



<b>Przedmiot:</b> Rynek produktów cyfrowych				
<b>Forma zajęć:</b> wykład	<b>Semestr:</b> 3	<b>Rok:</b> 2	<b>Wymiar godzin:</b> 18	<b>Punkty ECTS:</b> 6
<b>Forma zaliczenia:</b> zaliczenie na ocenę		<b>Typ przedmiotu:</b> do wyboru		<b>Język nauczania:</b> polski
<b>Kierunek:</b> Ekonomia			<b>Tryb:</b> niestacjonarne	<b>Rodzaj:</b> magisterskie
<b>Specjalność:</b> Analityk rynku				
<b>Katedra:</b> Mikroekonomii i Ekonomii Instytucjonalnej				
<b>Stopień naukowy wykładowcy:</b> dr		<b>Imię i nazwisko wykładowcy:</b> Mikołaj Klimczak		

**Wymagania wstępne (przedmioty wprowadzające):**

Podstawy ekonomii: mikroekonomii i makroekonomii. Ekonomia menadżerska.

**Program przedmiotu:**

Rynki produktów cyfrowych różnią się znacząco od tradycyjnych rynków produktów. Muzyka, filmy, programy komputerowe mogą być powielane praktycznie bez ponoszenia dodatkowych kosztów, a internet i inne media cyfrowe pozwalają na łatwe i szybkie wyszukiwanie zawartości interesującej nabywców i porównywanie ofert i cen. Kurs obejmuje takie zagadnienia jak: identyfikowanie rynków produktów cyfrowych, teoretyczna analiza modelowa, nowe podejście do produktów cyfrowych: "Long Tail economy", wpływ reputacji na wybory nabywców, sposoby dystrybucji i ekonomiczna analiza zjawisk związanych z P2P, prawa własności, licencje i wolne oprogramowanie.

Tematyka poszczególnych zajęć:

1. Pojęcia podstawowe: produkty cyfrowe, rynki produktów cyfrowych. 2. Infrastruktura techniczna jako podstawa wymiany produktów cyfrowych. 3. Rynki właściwe oparte o technologię cyfrową - zasięg produktowy i geograficzny, klasyfikacje dóbr, "experience goods". 4. Podstawowe modele związane z analizą dóbr cyfrowych: Begg i Varian. 5. "Long Tail economy", "Ekonomia długiego ogona" - rozkład Pareto, gospodarka i rynki w "długim ogonie", model biznesowy oparty na zasadzie "Long Tail". 6. Rynki a systemy tworzenia reputacji. 7. Dystrybucja produktów cyfrowych; systemy P2P i problem jazdy na gapę. 8. Ekonomiczny, kulturowy i prawny wpływ produktów cyfrowych na społeczeństwo. 9. DRM i Licencje: A) Open Digital Rights Language, B) Creative Commons, C) (L)GPL, D) Zamknięte licencjonowanie.

**Metody dydaktyczne:**

Metody aktywizujące: metoda przypadków, metoda sytuacyjna.  
Metody praktyczne: projekty, zadania, symulacje

**Cele przedmiotu:**

Celem niniejszego kursu jest zaznajomienie jego słuchaczy zarówno z podstawami technologicznymi i prawnymi wymiany produktów cyfrowych, jak również próbami teoretycznej analizy zachodzących na tych rynkach zjawisk. Podstawowym jednak celem kursu jest umożliwienie słuchaczom swobodnego poruszania się, analizy i świadomego podejmowania decyzji związanych z produktami cyfrowymi.

**Warunki zaliczenia:**

Zaliczenie na ocenę na podstawie pracy pisemnej (studium przypadku), testu zaliczeniowego i aktywności na zajęciach

**Literatura podstawowa (do 4 pozycji):**

Richard B. McKenzie, Digital Economics: How Information Technology Has Transformed Business Thinking, Greenwood Pub Group, 2003.  
Hal R. Varian, Mikroekonomia Kurs Średni, PWN, 2006,  
David Begg, Stanley Fischer, Rudiger Dornbusch, Ekonomia, Mikroekonomia, Tom 1, PWE, 2007,

**Literatura uzupełniająca (do 4 pozycji):**

Chris Anderson, The Long Tail: Revised And Updated Edition: Why The Future Of Business Is Selling Less Of More, Hyperion Books, 2008 lub Chris Anderson, Długi Ogon. Ekonomia Przyszłości - Każdy Konsument ma Głos, Media Rodzina, 2008 i inne