*Załącznik nr 1.5 do Zarządzenia Rektora UR nr 12/2019*

**SYLABUS**

**dotyczy cyklu kształcenia 2021-2023**

*(skrajne daty*)

**Rok akademicki 2022/2023**

1. Podstawowe informacje o przedmiocie

|  |  |
| --- | --- |
| Nazwa przedmiotu | Tworzenie i realizacja projektów interaktywnych |
| Kod przedmiotu\* | S2S[3]MC\_04 |
| nazwa jednostki prowadzącej kierunek | Kolegium Nauk Społecznych |
| Nazwa jednostki realizującej przedmiot | Kolegium Nauk Społecznych |
| Kierunek studiów | Socjologia |
| Poziom studiów | II stopnia |
| Profil | ogólnoakademicki |
| Forma studiów | stacjonarne |
| Rok i semestr/y studiów | Rok 2, semestr III |
| Rodzaj przedmiotu | specjalnościowy |
| Język wykładowy | jęz. polski |
| Koordynator | Katarzyna Garwol |
| Imię i nazwisko osoby prowadzącej / osób prowadzących | Jarosław Kinal |

\* *-opcjonalni*e, *zgodnie z ustaleniami w Jednostce*

1.1.Formy zajęć dydaktycznych, wymiar godzin i punktów ECTS

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Semestr  (nr) | Wykł. | Ćw. | Konw. | Lab. | Sem. | ZP | Prakt. | Inne (jakie?) | **Liczba pkt. ECTS** |
| III | - | - | 30 | - | - | - | - | - | 4 |

1.2. Sposób realizacji zajęć

X zajęcia w formie tradycyjnej

☐ zajęcia realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość

1.3 Forma zaliczenia przedmiotu (z toku) (egzamin, zaliczenie z oceną, zaliczenie bez oceny)

ZALICZENIE Z OCENĄ

2.Wymagania wstępne

|  |
| --- |
| Podstawowa znajomość obsługi komputera |

**3. cele, efekty uczenia się , treści Programowe i stosowane metody Dydaktyczne**

3.1 Cele przedmiotu

|  |  |
| --- | --- |
| C1 | Wdrożenie do projektowania oraz wdrażania projektów interaktywnych w sieci |
| C2 | Wdrożenie do tworzenia dokumentacji projektowej |
| C3 | Wdrożenie do korzystania z wolnych zasobów w internecie |
| C4 | Zapoznanie studentów prawnymi aspektami internetu |

**3.2 Efekty uczenia się dla przedmiotu**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EK (efekt uczenia się) | Treść efektu uczenia się zdefiniowanego dla przedmiotu | Odniesienie do efektów kierunkowych [[1]](#footnote-1) |
| EK­\_01 | Student zna i rozumie w stopniu pogłębionym narzędzia i techniki pozwalające tworzyć projekty interaktywne w sieci właściwe dla socjologii a także zna i rozumie w sposób pogłębiony formalno-prawne aspekty związane prowadzeniem biznesu w sieci oraz z prawem autorskim w Internecie w tym odpowiedzialnością karną za udostępniane w nim treści | KW\_07  KW\_11  KW\_12 |
| EK\_02 | Student potrafi w stopniu pogłębionym projektować i tworzyć projekty interaktywne skierowane do wybranej grupy odbiorców, mogące służyć do prognozowania zjawisk społecznych oraz wyciągania wiedzy z danych tam zapisanych, tworzyć dokumentację projektową, a także przeprowadzać procedury rozstrzygnięcia ewentualnych problemów natury społecznej lub technicznej zawiązanych z tworzonym projektem | KU\_04  KU\_06  KU\_07  KU\_12 |
| EK\_03 | Student jest gotów do dalszego kształcenia w zakresie tworzenia i realizacji projektów interaktywnych a także do uczestnictwa w przygotowaniu, tworzeniu i realizacji przyszłych projektów interaktywnych uwzględniających przy tych prawne, ekonomiczne i społeczne aspekty ich realizacji wraz z właściwym i odpowiedzialnym określeniem priorytetów służącym do realizacji określanego zadania. | KK\_01  KK\_03  KK\_05 |

**3.3 Treści programowe**

1. Problematyka wykładu

|  |
| --- |
| Treści merytoryczne |
| - |

1. Problematyka ćwiczeń audytoryjnych, konwersatoryjnych, laboratoryjnych, zajęć praktycznych

|  |
| --- |
| Treści merytoryczne |
| Zajęcia wprowadzające. Prezentacja celów oraz zdefiniowanie podstawowych zagadnień |
| Tworzenie projektów on-line – podstawowe zagadnienia organizacyjne |
| Tworzenie i zarządzanie zespołem w projekcie on-line – metody doboru, techniki motywacyjne |
| Rodzaje i formy przedsiębiorczości interaktywnej |
| Miejsce projektów on-line w gospodarce opartej na wiedzy |
| Od pomysłu do Start-Up |
| Metody analizy rynku i konkurencji |
| E-biznes, m-biznes, t-biznes .Elementy dobrego projektu internetowego |
| Warsztat twórczy |

