



TANTÁRGYI ADATLAP

MENEDZSMENT DÖNTÉSEK ELEMZÉSE

BMEGT20ML74

I. TANTÁRGYLEÍRÁS

1. ALAPADATOK

Tantárgy neve

MENEDZSMENT DÖNTÉSEK ELEMZÉSE

Azonosító

BMEGT20ML74

A tantárgy jellege

kontaktórási tanegység

Kurzustípusok és óraszámok

<i>Típus</i>	<i>óraszám</i>
Előadás	1
Gyakorlat	0
Laboratórium	0

Tanulmányi

teljesítményértékelés
(minőségértékelés)

típusa

vizsga

Kreditszám

3

Tantárgyfelelős

Neve *Beosztása* *Email címe*

Dr. Koltai Tamás egyetemi tanár koltai.tamas@gtk.bme.hu

Tantárgyat gondozó oktatási szervezeti egység

Menedzsment és Vállalkozásgazdaságtan Tanszék

A tantárgy weblapja

<https://edu.gtk.bme.hu>

A tantárgy oktatásának nyelve

magyar - HU

A tantárgy tantervi szerepe, ajánlott féléve

Szak: **Master of Business Administration MSc 2017/18/1 félévtől**

Tantárgy szerepe: **Kötelező**

Ajánlott félév: **4**

Szak: **Master of Business Administration MSc 2018/19/1 félévtől**

Tantárgy szerepe: **Kötelező**

Ajánlott félév: **4**

Szak: **Master of Business Administration MSc 2019/20/1 félévtől**

Tantárgy szerepe: **Kötelező**

Ajánlott félév: **4**

Közvetlen előkövetelmények

Erős Nincs

Gyenge Nincs

Párhuzamos Nincs

Kizáró feltételek Nincs

A tantárgyleírás érvényessége

Jóváhagyta a Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar Kari Tanácsa (2019. január 30.) az 580.063/2/2019. iktatószámon hozott 7. határozatával, amely érvényes 2019. január 30 -tól.

2. CÉLKITŰZÉSEK ÉS TANULÁSI EREDMÉNYEK

Célkitűzések

A tárgy során egy termelés szimulációs játékban való csapatos részvétel és közös döntéshozás a feladat. A szimulációs játékban a csapatok veszik át 1-1 virtuális elektromos járműmotor gyártó cég vezetését, és több perióduson keresztül hoznak döntéseket az üzem optimális működtetése érdekében. A döntések meghozatalát követően az elért eredményekről kimutatásokat láthatnak a játék oldalán, melyeket felhasználva tudnak javítani a további periódusok eredményein. A szimulációs játék egy online platformon érhető el, egyszerűen a böngészőből megnyitható. A játékhoz tartozik egy kézikönyv, ami részletesen bemutatja a játék tudnivalóit és a döntési keretrendszer jellemzőit. A játékban a kézikönyvben foglaltak és egy kezdő, kiinduló állapot alapján menedzsment jellegű döntéseket kell hozni több, egymást követő perióduson keresztül és azokat az online felületen rögzíteni – a kiinduló állapot az első döntés meghozatalát segíti, a további döntések a megelőző periódus eredményeire kell, hogy épüljenek. A döntések meghozatalához szükséges elemzések az MBA képzés során tanult tárgyak ismeretanyagára épülnek, találkozni fognak emberi erőforrás, termelés- és szolgáltatásmenedzsment, számviteli és pénzügyes jellegű problémákkal és döntésekkel.

Tanulmányi eredmények

Tudás

1. Birtokában van a problémafelismerés, -megfogalmazás és -megoldás, az információgyűjtés és -feldolgozás korszerű, elméletileg is igényes matematikai-statisztikai, modellezési módszereinek, ismeri azok korlátait is.

Képesség

1. Önálló új következtetéseket, eredeti gondolatokat és megoldási módokat fogalmaz meg, képes az igényes elemzési, modellezési módszerek alkalmazására, komplex problémák megoldására irányuló stratégiák kialakítására, döntések meghozatalára.
2. Saját elemzésen alapuló egyéni álláspontot alakít ki és azt képes képviselni.

Attitűd

1. Nyitott és befogadó a gazdaságtudomány és gyakorlat új eredményei iránt.
2. Kötelességének tartja a hibák kijavítását, munkatársai fejlesztését. Segíti munkatársai, beosztottjai személyes szakmai fejlődését.
3. Érdeklődéssel fordul a kapcsolódó szaktudományok eredményei és megoldásai felé, nyitott a kapcsolatépítésre.

