

Studium przypadku	Informacja
<b>1. Informacje ogólne</b>	
<b>Poziom (wiek uczniów)</b>	Studenci drugiego roku studiów licencjackich
<b>Dyscyplina/przedmiot/kurs</b>	Nauki humanistyczne/cyberkultura/reklama i promocja kultury w Internecie
<b>Liczba uczestników</b>	1 nauczyciel i 21 studentów (dwie grupy)
<b>Kategoria narzędzia</b>	Portale społecznościowe jako gra typu "serious game"
<b>Narzędzie/zasób</b>	Google Drive
<b>Kraj</b>	Polska
<b>Język narzędzia lub zasobu</b>	Angielski/lokalny
<b>Plan zajęć</b>	<p>Data rozpoczęcia: 21.02.2013</p> <p>Działanie: wskaźniki wydajności marketingu - raport ze studium przypadku</p> <p>Działanie: audyt firmy - raport ze studium przypadku</p> <p>Działanie: wyznaczanie celów - raport</p> <p>Działanie: część prezentacji w raportach</p> <p>Działanie: AdWords - studium przypadku</p> <p>Działanie: AdWords - przygotowanie prostej kampanii</p> <p>Działanie: AdWords - prezentacja raportu</p> <p>Działanie: mediaplan - studium przypadku</p> <p>Działanie: mediaplan - opracowanie dokumentu</p> <p>Działanie: copywriting - opracowanie propozycji</p> <p>Działanie: tworzenie graficzne - raport ze studium przypadku</p> <p>Działanie: tworzenie graficzne - propozycje</p> <p>Działanie: oferta marketingowa - opracowanie dokumentu</p> <p>Działanie: oferta marketingowa - prezentacje</p> <p>Data zakończenia: 07.06.2013</p>
<b>Czy korzystałeś/aś z przykładowego scenariusza z początkowej fazy projektu eLene2learn jako inspiracji? Podaj tak lub nie</b>	Tak

<p><b>Jeżeli korzystałeś/aś z przykładowego scenariusza z początkowej fazy projektu eLene2learn jako inspiracji, podaj nazwę scenariusza</b></p>	<p><i>Korzystanie z narzędzi Web 2.0 do projektowania strategii</i></p>
<p><b>2. Szczegółowe informacje na temat danego przypadku</b></p>	
<p><b>Cel</b> Podaj cel projektu wdrożeniowego np. Stworzenie poczucia wspólnoty i wsparcia rówieśników</p>	<p>Wprowadzenie studentów w reklamę i promocję w Internecie. Uczenie przygotowania profesjonalnej strategii marketingowej w Internecie.</p>
<p><b>Cele</b> Wypisz cele przewidziane do osiągnięcia przez projekt wdrożeniowy np. lepsze zrozumienie .....; aby...</p>	<p><b>Wiedza</b> Poznanie metod reklamy w Internecie. Poznanie najważniejszych zasady marketingu internetowego. Poznanie określonych elementy marketingu kultury. Uczenie się podstawowych zasad dobrego projektu usług internetowych.</p> <p><b>Umiejętności</b> Przygotowanie prostej strategii kampanii reklamowej w Internecie. Przygotowanie prostej kampanii marketingowej w mediach społecznościowych. Ocena użyteczności usług internetowych. Wsparcie zdolności komunikacyjnych. Wypracowanie współpracy z innymi. Poprawa organizacyjnych kompetencji osobistych.</p> <p><b>Postawy</b> Zapewnienie orientacji na reklamę i promocję kultury w Internecie na bardziej profesjonalnym poziomie.</p>
<p><b>Kompetencje uczenia się (L2L)</b> do osiągnięcia</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zarządzanie sobą</li> <li>• myślenie, rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji</li> <li>• komunikacja (czytanie i pisanie)</li> <li>• współpraca</li> <li>• motywacja i pewność siebie</li> <li>• kreatywność</li> </ul>

<p><b>Proponowane działania</b></p> <p>Wyjaśnij charakter zadań, w które angażuje się uczeń - co robili uczniowie</p>	<p>Istnieją 3 różne podstawowe czynności:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wypełnianie szablonów raportów</li> <li>2. Prezentowanie części raportu</li> <li>3. Praca z innym nad rzeczywistymi zadaniami</li> </ol>
<p><b>Podejście pedagogiczne</b></p> <p>Wyjaśnij, w jaki sposób zajęcia są wprowadzane i wspierane</p>	<p>Foldery w Google Docs (Google Drive) są przygotowywane i współdzielone ze studentami. Folder zawiera szablony dokumentów, w tym strukturę strategii promocji kultury.</p> <p>Studenci odgrywają rolę pracowników w firmie reklamowej i PR.</p> <p>Studenci analizują studia przypadku i przygotowują, na podstawie szablonów, ich raporty z analizą najlepszych praktyk. W drugiej fazie studenci wypełniają szablony strategii promocji kultury dla konkretnej instytucji lub wydarzenia kulturalnego.</p> <p>Przewidziano również arkusz kalkulacyjny z systemem punktacji dla każdego zadania.</p> <p>Studenci przygotowują raport na każdy temat i otrzymują punkty za każdy raport. Wszyscy pracownicy/studentenci uzyskują punkty promocyjne. Punkty promocyjne wpływają na opłatę za sukces.</p> <p>Oferowanie udostępniania dokumentów, gdzie uczniowie mogą pracować zdalnie. Uczniowie są podzieleni na grupy. Każda grupa ma własne dokumenty. Nauczyciel może komentować i omawiać przygotowane raporty.</p> <p>Co tydzień (zajęcia odbywać się będą co tydzień) pracownicy organizują spotkania, na których omawiają nawzajem swoje prace. Ta ocena jest brana pod uwagę przez dyrektora wykonawczego (nauczyciela), który przyznaje premie. Dyrektor wykonawczy ocenia każdy projekt.</p>
<p><b>Metody oceny</b></p> <p>Określ metody stosowane do oceny rezultatów i wpływu</p>	<p>Internetowa ankieta przesyłana do wszystkich studentów na końcu doświadczenia, aby ocenić ich doświadczenie z kursu.</p> <p>Wywiady z niektórymi uczniami dla omówienia ich doświadczenia na kursie.</p>
<p><b>3. Przemyslenia i zalecenia w zakresie stosowanego działania i podejścia</b> - przekazane przez nauczyciela/prowadzącego/lub trenera</p>	
<p><b>Co się sprawdziło?</b></p>	<p>Największą zaletą tej metody jest wypełnianie szablonów raportów i dawanie studentom poczucia znaczenia i realności ich pracy.</p>
<p><b>Co powinno zostać zrobione inaczej?</b></p>	<p>Wystąpiły pewne problemy z terminami. Studenci czują się przeciążeni, ponieważ kończą pisać swoje prace licencjackie. Bardzo istotne jest podkreślenie konieczności systematycznej</p>

	pracy i dobrej współpracy grupowej. W ocenie prowadzący może dodawać kilka punktów za zaangażowanie i realizację zadań w terminie.
<b>Zalecenia dla innych praktyków, którzy mogą rozważyć zastosowanie tego podejścia</b>	Ważne jest spełnienie terminów.
<b>Link</b> <b>Oświadczenie zgody</b>	
<b>Tagi **</b>	Serious games, Google Drive, edukacja wyższa, interdyscyplinarność, polski, angielski