

Pozyskiwanie i opracowanie informacji - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Pozyskiwanie i opracowanie informacji
Kod przedmiotu	15.9-WH-FiPIP-PI-S17
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2018/2019

Informacje o przedmiocie	
Semestr	3
Liczba punktów ECTS do zdobycia	4
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	- dr hab. Tomasz Ratajczak, prof. UZ - dr Kaja Rostkowska-Biszczyk - dr Krystian Saja

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykład	30	2	-	-	Egzamin
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Student zdobywa wiedzę w zakresie najnowszych możliwości pozyskiwania i przetwarzania informacji w sieci Internet. Poznaje podstawowe formy reklam internetowych (baner, button, billboard, skyscraper, pop-up, pop-unde etc.) oraz inne formy reklamy w sieci (kryptoreklama, linki sponsorowane, pozycjonowanie, marketing wirusowy, mailing). Dokonuje analizy morfologicznej popularnych polskich portali internetowych (portale horyzontalne i wertykalne). Zdobywa wiedzę w zakresie sposobów poszukiwania informacji w sieci. Poznaje zasady funkcjonowania oraz potrafi dokonać krytycznej oceny wartości informacyjnej serwisów społecznościowych (Facebook, Twitter, Myspace), serwisów przeznaczone do dzielenia się treściami (YouTube, Wikipedia), a także do recenzowania (Lubimy Czytać, Fimweb). Student zdobywa wiedzę w zakresie umiejscowienia mediów w przestrzeni interaktywnej (internetowe stacje telewizyjne, rozgłosnie radiowe, czasopisma). Poznaje zasady netykiety oraz rozumie związek dziennikarstwa internetowego z odpowiedzialnością za słowo (dezinformacja, transgraniczność, anonimowość). Zdobywa świadomość uwarunkowań prawnych związanych z przetwarzaniem informacji w sieci Internet.

Wymagania wstępne

brak

Zakres tematyczny

Możliwości pozyskiwania i przetwarzania informacji w sieci Internet.

Reklamy, kryptoreklamy i marketing wirusowy w Internecie (baner, button, billboard, skyscraper, pop-up, pop-unde, kryptoreklama, linki sponsorowane, pozycjonowanie, marketing wirusowy, mailing).

Polskie portale internetowe. Analiza, interpretacja, użytkowanie.

Sposoby pozyskiwania informacji w sieci Internet.

Zasady funkcjonowania oraz wartościowanie informacyjne serwisów społecznościowych.

Zasady funkcjonowania oraz wartościowanie serwisów treści ogólnodostępnej.

Zasady funkcjonowania oraz wartościowanie serwisów recenzyjnych.

Umiejscowienie mediów w przestrzeni interaktywnej (internetowe stacje telewizyjne, rozgłosnie radiowe, czasopisma).

Zasady netykiety oraz odpowiedzialność za słowo publikowane w sieci Internet.

Uwarunkowania prawne związane z przetwarzaniem informacji w sieci Internet.

Metody kształcenia

metoda wykładowa (w tym wykład konwersatoryjny), metoda obserwacji, metoda działalności praktycznej (indywidualnej i grupowej); heureka (pokonywanie barier i różnego rodzaju ograniczeń w toku debat i wspólnego namysłu)

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma uporządkowaną wiedzę ogólną w zakresie źródeł informacji	• KKG1_W01	• aktywność w trakcie zajęć	• Wykład • Ćwiczenia
student ma wiedzę na temat źródeł informacji ogólnych i specjalistycznych, Internetu jako środowiska informacyjnego, metod i technik wyszukiwania informacji w źródłach tradycyjnych i cyfrowych	• KKG1_W03	• kolokwium • praca pisemna • test końcowy	• Wykład • Ćwiczenia
student zna i rozumie zasady analizy źródeł o charakterze normalizacyjnym i standaryzacyjnym	• KKG1_W13	• aktywność w trakcie zajęć • kolokwium • test końcowy	• Wykład • Ćwiczenia
student potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informację z wykorzystaniem bibliografii tradycyjnych, cyfrowych baz danych oraz innych cyfrowych źródeł informacji	• KKG1_U01	• praca pisemna	• Wykład • Ćwiczenia
student profesjonalnie, twórczo i z wytrwałością realizuje zadania związane z wykonywaniem zawodu moderatora świata gier	• KKG1_K04	• aktywność w trakcie zajęć • praca pisemna	• Wykład • Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Wykład – zaliczenie testu końcowego lub egzaminu; laboratorium – aktywny udział w zajęciach, ocena przygotowanej prezentacji w Power Poincie, ocena przygotowanej pracy pisemnej (zestawienia bibliograficznego na wybrany temat) lub kolokwium.

Literatura podstawowa

1. L. Olszański, *Dziennikarstwo internetowe*, Warszawa 2006.
2. S. Allan, *Kultura newsów*, Kraków 2006.
3. S. Alllan, *Newsy w sieci*, Kraków 2008.
4. Z. Bauer, *Dziennikarstwo wobec nowych mediów: historia, teoria, praktyka*, Kraków 2009.
5. *Internetowe gatunki dziennikarskie*, red. K. Wolny-Zmorzyński, W. Furman, Warszawa 2010.
6. M. Kaczmarczyk, *Dziennikarstwo obywatelskie – miejsce i rola w systemie komunikowania społecznego* [w:] M. Gierula (red.). *Współczesny dziennikarz i nadawca*, Sosnowiec 2006.

Literatura uzupełniająca

1. D. Gillmor, *We the media*, Sebastopol 2004.
2. Ustawa z dnia 26 stycznia 1984 r. Prawo prasowe. Dz.U. 1984 nr 5 poz. 24.
3. Zasoby sieci Internet, prasa specjalistyczna.

Uwagi

Jest to przedmiot obowiązkowy w ramach specjalizacji **broker informacji**.

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 02-05-2018 10:43)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