

Informacje podstawowe

Nazwa przedmiotu	Sieciowa gospodarka
Prowadzący	dr Jacek Dziekan
Wydział	Wydział Teologiczny
Kierunek	Dziennikarstwo i komunikacja społeczna
Poziom studiów	I
Profil studiów	praktyczny
Forma studiów	stacjonarna
Moduł specjalnościowy	
Dyscyplina naukowa, do której odnoszą się efekty uczenia się	Nauki o komunikacji społecznej i mediach
Obowiązuje od roku akademickiego	2021/2022
Rok studiów	2
Semestr	2
Język wykładowy	polski
Status przedmiotu (<i>obowiązkowy, do wyboru</i>)	obowiązkowy
Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się (<i>symbole</i>)	DL_U13, DL_U15, DL_K02
Rodzaj zajęć (<i>wybór z listy*</i>)	ćwiczenia
Liczba godzin	30
Liczba ECTS	2
Wymagania wstępne	Pozytywna ocena testu rekrutacyjnego na specjalizację social media i marketing mobilny.
Opis i cele przedmiotu Sieciowa gospodarka	Celem przedmiotu jest zapoznanie studenta z najważniejszymi zagadnieniami gospodarki opartej na informacji i technologii sieciowej. Na zajęciach poruszane są kwestie związane z technologicznymi, ekonomicznymi społecznymi i kulturowymi kontekstami gospodarki sieciowej. W zakresie umiejętności celem przedmiotu jest doskonalenie warsztatu tworzenia efektywnych przekazów perswazyjnych, właściwych dla komunikacji w opartej na sieciowości. Dodatkowym celem jest nabycie podstawowych umiejętności w zakresie analizy w standardzie User Experience, w odniesieniu do aplikacji sieciowych. Zajęcia mają także rozwijać kompetencje studentów dotyczące pracy samodzielnej, krytycznego myślenia oraz prowadzenia dyskusji.

Treści programowe

Temat/blok zajęć:	Liczba godzin
Sieciowa gospodarka:	
1. Wprowadzenie do sieciowości	2
2. Społeczeństwo cyfrowe, gospodarka cyfrowa	4
3. Ekonomia współdzielenia	4
4. Modele biznesowe aplikacji sieciowych	4
5. Wprowadzenie do audytu i projektowania aplikacji sieciowych w standardzie User Experience.	2
6. Metody badań sieciowych w standardzie User Experience	4
7. Audyt aplikacji sieciowych zgodnych ze standardem User Experience	6
8. Audyt aplikacji sieciowych: prezentacja wyników prac zaliczeniowych	4
Łącznie godzin:	30

Opis przedmiotowych efektów uczenia się i sposoby ich weryfikacji

Kategoria efektu (W, U, K)	<u>Kierunkowe</u> efekty uczenia się (co ogólnie absolwent po tych studiach będzie wiedział i umiał)	<u>Opis przedmiotowych</u> efektów uczenia się (wyłącznie czasownikami operacyjnymi - czynności, które da się zweryfikować, mierzalne; w nawiasie należy podać numery tematów zajęć, które realizują dany efekt) (co konkretnie student po tym przedmiocie będzie wiedział i umiał)	Sposoby weryfikacji efektów uczenia się (np.: kolokwium pisemne, egzamin ustny, egzamin pisemny, sprawozdanie, prezentacja na zajęciach, raport, projekt indywidualny, grupowy..)
DL_U13	Potrafi tworzyć skuteczne przekazy medialne w zakresie dziennikarstwa prasowego, radiowego, telewizyjnego oraz internetowego	U1 – student tworzy dziennikarskie przekazy informacyjne, odnoszące się do problematyki gospodarki sieciowej (tematy 1-8)	Esej
DL_U15	Posiada umiejętności prezentowania własnych poglądów i pomysłów, a także przekonywania do nich rozmówców	U2 – student dyskutuje na tematy dotyczące gospodarki sieciowej przekonując innych do swojego zdania (tematy 1-8)	Aktywność podczas dyskusji
DL_K02	Jest odpowiednio przygotowany do pracy w zespole, rozumie swoją rolę w grupie zawodowej	K1 – student angażuje się w projekt zaliczeniowy (tematy 1-8)	Zaliczenie końcowe

