



I STUDENCKA KONFERENCJA NAUKOWA

MEDIA – CZŁOWIEK – ŚWIAT CYFROWY

wtorek 28 marca 2023 r.

Instytut Komunikacji Społecznej i Mediów UKW

Biblioteka Główna UKW, ul. K. Szymanowskiego 3, I piętro, aula 2.40

program konferencji

9:40 – 10:00 rejestracja uczestników

10:00 otwarcie konferencji
dr hab. **Radosław Sajna-Kunowsky**, prof. uczelni
Dyrektor Instytutu Komunikacji Społecznej i Mediów UKW

10:15 – 11:45 panel I
moderator: dr Anna Garczewska

Marceli Pławski (kierunek: dziennikarstwo i komunikacja społeczna, studia pierwszego stopnia) Pozytywna komunikacja - jak porozumiewać się by łączyć, a nie dzielić

Iga Czerwińska (kierunek: dziennikarstwo i komunikacja społeczna, studia drugiego stopnia) Book trailer jako element komunikacji marketingowej wybranych wydawnictw polskich

Michał Jankowski (kierunek: dziennikarstwo i komunikacja społeczna, studia drugiego stopnia) Rola sportu w filmie fabularnym

Aleksandra Wichlińska (kierunek: dziennikarstwo i komunikacja społeczna, studia pierwszego stopnia) Moja droga do dziennikarstwa

Oliwia Rumińska (kierunek: pedagogika opiekuńcza z profilaktyką uzależnień i socjoterapią) Stereotypy płci w przestrzeni internetowej – spojrzenie pokolenia Z na kobiecość i męskość

dyskusja

12:00 – 13:45 panel II

moderator: dr Anna Garczewska

Wiktoria Szopińska (kierunek: socjologia, studia pierwszego stopnia) Przygotowanie i metodologia badań pn. „Studenckie style życia”

Maja Czarnecka (kierunek: socjologia, studia pierwszego stopnia) Zwyczaje zakupowe studentów na podstawie badania pn. „Studenckie style życia”

Daria Hodowana, Kamil Banaszek (kierunek: socjologia, studia pierwszego stopnia) Postawy studentów wobec prawa i polityki na podstawie badania pn. „Studenckie style życia”

Igor Kwasigroch, Anna Sroka-Grądział (kierunek: Humanistyka drugiej generacji, studia pierwszego stopnia) Czy gry cyfrowe w edukacji humanistycznej i społecznej mają rację bytu? Refleksja w oparciu o polskie lektury szkolne w formie gier wideo

Oleg Ushakov (kierunek: Humanistyka drugiej generacji, studia pierwszego stopnia) Leisure Penguins, Able Cats: Between Tamagotchi farms and autotelic idleness

Tomasz Bagiński, Michał Pędziwiatr (kierunek: Humanistyka drugiej generacji, studia pierwszego stopnia) Czy aplikacja do nauki języków może być grą? Duolingo w świetle game designu

dyskusja i podsumowanie konferencji

14:00 – 16:00 warsztaty

prowadzący: mgr Anna Kwapiszewska

Organizator

dr Anna Garczewska