



Karta przedmiotu
Społeczeństwo informacyjne z elementami e-sportu

1. Informacje podstawowe

Kierunek studiów zarządzanie w sporcie Specjalność - Jednostka zarządzająca kierunkiem studiów Wydział Zarządzania Poziom studiów pierwszego stopnia (lic.) Profil studiów Profil praktyczny Forma studiów studia stacjonarne	Cykl kształcenia (nabór) 2024/25 Kod przedmiotu 08ZAS-PS.PL1C.0012.24 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Obowiązkowy Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe	
Wymagania wstępne	brak wymagań	
Przedmioty wprowadzające	brak przedmiotów wprowadzających	
Koordinator	Wojciech Żarski	
Okres Semestr 1	Forma i godziny zajęć • Wykład: 15, Zaliczenie na ocenę; w tym zajęcia zdalne: ◦ Wykład synchroniczny: 15 • Ćwiczenia laboratoryjne: 15, Zaliczenie na ocenę	Liczba punktów ECTS 2

2. Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
-----	--------------------------	---	-----------------------------------

Kod	Opis efektów uczenia się	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się	Odniesienie do charakterystyk PRK
Wiedza:			
W1	Zna i rozumie rolę informacji w procesie zarządzania oraz obiegu informacji i dokumentów w organizacjach sportowych i podmiotach gospodarczych związanych ze sportem.	ZAS_P1_K_W05	P6S_WG
W2	Zna i rozumie znaczenie wymiany informacji i jej standardów oraz technologii i systemów informacyjnych stosowanych w organizacjach sportowych, podmiotach związanych ze sportem i e-sportem.	ZAS_P1_K_W05	P6S_WG
W3	Zna i rozumie metody i narzędzia wykorzystywane do poszukiwania wartościowych treści ekonomicznych oraz podejmowania decyzji w zarządzaniu, w tym strony internetowe i wybrane usługi elektroniczne.	ZAS_P1_K_W12	P6S_WK
Umiejętności:			
U1	Potrafi wyszukiwać w Internecie dane ekonomiczne wspomagające proces podejmowania decyzji, w szczególności w organizacjach sportowych i podmiotach związanych ze sportem i e-sportem oraz je interpretować.	ZAS_P1_K_U04	P6S_UW
U2	Potrafi tworzyć dokumenty w zakresie wybranych usług elektronicznych, dostępnych dla przedsiębiorców i obywateli.	ZAS_P1_K_U03	P6S_UW
Kompetencje społeczne:			
K1	Jest gotów do krytycznej oceny wyszukanych informacji i odbieranych treści oraz świadomy konieczności weryfikacji wiarygodności informacji i jej źródła.	ZAS_P1_K_K01	P6S_KK
K2	Jest gotów do kreatywnego poszukiwania informacji służących wsparciu procesów zarządzania organizacjami.	ZAS_P1_K_K04	P6S_KO

3. Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
1.	Rynek informacyjny (definicje, specyfika, asymetria rynku informacji, rola zaufania, informacja jako towar, podaż, cena), społeczeństwo informacyjne (charakterystyka, cechy, rozwój, działanie, wsparcie, narzędzia), informacja i komunikacja w społeczeństwie informacyjnym (istota, rodzaje, cechy, formy, rola), techniki przekazu informacji i komunikacji (znaczenie, rola, funkcje, internet, e-usługi), globalizacja a społeczeństwo informacyjne (zjawiska, wyzwania, zagrożenia, możliwości, problemy), e-sport a społeczeństwo informacyjne (zjawiska, możliwości, globalizacja, wyzwania).	Wykład, Wykład synchroniczny	W1, W2, W3

Lp.	Treści programowe	Formy zajęć	Efekty uczenia się dla przedmiotu
2.	Internet jako źródło informacji (zagrożenia, wyszukiwarki internetowe, wiarygodność informacji, fałszywe informacje i ich identyfikacja, biblioteki i repozytoria cyfrowe, źródła danych statystycznych, interpretacja danych, informacja pisemna, plagiat, komunikacja w społeczeństwie informacyjnym, przekaz informacji, znaczenie, systemy komunikacji i ich bezpieczeństwo. E-sport (przykłady, możliwości).	Ćwiczenia laboratoryjne	U1, U2, K1, K2

4. Metody prowadzenia zajęć, weryfikacji efektów uczenia się i warunki zaliczenia

Forma zajęć		
Wykład	Metody prowadzenia zajęć:	
	Wykład, Case study	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Zaliczenie pisemne	100%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Pozytywny wynik weryfikacji	
Ćwiczenia laboratoryjne	Metody prowadzenia zajęć:	
	Ćwiczenia laboratoryjne, Praca w grupie	
	Metody (sposoby) weryfikacji:	Udział:
	Projekt	90%
	Aktywność	10%
	Warunki zaliczenia przedmiotu:	
	Pozytywny wynik weryfikacji	

Efekt uczenia się dla przedmiotu	Metody (sposoby) weryfikacji		
	Zaliczenie pisemne	Projekt	Aktywność
W1	x		
W2	x		
W3	x		
U1		x	x
U2		x	x
K1		x	x
K2		x	x

5. Literatura

Literatura podstawowa

1. Wrycza S. (2010). Informatyka Ekonomiczna. Warszawa: PWE.
2. Białobłocki T., Moroz J., Nowina-Konopka M., Zacher L.W. (2006), Społeczeństwo informacyjne. Istota, rozwój, wyzwania. Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne w Warszawie.
3. Oleński J. (2003). Ekonomika informacji. Metody. Warszawa: PWE.
4. Kisielnicki J., (2013). Systemy Informatyczne zarządzania, Wyd. Placet, Warszawa.

Literatura uzupełniająca

1. Gawrysiak P. (2008). Cyfrowa rewolucja. Rozwój cywilizacji informacyjnej. Warszawa: WN PWN.
2. Spitzer M. (2013). Cyfrowa demencja. Słupsk: Dobra Literatura.

6. Nakład pracy studenta - bilans godzin i punktów ECTS

Aktywność studenta		Obciążenie studenta Liczba godzin
Zajęcia prowadzone z bezpośrednim udziałem nauczyciela akademickiego lub innych osób prowadzących zajęcia	Wykład	15
	Ćwiczenia laboratoryjne	15
Praca własna studenta	Konsultacje	2
	Przygotowanie do zajęć	3
	Studiowanie literatury	10
	Przygotowanie do zaliczenia	5
Łączny nakład pracy studenta		50
Liczba punktów ECTS		2

* Godzina (dydaktyczna) oznacza 45 minut