Metody dydaktyczne

(dostosowane do przedmiotowych efektów uczenia się)

1.	Dyskusja akademicka – metody aktywizujące
2.	Praca z tekstami

Opis nakładu pracy studenta w ECTS

Kontakt z prowadzącym	Aktywność	Liczba godzin	Razem liczba godzin / ECTS
bezpośredni	udział w zajęciach	30	30/1
	udział w zaliczeniach poza zajęciami		
	udział w konsultacjach		
praca własna	przygotowanie do zajęć, osobiste lektury	15	30/1
	praca w ramach zaliczenia śródkresowego i przygotowanie do zaliczenia końcowego	15	

Kryteria oceny końcowej

(Opis składowych oceny końcowej zajęć, rozkład procentowy lub punktowy, informacja o dopuszczalnej liczbie nieobecności, inne kryteria)

40% projekt zaliczeniowy

30% esej śródsesemestralny

20 % aktywność na zajęciach

10% obecność na zajęciach

Dopuszczalne są dwie nieusprawiedliwione nieobecności w semestrze.

Kryteria U1, U2

Na ocenę 5:

- student tworzy w pełni efektywny przekaz perswazyjny, dotyczący produktów i usług sieciowej gospodarki,
- student kompleksowo analizuje aplikację sieciową, opierając się na poznanych metodach badawczych, zgodnych ze standardem User Experience

Na ocenę 4:

- student tworzy efektywny przekaz perswazyjny, dotyczący produktów i usług sieciowej gospodarki
- student dokonuje poprawnej analizy większości funkcjonalności aplikacji sieciowej, opierając się na poznanych metodach badawczych, zgodnych ze standardem User Experience

Na ocenę 3:

- student tworzy poprawny przekaz perswazyjny, dotyczący produktów i usług sieciowej gospodarki
- student dokonuje poprawnej analizy co najmniej dwóch funkcjonalności aplikacji sieciowej, opierając się na poznanych metodach badawczych, zgodnych ze standardem User Experience

K1

Zaliczenie końcowe będzie obejmować wykonanie kompleksowego audytu wybranej aplikacji sieciowej, opartego na standardzie User Experience

Literatura obowiązkowa

1.	Kuszyk-Bytniewska M., <i>W Sieci</i> , Ethos : kwartalnik Instytutu Jana Pawła II KUL - Lublin. R. 18, nr 1/2 (2005), s. 509-516
2.	Mościchowska I, Rogoś-Turek B., <i>Badania jako podstawa projektowania User Experience</i> , Warszawa 2015, Wydawnictwo PWN
3.	Pawlusiński R., <i>Ekonomia współdzielenia – istota zjawiska oraz wyzwania dla sektora turystyki w miastach</i> , W: Człowiek i jego działania, M. Drewnik, M. Mika (red.), Kraków 2017, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego

Literatura uzupełniająca

1.	Anderson Ch., <i>Długi ogon: ekonomia przyszłości. Każdy konsument ma głos</i> , Poznań 2008, Media Rodzina.
2.	Castells M., <i>Społeczeństwo sieci</i> , przekł. M. Marody [et al.], Warszawa 2013, Wydawnictwo PWN.

* lista rodzajów zajęć

- ☒ ćwiczenia (audytoryjne, translatoryjne, terenowe, warsztatowe, projektowe)
- ☐ ćwiczenia laboratoryjne, komputerowe
- ☐ lektorat języka obcego nowożytnego/starożytnego
- ☐ wykład kierunkowy
- ☐ wykład monograficzny lub konwersatorium monograficzne
- ☐ seminarium dyplomowe
(sem. magisterskie, licencjackie lub inżynierskie, na którym student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową, wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)
- ☐ pracownia dyplomowa (programistyczna, chemiczna, fizyczna, biologiczna, inżynierska)
(zajęcia laboratoryjne, na których student pod kierunkiem opiekuna pracy przygotowuje pracę dyplomową wykorzystując metody adekwatne do realizowanej tematyki badawczej)