

Nazwa Wydziału	Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej
Nazwa jednostki prowadzącej moduł	Instytut Przedsiębiorczości
Nazwa modułu kształcenia	Crowdsourcing
Kod modułu	
Język kształcenia	polski
Efekty kształcenia dla modułu kształcenia	<p>Wiedza</p> <p>Student zna i potrafi wyjaśnić podstawowe pojęcia z zakresu crowdsourcingu i otwartej innowacji; zna i rozumie różnice pomiędzy różnymi modelami crowdsourcingu, a także uwarunkowania i obszary ich potencjalnych zastosowań biznesowych i naukowych; rozumie rolę społeczności w crowdsourcingu; zna sposoby stymulowania społeczności do współtworzenia pożądanej wartości; rozumie potencjał mediów społecznościowych w obszarze crowdsourcingu; posiada wiedzę w zakresie rozwiązań informatycznych wspierających crowdourcing, zna kryteria ich oceny i zasady efektywnej implementacji.</p> <p>Umiejętności</p> <p>Student poprawnie klasyfikuje rodzaje crowdsourcingu; potrafi wyjaśnić różnice między modelami i podać praktyczne przykłady ich zastosowania; potrafi dokonać samodzielnej analizy przydatności różnych modeli crowdsourcingu do rozwiązywania problemów biznesowych, naukowych i/lub społecznych; potrafi zaproponować strategie budowania społeczności i stymulowania jej zaangażowania; potrafi zdefiniować wymagania w zakresie doboru informatycznych narzędzi wspomagających, a także aktywnie uczestniczyć w ich implementacji.</p> <p>Kompetencje społeczne</p> <p>Student przyjmuje różne role w zespołach zadaniowych oraz sprawnie je wypełnia; potrafi aktywnie słuchać innych; aktywnie uczestniczy w dyskusji; sprawnie i empatycznie komunikuje się w ramach zespołu oraz na forum całej grupy; sprawnie formułuje i klarownie prezentuje swoje opinie i wnioski; wykorzystuje podejście analityczne i syntetyczne.</p>
Typ modułu kształcenia (obowiązkowy/fakultatywny)	fakultatywny

Rok studiów	2 stacjonarne studia II stopnia
Semestr	3
Imię i nazwisko osoby/osób prowadzących moduł	mgr Sebastian Grabowski mgr Joanna Cebulak
Imię i nazwisko osoby/osób egzaminującej/egzaminujących bądź udzielającej zaliczenia, w przypadku gdy nie jest to osoba prowadząca dany moduł	
Sposób realizacji	Zajęcia wymagające bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego i studentów. Część zajęć będzie realizowana w terenie.
Wymagania wstępne i dodatkowe	Studenci powinni posiadać podstawową wiedzę teoretyczną z zakresu e-biznesu, mediów społecznościowych oraz praktyczną znajomość prawidłowości i problemów funkcjonowania organizacji administracyjnych, gospodarczych, naukowych lub społecznych.
Rodzaj i liczba godzin zajęć dydaktycznych wymagających bezpośredniego udziału nauczyciela akademickiego i studentów, gdy w danym module przewidziane są takie zajęcia	Konwersatorium: 30 godzin
Liczba punktów ECTS przypisana modułowi	3
Bilans punktów ECTS	Uczestnictwo w zajęciach: 30 godzin Realizacja projektu grupowego (w tym przygotowanie jego prezentacji): 50 godzin Udział w konsultacjach niezbędnych do realizacji projektu grupowego: 5 godziny Łączny nakład pracy studenta wynosi 85 godzin, co odpowiada 3 punktom ECTS
Stosowane metody dydaktyczne	<ul style="list-style-type: none"> • metody podające: <ul style="list-style-type: none"> ○ prezentacja multimedialna, ○ objaśnianie • metody problemowe: <ul style="list-style-type: none"> ○ wykład konwersatoryjny ○ metody aktywizujące: <ul style="list-style-type: none"> ▪ metoda przypadków ▪ dyskusja dydaktyczna • metody praktyczne <ul style="list-style-type: none"> ○ metoda projektów
Metody sprawdzania i kryteria	Weryfikacja stopnia osiągnięcia przez studentów