3.4 Metody dydaktyczne

Np.:

*Wykład: wykład problemowy, wykład z prezentacją multimedialną, metody kształcenia na odległość*

*Ćwiczenia: analiza tekstów z dyskusją, metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny), praca w grupach (rozwiązywanie zadań, dyskusja),gry dydaktyczne, metody kształcenia na odległość*

*Laboratorium: wykonywanie doświadczeń, projektowanie doświadczeń*

Wykład z prezentacją multimedialną, metoda projektu, metoda prezentacji studiów przypadku

4. METODY I KRYTERIA OCENY

4.1 Sposoby weryfikacji efektów uczenia się

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Symbol efektu | Metody oceny efektów uczenia się  (np.: kolokwium, egzamin ustny, egzamin pisemny, projekt, sprawozdanie, obserwacja w trakcie zajęć) | Forma zajęć dydaktycznych  (w, ćw, …) |
| ek\_ 01 | Projekt praktyczny, Dokumentacja projektowa, Obserwacja w trakcie zajęć | Konwersatorium |
| Ek\_ 02 | Projekt praktyczny, Dokumentacja projektowa, Obserwacja w trakcie zajęć | Konwersatorium |
| Ek\_ 03 | Projekt praktyczny, Dokumentacja projektowa, Obserwacja w trakcie zajęć | Konwersatorium |

4.2 Warunki zaliczenia przedmiotu (kryteria oceniania)

|  |
| --- |
| Na zaliczenie studenci w grupach 2 osobowych przygotowują Biznesplan dotyczący projektu interaktywnego lub z elementami interaktywnymi:  Ocenie podlegać będą (po 25% wagi oceny końcowej):  1. Kreatywność i dobór tematu  2. Warsztat analityczny  3. Zastosowanie poprawnych form języka naukowego  4. Aktywność na zajęciach |

**5. CAŁKOWITY NAKŁAD PRACY STUDENTA POTRZEBNY DO OSIĄGNIĘCIA ZAŁOŻONYCH EFEKTÓW W GODZINACH ORAZ PUNKTACH ECTS**

|  |  |
| --- | --- |
| **Forma aktywności** | **Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności** |
| Godziny kontaktowe wynikające z harmonogramu studiów | 30 |
| Inne z udziałem nauczyciela akademickiego  (udział w konsultacjach, egzaminie) | 10 |
| Godziny niekontaktowe – praca własna studenta  (przygotowanie do zajęć, egzaminu, napisanie referatu itp.) | 60 |
| SUMA GODZIN | 100 |
| **SUMARYCZNA LICZBA PUNKTÓW ECTS** | 4 |

*\* Należy uwzględnić, że 1 pkt ECTS odpowiada 25-30 godzin całkowitego nakładu pracy studenta.*

6. PRAKTYKI ZAWODOWE W RAMACH PRZEDMIOTU

|  |  |
| --- | --- |
| wymiar godzinowy | - |
| zasady i formy odbywania praktyk | - |

7. LITERATURA

|  |
| --- |
| Literatura podstawowa:  1) Drucker P.F., Innowacje i przedsiębiorczość. Praktyka i zastosowanie, PWE, Warszawa 1992  2) Pomykalski A., Zarządzanie innowacjami, WN PWN, Warszawa 2001  3) Białoń L., Zarządzanie działalnością innowacyjną, PLACET, Warszawa 2010  4) Matusiak K.B., Budowa powiązań nauki z biznesem w gospodarce opartej na wiedzy, SGH, Warszawa 2010  5) Tidd J., Bessant J., Zarządzanie innowacjami. Integracja zmian technologicznych, rynkowych i organizacyjnych, Oficyna Wolters Kluwer business, Warszawa 2011 |
| Literatura uzupełniająca:   1. Burton C., Michael N. (1999): Zarządzanie projektem, Wydawnictwo Astrum 2. Brandenburg H. (2000): Zarządzanie projektami, Wydawnictwo Politechniki Gliwickiej 3. Kerzner H. (2001): Project Management: A Systems Approach to Planning, Scheduling and Controlling, 7 ed., John Wiley&Sons, Inc. 4. Murch R. (2001): Project management: Best Practices for IT Professionals, Prentice Hall PTR |

Akceptacja Kierownika Jednostki lub osoby upoważnionej

1. W przypadku ścieżki kształcenia prowadzącej do uzyskania kwalifikacji nauczycielskich uwzględnić również efekty uczenia się ze standardów kształcenia przygotowującego do wykonywania zawodu nauczyciela. [↑](#footnote-ref-1)