



KARTA PRZEDMIOTU

Kod przedmiotu	studia stacjonarne:	Z-ZB2-310t
	studia niestacjonarne:	Z-ZBN2-310t
Nazwa przedmiotu	Technologie informatyczne w szkoleniach	
Nazwa przedmiotu w języku angielskim	Information technology in training	
Obowiązuje od roku akademickiego	2026/2027	

USYTUOWANIE PRZEDMIOTU W SYSTEMIE STUDIÓW

Kierunek studiów	ZARZĄDZANIE BIZNESOWE II
Poziom kształcenia	II stopień
Profil studiów	Ogólnoakademicki
Forma i tryb prowadzenia studiów	Studia stacjonarne i niestacjonarne
Zakres	Trener biznesu
Jednostka prowadząca przedmiot	Katedra Zarządzania i Organizacji
Koordynator przedmiotu	mgr Piotr Hnidan
Zatwierdził	dr hab. inż. Dariusz Bojczuk, prof. PŚk

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PRZEDMIOTU

Przynależność do grupy/bloku przedmiotów		Przedmiot specjalnościowy
Status przedmiotu		Obowiązkowy
Język prowadzenia zajęć		Polski
Usytuowanie w planie studiów - semestr	studia stacjonarne	Semestr III
	studia niestacjonarne	Semestr III
Wymagania wstępne		brak
Egzamin (TAK/NIE)		Nie
Liczba punktów ECTS		2

Forma prowadzenia zajęć		wykład	ćwiczenia	laboratorium	projekt	inne
Liczba godzin w semestrze	studia stacjonarne:			30		
	studia niestacjonarne:			18		

EFEKTY UCZENIA SIĘ

Kategoria	Symbol efektu	Efekty kształcenia	Odniesienie do efektów kierunkowych
Wiedza	W01	Student w pogłębionym stopniu zna modele i koncepcje organizacji szkoleń. Zna zasady tworzenia kontentu jednostek szkoleniowych.	ZB2_W03
Umiejętności	U01	Student potrafi dobierać, wykorzystywać i przystosowywać procedury, metody oraz narzędzia adekwatne do zakładanych celów szkolenia.	ZB2_U02
	U02	Student potrafi analizować, wizualizować i raportować dane dotyczące celów, przebiegu i efektów realizowanego procesu szkoleniowego.	ZB2_U06
	U03	Student potrafi samodzielnie planować i realizować własne oraz innych uczenie się oraz dobierać metody odpowiednie do osiągania zamierzonych celów.	ZB2_U09
Kompetencje społeczne	K01	Student jest gotów do pełnienia roli trenera, w tym do inspirowania i organizowania działalności ukierunkowanej na osiągnięcie celów założonych dla odbiorców.	ZB2_K02
	K02	Student jest gotów do odpowiedzialnego pełnienia roli trenera, dostrzega szanse i zagrożenia związane z rozwojem sztucznej inteligencji.	ZB2_K04
	K02	Student jest gotów do myślenia i działania w sposób zaangażowany, twórczy i przedsiębiorczy.	ZB2_K03

