked="" type="checkbox"/> Warsztat	Semestr: 4	Forma zaliczenia: Zaliczenie na ocenę	Punkty ECTS: 3	L. godz. : 12
3.	Osoba oferująca przedmiot:	Tytuł/stopień naukowy: dr hab. prof. UE Imię: Grzegorz Nazwisko: Bełz Tytuł/stopień naukowy: dr Imię: Łukasz Nazwisko: Wawrzynek Instytucja: Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu Wydział/Katedra: Wydział Zarządzania, Informatyki i Finansów / Katedra Projektowania Systemów Zarządzania Pokój/Budynek: 805 Z Nr telefonu: 71 3680665 E-mail: grzegorz.belz@ue.wroc.pl				
4.	Wymagania wstępne: (Kompetencje, które student powinien posiadać, aby uczestniczyć w zajęciach)	W ramach symulacyjnych warsztatów TopTeam wykorzystane będą wiedza i umiejętności zdobywane na innych przedmiotach realizowanych w ramach programu, w szczególności w zakresie: zarządzania strategicznego i operacyjnego, marketingu, rachunkowości zarządczej, transformacji cyfrowej oraz zarządzanie projektami.				
5.	Ogólny opis przedmiotu (w kilku zdaniach):	Zajęcia realizowane będą w formie warsztatów menedżerskich opartych na symulacyjnej grze biznesowej TopTeam. Program proponowanego warsztatu skupia się na wyzwaniach przedsiębiorczych i menedżerskich dotyczących rozwoju i szybkiego wzrostu przedsiębiorstwa w dobie gruntownych przeobrażeń rynkowych związanych w szczególności z transformacją cyfrową. W ramach symulacji zespoły realizują zadania warsztatowe związane z różnorodnymi problemami menedżerskimi, przed jakimi staną ich firmy. Zadania te opierają się na samodzielnej, aktywnej analizie oraz interpretacji występujących problemów i zjawisk oraz wchodzeniu w nowe role, często odmienne od doświadczanych na co dzień. Sytuacje takie pozwalają testować i sprawdzać się w nowych, nietypowych sytuacjach biznesowych. Wyniki realizowanych warsztatowo zadań będą wpływać na możliwości wykorzystania okazji pojawiających się w samej symulacji, związanych np. z wejściem na nowe rynki, opanowaniem nowych technologii, kreowaniem nowych produktów i usług, pozyskiwaniem kapitału inwestycyjnego oraz poprawą efektywności firmy. TopTeam jest nowoczesną symulacyjną grą biznesową rozwijaną we współpracy z firmami różnych sektorów, której obecna wersja miała premierę na Digital Business Transformation Summit w Warszawie w marcu 2018 roku dla ponad 200 menedżerów, członków zarządów firm. Jest podstawową grą biznesową programu MBA Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie. W programach studiów wykorzystywana jest także na Uniwersytecie Ekonomicznym we Wrocławiu, Uniwersytecie Mikołaja Kopernika w Toruniu i Budapest Business School na Węgrzech. Równocześnie wykorzystywana jest w warsztatach menedżerskich przedsiębiorstw.				

WYDZIAŁ ZARZĄDZANIA, INFORMATYKI I FINANSÓW
MAGISTERSKIE STUDIA MENEDŻERSKIE
EXECUTIVE MBA

6.	Metody nauczania:	Warsztaty menedżerskie powiązane z symulacyjną grą biznesową. W ramach warsztatów zespoły podejmują wyzwania zarządcze i opracowują swoje propozycje i rozwiązania. Ich wyniki przekładają na możliwości wykorzystywania pojawiających się w symulacji strategicznych okazji oraz podnoszenia efektywności przedsiębiorstwa.
7.	Cele kształcenia dla przedmiotu:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rozwój umiejętności i kompetencji menedżerskich uczestników w zakresie zarządzania przedsiębiorstwem w dobie gruntownych przeobrażeń rynkowych 2. Rozwój kompetencji przedsiębiorczych związanych z szybkim wzrostem przedsiębiorstwa w okresie przełomów technologicznych 3. -
8.	Efekty kształcenia:	<p>Wiedza</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zna i wyjaśnia podstawowe pojęcia z zakresu funkcjonowania przedsiębiorstwa 2. Posiada wiedzę na temat stosowania podstawowych mechanizmów ekonomicznych 3. Zna i rozumie zjawisko cyfrowej transformacji przedsiębiorstw 4. Zna metody doskonalenia i podnoszenia efektywności przedsiębiorstwa <p>Umiejętności</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Potrafi analizować sygnały płynące z otoczenia w zakresie analizy rynku 2. Potrafi analizować sytuację organizacji i jej otoczenia, przewidywać zmiany i weryfikować efekty podjętych decyzji 3. Potrafi definiować strategię wzrostu i doskonalenia organizacji 4. Potrafi łączyć umiejętności z różnych obszarów ekonomii i zarządzania w rozwiązywaniu praktycznych problemów menedżerskich <p>Kompetencje społeczne</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Efektywnie działa jako członek zespołu menedżerskiego 2. Potrafi motywować i stymulować pożądane emocje w zespole 3. Umie optymalizować działanie zespołu w przypadku konfliktów
9.	Zasadnicze tematy zajęć:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Efektywna organizacja zespołu zarządzającego firmy 2. Analiza rynku i kreacja produktów 3. Zarządzanie produkcją 4. Zarządzanie sprzedażą 5. Relacje inwestorskie i pozyskiwanie kapitału 6. Zarządzanie innowacjami i ciągłe doskonalenie 7. Zarządzanie efektywnością i rentownością przedsiębiorstwa 8. Rozwój systemu zarządzania
10.	Weryfikacja efektów: (Wymagania stanowiące o zaliczeniu przedmiotu)	Zaliczenie jest wypadkową: wyniku zespołu w grze, pozycji indywidualnej w rankingu menedżerskim, projektów opracowywanych w ramach warsztatów oraz prezentowanych na zakończenie diagnozy i wniosków funkcjonowania zespołu, stosowanych strategii oraz metod zarządzania.
11.	Literatura:	Literatura podstawowa materiały dostarczane będą online za pośrednictwem aplikacji a szablony zadań bezpośrednio trakcie warsztatów