

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Informatyka w zarządzaniu, PG_00195005						
Kierunek studiów	Zarządzanie w sporcie - studia menedżerskie (O)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.	Rok akademicki realizacji przedmiotu			2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie	Grupa zajęć			Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dziedzinie nauki związanej z kierunkiem - profil ogólnoakademicki		
Forma studiów	stacjonarne	Sposób realizacji			na uczelni		
Rok studiów	1	Język wykładowy			polski		
Semestr studiów	1	Liczba punktów ECTS			5.0		
Profil kształcenia	ogólnoakademicki	Forma zaliczenia			egzamin		
Jednostka prowadząca							
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Marek Markowski				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	15.0	0.0	45.0	0.0	0.0	60
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	60		2.0		63.0	125
Cel przedmiotu	Przekazać wiedzę i nauczyć studenta: <ul style="list-style-type: none"> przygotowanie studenta do skutecznego i bezpiecznego stosowania technologii informacyjnych, oppanowanie przez studenta poprawnego stosowania terminologii związanej z technologią informacyjną, nabycie umiejętności tworzenia dokumentów, arkuszy kalkulacyjnych i prezentacji multimedialnych, zasad komunikacji wizualnej, nauczenie zasad bezpiecznego korzystania z Internetu, wyszukiwania informacji i krytycznego jej oceniania oraz doboru. 						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[ZSSML3_U03] Potrafi pozyskiwać dane z właściwie wybranych i zweryfikowanych źródeł oraz wykorzystywać te dane na potrzeby analizy i oceny procesów oraz zjawisk gospodarczych, szczególnie tych dotyczących rynku sportowego.	Student poprawnie i krytycznie dobiera źródła danych, wybiera i wykorzystuje dane oraz odpowiednio do potrzeb przetwarza i wizualizuje informacje w analizie, ocenie, projektowaniu i konstruowaniu informatycznych narzędzi wspierających rozumienie zjawisk i procesów gospodarczych.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[ZSSML3_W06] Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zasady racjonalnego podejmowania decyzji w odniesieniu do poszczególnych zasobów, obszarów funkcjonalnych w organizacji, procesów oraz poziomów zarządzania, szczególnie w kontekście organizacji rynku sportowego.	Student identyfikuje i wyjaśnia potrzebę zastosowania odpowiednich narzędzi informatycznych w procesie podejmowania decyzji. Potrafi kalkulować, oceniać i wariantować rezultaty w analizie zasobów, obszarów i poziomów zarządzania.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[ZSSML3_U12] Potrafi wykorzystywać technologie i narzędzia informatyczne, wspomagające realizację zadań zawodowych, związanych z zarządzaniem, w tym w organizacjach rynku sportowego.	Student potrafi dobrać, wybrać i korzystać z oprogramowania narzędziowego (arkusze kalkulacyjne, edytory tekstu, oprogramowanie do przetwarzania i wizualizacji graficznej) i wybranych technologii informatycznych wspomagających procesy gromadzenia, przechowywania, udostępniania i przetwarzania danych wspierających procesy zarządzania.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/raport
	[ZSSML3_W05] Zna i rozumie w zaawansowanym stopniu metody oraz techniki pozyskiwania, opracowywania i wykorzystania danych w procesach decyzyjnych oraz zarządczych, zwłaszcza tych podejmowanych przez podmioty rynku sportowego.	Student rozpoznaje i dobiera metody i techniki gromadzenia, przechowywania, analizowania i przetwarzania danych w kontekście procesów decyzyjnych i zarządczych. Potrafi znaleźć, zbadać, zweryfikować i zakwestionować oraz odrzucić dane błędne.	[SW4] test/egzamin - ustny lub pisemny [SW2] prezentacja/projekt/referat/raport