<p>oceny efektów kształcenia uzyskanych przez studentów</p>	<p>założonych efektów kształcenia będzie realizowane przy zastosowaniu dwóch metod sprawdzających: oceny kształtującej oraz podsumowującej.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ocena kształtująca, poprzez narzędzia w postaci: <ol style="list-style-type: none"> a. Dyskusji w trakcie konwersatorium, w tym także realizowanych w ramach zajęć studiów przypadków b. Konsultacji projektu grupowego w trakcie jego realizacji 2. Ocena podsumowująca, poprzez narzędzia w postaci: <ol style="list-style-type: none"> a. Końcowej oceny projektu grupowego według kryteriów: <ul style="list-style-type: none"> • formalnych: (terminowość wykonania, kompletność, poprawność językowa, poprawność wykorzystania źródeł, estetyka, jakość prezentacji) • merytorycznych (czytelność i kompleksowość analizy kontekstu projektowanego rozwiązania, innowacyjność proponowanego rozwiązania, rzetelność i kompleksowość analizy uwarunkowań wdrożeniowych, wartość wniosków i rekomendacji wdrożeniowych, efekt wdrożenia projektu) Ponadto w ramach oceny podsumowującej na ocenę końcową wpływ będą miały: <ul style="list-style-type: none"> • wkład indywidualny studenta w pracę grupy (oceniany anonimowo przez pozostałych członków grupy) • wkład grupowy w całość projektu (oceniany anonimowo przez członków pozostałych grup)
<p>Forma i warunki zaliczenia modułu, w tym zasady dopuszczenia do egzaminu, zaliczenia, a także forma i warunki zaliczenia poszczególnych zajęć wchodzących w zakres danego modułu</p>	<p>Zaliczenie składa się z kilku elementów o różnym punktowym wpływie na ocenę końcową. Warunkiem uzyskania zaliczenia jest uzyskanie minimum 40% punktów z każdego elementu.</p> <p>Aktywność w trakcie konwersatorium 10 punktów Projekt i jego realizacja 70 punktów Wkład indywidualny 10 punktów Wkład grupowy 10 punktów</p> <p>Skala ocen w ujęciu procentowym (%): 0 – 51 – niedostateczny 52 – 61 – dostateczny 62 – 71 – plus dostateczny 72 – 81 – dobry 82 – 91 – plus dobry</p>

	92 – 100 – bardzo dobry
Treści modułu kształcenia	<ul style="list-style-type: none"> • „Mądrość tłumu” czyli o genezie crowdsourcingu • Zjawisko rozproszonej wiedzy • Otwarta innowacja • Społeczność jako podstawa crowdsourcingu • Motywy dzielenia się zasobami przez społeczność. Stymulowanie zaangażowania • Modele crowdsourcingu • Narzędzia wspierające crowdsourcing • Rola mediów społecznościowych i wirtualnych społeczności. • Crowdsourcing a przedsiębiorczość • Crowdfunding – stan obecny i perspektywy rozwoju • Crowdsourcing w działalności biznesowej, naukowej i społecznej – możliwości i przykłady zastosowań • Projekt crowdfundingowy
Wykaz literatury podstawowej i uzupełniającej, obowiązującej do zaliczenia danego modułu	<p>Literatura podstawowa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Howe J., (2009) <i>Crowdsourcing: Why the Power of the Crowd Is Driving the Future of Business</i>, 2. Brabham, D. C. (2010). <i>Moving the crowd at threadless. Information, Communication & Society, 13(8)</i>, 1122–1145. doi:10.1080/13691181003624090 3. Surowiecki J., <i>The Wisdom of Crowds</i>, Anchor Books, New York, 2005 <p>Literatura uzupełniająca:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dodatkowa literatura będzie podawana studentom sukcesywnie w trakcie realizacji kursu
Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk, w przypadku, gdy program kształcenia przewiduje praktyki	