Akademia Pożarnicza w Warszawie
Wydział Inżynierii Bezpieczeństwa i Ochrony Ludności
Karta przedmiotu 2024 -

semestr 3

Symulacyjna gra decyzyjna

Simulation decision-making game

profil	ogólnoakademicki
kierunek	zarządzanie ratownictwem i ochroną ludności
poziom	drugiego stopnia
program	ND-ZROL: studia niestacjonarne drugiego stopnia na kierunku zarządzanie ratownictwem i ochroną ludności
forma studiów	niestacjonarne
ECTS	2
koordynator	mł. bryg. dr inż. Adrian Bralewski

forma zajęć: laboratorium

godzin	18
wymagania wstępne	Osiągnięcie efektów kształcenia w zakresie przedmiotów: podstawy teorii bezpieczeństwa, organizacja i funkcjonowanie administracji samorządowej, organizacja i funkcjonowanie administracji rządowej, system bezpieczeństwa RP, zarządzanie kryzysowe, planowanie cywilne, przygotowania obronne państwa, współczesne zagrożenia bezpieczeństwa, organizacje pozarządowe w ochronie ludności, służby państwowe w ochronie ludności.
cele	Zapoznanie studentów z rolą systemu ochrony ludności i obrony cywilnej w zapewnieniu bezpieczeństwa wewnętrznego państwa. Nabycie umiejętności zastosowania multimedialnych treningów decyzyjnych w kontekście ochrony ludności. Nabycie umiejętności i kompetencji społecznych pracy w zespole w przypadku działania pod presją czasu i stresu wynikającego z rozwoju i potrzeby zarządzania sytuacją kryzysową.
metody	Ćwiczenia realizowane w grupach roboczych – case study, ćwiczenia symulacyjne, formy „drama” mające na celu przygotowanie do przeprowadzenia gry decyzyjnej.
praca własna	Indywidualne i zespołowe przygotowanie się do ćwiczeń oraz zaliczenia końcowego, w tym do pełnienia roli tzw. podgrywki oraz graczy w czasie przeprowadzania gry
literatura podst.	1. Okoń W., Elementy dydaktyki szkoły wyższej, Państwowe Wydawnictwa Naukowe, Warszawa 1971. 2. Pod red. Kosowskiego B., Włodarskiego A.: Wyzwania bezpieczeństwa cywilnego XXI wieku – inżynieria działań w obszarach nauki, dydaktyki i praktyki. Wyd. Fundacja Edukacja i Technika Ratownictwa we współpracy z SGSP, Warszawa 2007. 3. Smolarkiewicz M. M., Systemy Wspomagania Decyzji i Systemy Ekspertowe w zarządzaniu kryzysowym – ich rola, zadania i ograniczenia, Journal of Modern Science – Zeszyty Naukowo-Dydaktyczne, Wyższa Szkoła Gospodarki Euroregionalnej im. Alcie de Gasperi w Józefowie k/Otwocka, Tom 1/6/2009, Józefów 2009. 4. Smolarkiewicz M. M., Koncepcje baz danych niezbędnych dla funkcjonowania struktur zarządzania kryzysowego (CPR, GCR), Elektroniczna Administracja, nr 3, maj-czerwiec 2006.
literatura uzupeł.	1. Dryden G., Vos J., Rewolucja w uczeniu, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Warszawa 2003. 2. Zimbardo P. G., Johnson R. L., McCann V., red. Maria Materska, Psychologia: kluczowe koncepcje. T. 4. Psychologia osobowości. Warszawa : Wydawnictwo Naukowe PWN, 2010. 3. Wróblewski D. (pod kierunkiem), Projekt naukowo-badawczy - Badanie wpływu ilości i jakości informacji na podejmowanie decyzji w stanach nadzwyczajnych, Etap I, KBN S/E-422/19/2004, SGSP 2004.

treści	godziny
Zapoznanie się z tematyką zastosowania Multimedialnych Treningów Decyzyjnych i szerzej rozumianych gier decyzyjnych w edukacji dla bezpieczeństwa.	1
Elementy procesu podejmowania decyzji w warunkach niepewności i warunkach ryzyka	1
Zapoznanie z autorskim systemem symulacji działań przy powodzi "WODA"	1
Zapoznanie z systemem SWD-ST Państwowej Straży Pożarnej	2
Zapoznanie z zasadami działania symulatorów przygotowanych na potrzeby realizacji gier decyzyjnych (także rozwiązań autorskich)	1
Udział w Grze decyzyjnej I (case study; gra przygotowana przez prowadzących zajęcia, w której w roli graczy uczestniczą studenci a podgrupy A, a w roli podgrywających studenci z podgrupy B)	4
Udział w Grze decyzyjnej I (case study; gra przygotowana przez prowadzących zajęcia, w której w roli graczy uczestniczą studenci a podgrupy B, a w roli podgrywających studenci z podgrupy A)	4
Przygotowanie gry decyzyjnej przez zespoły ćwiczące	4