Treści przedmiotu	<p>Wykłady (15 godzin):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Propedeutyka informatyki ekonomicznej, 2. Technologie teleinformatyczne (w tym: Sprzęt komputerowy, Sieci komputerowe, Internet Rzeczy) 3. Oprogramowanie i programowanie komputerów oraz Cloud Computing. 4. Tworzenie systemów informatycznych (w tym: modelowanie procesów biznesowych, metodyki tworzenia systemów informatycznych, bazy danych i Big Data). 5. Zarządzanie projektami informatycznymi. Systemy informatyczne zarządzania 6. Gospodarka cyfrowa (w tym: narzędzia wspierające zarządzanie wiedzą, społeczeństwo informacyjne, e-biznes, e-learning, narzędzia komunikacji i współpracy). 7. Zaawansowane techniki wyszukiwania informacji w Internecie. Biały wywiad, legalność. 8. Publiczne prezentacje danych biznesowych - zasady, "dobre praktyki", dobór narzędzi 9. Narzędzia CMS. Wordpress. Zasady tworzenia stron WWW. Identyfikacja wizualna. Hosting, Administrowanie. Zabezpieczenia strony. Elementy SEO. <p>Laboratoria (45 godzin):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zaawansowane użycie MS Excel -20 godzin: <ul style="list-style-type: none"> • Arkusz kalkulacyjny - zasady pracy z arkuszami w rozwiązywaniu problemów biznesowych, optymalizacja pracy z dużą ilością danych, przygotowywanie raportów biznesowych • Rozwiązywanie problemów biznesowych z wykorzystaniem funkcji warunkowych, daty i czasu, tekstowych i analizy finansowej. • Tabele i wykresy przestawne oparte na modelu danych • Wizualizacja danych i tworzenie dashboardów. Automatyzacja pracy w arkuszu, tworzenie formularzy, wykorzystanie makr, zaawansowane filtrowanie danych • Narzędzie Solver, analiza wielowymiarowa, analiza warunkowa, menedżer scenariuszy, optymalizacja funkcji celu 2. Komunikacja wizualna - 5 godzin: <ul style="list-style-type: none"> • Narzędzia i techniki efektywnego przekazywania treści. Przygotowywanie raportów biznesowych • Narzędzia interakcji z audytorium, elementy graficzne, infografiki, notatki wizualne. Narzędzia pracy zespołowej. • Formularze, ankiety, raporty, prezentacje, historie. Google Forms i aplikacja Sway. 3. Zaawansowane techniki wyszukiwania informacji - 10 godzin: <ul style="list-style-type: none"> • Źródła informacji, jakość informacji, weryfikacja wiarygodności informacji, • Biały wywiad w Internecie, przeglądarki stron WWW, wybrane wyszukiwarki sieciowe, elementy Google Hacking 4. Systemy CMS - 10 godzin: <ul style="list-style-type: none"> • Pozyskiwanie, przetwarzanie i prezentacja danych biznesowych z wykorzystaniem usług internetowych • Praca z systemem CMS. Konfiguracja WordPressa. Działania administracyjne. Personalizacja wyglądu. • Tworzenie treści. Zarządzanie Wordpressem, zarządzanie użytkownikami, Instalacja wtyczek. 																				
Wymagania wstępne i dodatkowe	Podstawowa znajomość obsługi komputera i umiejętność korzystania z Internetu..																				
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sposób oceniania (składowe)</th> <th>Próg zaliczeniowy</th> <th>Składowa oceny końcowej</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Projekt w MS Excel</td> <td>51.0%</td> <td>35.0%</td> </tr> <tr> <td>Raport w MS Word z wyszukiwania informacji</td> <td>51.0%</td> <td>15.0%</td> </tr> <tr> <td>Projekt i realizacja strony WWW w WORDPRESS</td> <td>51.0%</td> <td>15.0%</td> </tr> <tr> <td>Projekt z komunikacji wizualnej</td> <td>51.0%</td> <td>10.0%</td> </tr> <tr> <td>Test</td> <td>51.0%</td> <td>25.0%</td> </tr> </tbody> </table>			Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej	Projekt w MS Excel	51.0%	35.0%	Raport w MS Word z wyszukiwania informacji	51.0%	15.0%	Projekt i realizacja strony WWW w WORDPRESS	51.0%	15.0%	Projekt z komunikacji wizualnej	51.0%	10.0%	Test	51.0%	25.0%
Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej																			
Projekt w MS Excel	51.0%	35.0%																			
Raport w MS Word z wyszukiwania informacji	51.0%	15.0%																			
Projekt i realizacja strony WWW w WORDPRESS	51.0%	15.0%																			
Projekt z komunikacji wizualnej	51.0%	10.0%																			
Test	51.0%	25.0%																			
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materiały zamieszczone na Portalu Edukacyjnym 2. Buchnowska D. (red.), Kokpity menedżerskie w analizie i prezentacji danych biznesowych z wykorzystaniem MS Excel 2016, WZ UG Sopot 2016. 3. Wolkenbach J., Excel 2016 PL Biblia, Helion, Gliwice 2016 																			

	Uzupełniająca lista lektur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wrycza S. (red.), Informatyka ekonomiczna. Podręcznik akademicki, PWN Warszawa 2019. 2. Masłowski K., Excel 2016 PL Ćwiczenia zaawansowane, Helion, Gliwice 2016. 3. Alexander M., Programowanie w VBA. Excel 2016 PL. Vademecum Walkenbacha, Helion, Gliwice 2016.
	Adresy eZasobów	Uzupełniające http://PortalStudenta-PortalStudenta - Portal studenta https://repozytorium.bg.ug.edu.pl/info/book/UOG68040671019e41b087ecab87b81bd5fc/ UOG68040671019e41b087ecab87b81bd5fc - Podstawowe
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	MS EXCEL: Stwórz kosztorys otwarcia nowego biznesu w miejscowości X. Raport z wyszukiwania: Raport wynajmu nieruchomości w miejscowości X. CMS: Stwórz prototyp strony WWW nowego biznesu. Komunikacja wizualna: Stwórz prezentację zachęcającą potencjalnego inwestora do sfinansowania w części nowego biznesu.	
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy	

Dokument wygenerowany elektronicznie. Nie wymaga pieczęci ani podpisu.