Önállóság és felelősség

1. Szervezetpolitikai, stratégiai, irányítási szempontból jelentős területeken is önállóan választja ki és alkalmazza a releváns problémamegoldási módszereket
2. Önállóan lát el gazdasági elemző, döntés előkészítő, tanácsadói feladatokat.

Oktatásmódszertan

Konzultáció, csapatmunka, szimulációs játék.

Tanulástámogató anyagok

- Szimulációs játékhoz tartozó kézikönyv
- Egyéb, az oktatók által kiadott oktatási segédletek (<https://edu.gtk.bme.hu>)
- Koltai T.: Termelésmenedzsment, Typotex, 2009
- Damodaran, A.: A befektetések értékelése, Panem Kft, 2006
- Vörös J.: Termelés- és szolgáltatásmenedzsment, Akadémiai Kiadó, 2010
- Kovács Z.: A termelő és szolgáltató rendszerek fejlesztésének főbb irányai, Akadémiai Kiadó, 2017

II. TANTÁRGYKÖVETELMÉNYEK

A TANULMÁNYI TELJESÍTMÉNY ELLENŐRZÉSE ÉS ÉRTÉKELÉSE

Általános szabályok

A 2.2. pontban megfogalmazott tanulási eredmények értékelése a vizsgaidőszakban írásbeli vizsgával történik.

Teljesítményértékelési módszerek

A. Szorgalmi időszakban végzett teljesítményértékelések részletes leírása: - B. Vizsgaidőszakban végzett teljesítményértékelés (vizsga): A vizsga elemei: 1. írásbeli teljesítményértékelés: a szimulációs játék lezárását követően egy összefoglaló jelentést kell a csapatoknak benyújtania. A csapatok 15-20 oldalban összefoglalják a játékban meghozott döntéseket, a döntéshozataluk körülményeit és pilléreit, azonosítják a nehézségeiket és kitérnek a jó gyakorlatokra is. Az aktív részvételre és a leadott jelentésre összesen 50 pontot lehet szerezni. A pontot a csapatok szerzik, a csapat minden tagjára vonatkozóan.

Szorgalmi időszakban végzett teljesítményértékelések részaránya a minősítésben

Vizsgaelemek részaránya a minősítésben

- Összefoglaló jelentés: 100%
- Összesen: 100%

Az aláírás megszerzésének feltétele, az aláírás érvényessége

Az aláírás megszerzésének feltétele a szimulációs játék oldalára történő regisztráció. Az aláírás a TVSZ-ben meghatározott ideig érvényes.

Érdemjegy-megállapítás

Jeles	95-100
Jeles	90-94
Jó	78-89
Közepes	65-77
Elégéses	51-64
Elégtelen	0-50

Javítás és pótlás

A TVSZ szabályainak megfelelően.

A tantárgy elvégzéséhez szükséges tanulmányi munka

részvétel a kontakt tanórákon	12×1=12
konzultáció a csapattagokkal	6×3=18
döntéshozás a periódusokban	6×2,5=15
kézikönyv tanulmányozása	15
összefoglaló jelentés megírása	30
összesen	90

A tantárgykövetelmények jóváhagyása és érvényessége

A Kari Hallgatói Képviselőt véleményezése után jóváhagyta dr. Lógó Emma oktatási dékánhelyettes

III. RÉSZLETES TANTÁRGYTEMATIKA

TEMATIKAI EGYSÉGEK ÉS TOVÁBBI RÉSZLETEK

A félévben sorra vett témák

A 2.2. pontban megfogalmazott tanulási eredmények eléréséhez a félév elején a hallgatók önszerveződő módon kialakítják a csapatokat, majd a kézikönyv közös, alapos áttanulmányozása és kettő próbaforduló után hat perióduson keresztül hoznak döntéseket a játék során.

1. Csapatok kialakítása
2. Regisztráció a honlapra
3. Kézikönyv ismertetése, a fontosabb összefüggések felírása
4. 2. próbaforduló – tesztelés, a honlap használatának megtanulása
5. 6. éles forduló – csapatok közötti verseny
6. A tapasztalatok összegyűjtése, a következtetések levonása
7. Vezetői összefoglaló jelentés elkészítése

További oktatók

Tamás Alexandra egyetemi tanársegéd tamas.alexandra@gtk.bme.hu

A tantárgykövetelmények jóváhagyása és érvényessége

A Tantárgyi adatlap III. részét az érintett szak(ok) szakfelelőse(i)vel való egyeztetés alapján az 1.8. pontban megjelölt Menedzsment és Vállalkozásgazdaságtan Tanszék vezetője hagyja jóvá.