TREŚCI PROGRAMOWE

Forma zajęć	Treści programowe
laboratorium	Strategia i metodyka - Wstęp do technologii w szkoleniach. Ewolucja e-learningu: od CBT do AI-learningu. Formy kształcenia: E-learning, Blended Learning, Microlearning, Mobile Learning. Modele projektowania: ADDIE vs SAM – jak planować proces szkoleniowy? Psychologia uczenia się z ekranu (zasady Mayera, obciążenie poznawcze) Projektowanie scenariuszy szkoleń - Tworzenie celów szkoleniowych (cyfrowa taksonomia Blooma). Storyboarding – jak rozrysować szkolenie e-learningowe przed włączeniem komputera. Opracowanie koncepcji i scenariusza modułu szkoleniowego dla wybranej grupy docelowej. Tworzenie treści - Wizualizacja wiedzy i grafika dla trenerów. Zasady kompozycji i typografii w materiałach edukacyjnych. Przykładowe narzędzia: Canva, Piktochart (tworzenie infografik, prezentacji, kart pracy). AI w grafice: generowanie obrazów do szkoleń (Midjourney/DALL-E/Canva Magic) Wideo w szkoleniach i microlearning - Rodzaje wideo szkoleniowego: gadająca głowa, screencast, animacja. Narzędzia do nagrywania i edycji: OBS Studio, CapCut, Camtasia. Warsztat: nagranie i montaż krótkiego tutorialu Interaktywność - Angażowanie uczestnika: Genially, H5P. Mechanizmy gier w szkoleniach: punkty, odznaki, rankingi, storytelling. Warsztat: Stworzenie interaktywnej prezentacji lub Escape Roomu edukacyjnego w Genially AI jako asystent trenera - Wykorzystanie ChatGPT/Claude do tworzenia programów szkoleń, quizów, studiów przypadków. Synteza mowy (AI Voiceover) i awatary wideo (HeyGen/D-ID) – tworzenie lektora bez studia nagraniowego Platformy LMS i standardy e-learningowe - LMS (Learning Management System) i LXP (Learning Experience Platform). Standardy: SCORM, xAPI. Moodle / Google Classroom / Platformy komercyjne – przegląd i obsługa od strony administratora/trenera. Warsztat: Osadzenie stworzonych wcześniej materiałów na platformie testowej

laboratorium	Szkolenia synchroniczne (Webinary i warsztaty online) - Narzędzia: MS Teams, Zoom, ClickMeeting – zaawansowane funkcje (pokoje, ankiety, tablice wirtualne). Narzędzia wspierające współpracę: Mural/Miro, Mentimeter, Kahoot Prezentacja projektów i ewaluacja - Prezentacja autorskich mini-kursów oraz peer-review. Przyszłość branży EdTech
--------------	--

METODY WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Symbol efektu	Metody sprawdzania efektów kształcenia (					
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawozdanie	Inne (obserwacja)
W01				X		
U01				X		
U02					X	
U03						X
K01						X
K02					X	
K03					X	

FORMA I WARUNKI ZALICZENIA

Forma zajęć	Forma zaliczenia	Warunki zaliczenia
laboratorium	zaliczenie z oceną	Uzyskanie co najmniej 50% możliwych punktów z case studies rozwiązywanych w zespołach, prezentacji referatów, sprawozdań oraz aktywności w trakcie zajęć.

NAKŁAD PRACY STUDENTA

Bilans punktów ECTS												
Lp.	Rodzaj aktywności	Obciążenie studenta										Jednostka
		studia stacjonarne					studia niestacjonarne					
1.	Udział w zajęciach zgodnie z planem studiów	W	C	L	P	S	W	C	L	P	S	h
				30					18			
2.	Inne (konsultacje, egzamin)			2					2			h
3.	Razem przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	32					20					h
4.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje przy bezpośrednim udziale nauczyciela akademickiego	1,28					0,8					ECTS
5.	Liczba godzin samodzielnej pracy studenta	18					30					h
6.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach samodzielnej pracy	0,72					1,2					ECTS
7.	Nakład pracy związany z zajęciami o charakterze praktycznym	50					50					h
8.	Liczba punktów ECTS, którą student uzyskuje w ramach zajęć o charakterze praktycznym	2					2					ECTS

9.	Sumaryczne obciążenie pracą studenta	50	50	h
10.	Punkty ECTS za moduł <i>1 punkt ECTS=25 godzin obciążenia studenta</i>	2		ECTS

LITERATURA

1. Hyla M. (2012), *Przewodnik po e-learningu*, Wolters Kluwer, Warszawa.
2. Machalska M. (2022), *Digital learning. Od e-learningu do dzielenia się wiedzą*, Wolters Kluwer, Warszawa.
3. Raporty branżowe (np. LinkedIn Learning Workplace Learning Report – bieżący rok).