

2025 年秋季学期“和 AI 一起学数字经济学”期末考查方式

本课程期末考查成绩占比 50%。期末考核作品采取“学生自主选题、自主创作”的方式进行。请各位同学结合课程所学的数字经济学原理与工具，任选以下两种形式之一完成期末作品：

一、作品形式

1. 微信公众号作品

要求：撰写一篇与数字经济相关的原创文章，字数不少于 1000 字。

风格：用通俗的语言，辅之以图片、视频等生动活泼形式，解释数字经济问题。

选题方向（参考选题见附件）：

用数字经济学原理解释生活中的数字经济现象（如外卖补贴、共享单车定价、直播带货冲动消费等）；

针对某一数字经济现象进行问卷调查与数据分析；

对数字经济热点问题（如 AI、区块链、元宇宙、平台经济）的观察与思考。

2. 数字化作品

要求：围绕数字经济相关主题，创作一份原创数字化作品，形式不限。

推荐方向（但不限于以下）：

（1）**VR 场景设计：**基于 Unity 等工具开发虚拟场景，用沉浸式方式呈现数字经济现象（如虚拟校园电商、元宇宙课堂、虚拟劳动力市场等）。

（2）**AI 视频（不少于 3 分钟）或 AI 绘画（不少于 20 页）：**利用 AI 工具生成数字经济相关的创意作品，结合说明文字阐释其经济学含义。

（3）**数字经济元宇宙原创作品：**利用现有平台或自建环境，构建与数字经济主题相关的沉浸式体验（如虚拟商场、虚拟金融系统）。

（4）**数字交互式产品原型：**制作一款展示数字经济问题的交互式小程序、小游戏或可视化工具。

二、总体要求

主题相关性：作品必须与“数字经济”主题相关，能体现对数字经济现象的理解和分析。

理论支撑：在公众号作品中运用数字经济学理论，如平台经济、网络效应、注意力经济等。

方法运用：作品可采用实证分析（数据、问卷等）、理论解释（模型、框架）、技术实践（AI、VR、编程）等多种方式，但需逻辑清晰、论证有据。

原创性：作品必须原创，不得抄袭、套作。若使用 AI 创作或者引用他人观点或数据，需注明出处。**发现抄袭、AI（或人）代写者，期末成绩计 0 分。**

三、提交要求

截止时间：第 15 周前提交。

所有同学需在第 15 周（2026.1.7）上课前，将期末作品电子版，上传至智慧树平台，并于第 16 周（2026.1.14）交纸质版。

提交方式说明：

1. 微信公众号作品

可于第 15 周前，采用秀米制作自己的作品，添加标题、封面图片、素材、内容等。将完成的作品中文字部分电子版和查重报告上传至智慧树平台，并将秀米作品另存到助教的秀米账号（18653082463），由助教审核是否符合要求。

注：微信公众号由任课教师发布，选课同学仅提供秀米作品。

秀米作品另存操作方法：

<https://jingyan.baidu.com/article/359911f546616d16ff030656.html>

秀米作品发布平台为公众号“皇家每羊 Economics 通识课”。期末评分标准为：公众号作品推送和点赞（80%）+任课教师评分（20%）构成。

作品完成并发布后，该作品在公众号上得到 15 个以上“赞”，即可得到期末成绩的 80%（50 分*80%=40 分），剩余 20%（50 分*20%=10 分）由任课教师根据作品质量评定。如集赞不足 15 个，由任课老师根据作品质量评定成绩。

2. 数字化作品

（1）基于 Unity 等的 VR 场景开发作品：于第 15 周前，提交可运行文件、视频演示和作品创作说明文档，简要介绍作品。于第 16 周提交作品说明文档纸质版，由任课

老师根据作品质量评定成绩。

(2) AI 视频、绘画等作品：于第 15 周前，将视频文案上传至智慧树。

创作者可通过课程公众号或其他任意网络平台（如 B 站、抖音）发布作品，于第 16 周提交文案纸质版。

作品完成并发布后，该作品在平台上得到 15 个以上“赞”，即可得到期末成绩的 80%（50 分*80%=40 分），剩余 20%（50 分*20%=10 分）由任课教师根据作品质量评定。如集赞不足 15 个，由任课老师根据作品质量评定成绩。

附件 1 期末选题参考

以下选题仅供参考，可根据个人兴趣自由选题。

一、校园生活与数字经济

1. 校园外卖平台的价格机制研究：京东、美团、饿了么等的价格差异与算法定价逻辑；大学生如何选择不同外卖平台的优惠券？平台算法如何影响学生的点餐选择。

2. 二手交易平台与大学生共享经济：校园二手交易平台（如闲鱼、校内二手群等）如何改变学生消费习惯，为什么有的学生更愿意在平台而非线下交易；校园二手交易平台在资源循环利用中的作用与风险。

3. 校园跑腿平台的经济学逻辑：便利与价格的博弈。校园“跑腿经济”的平台佣金机制；大学生兼职跑腿背后的数字劳动与价值分配。

4. 订阅经济的付费模式与学生接受度调研分析：大学生订阅的视频、音乐和学习软件、笔记软件等的使用情况及付费模式调研及经济学分析。

5. 数字校园 APP（新旧教务系统、校园一卡通等）的用户体验与改进建议。

6. 学生食堂的数字化运营：大数据定价是否可能？校园食堂是否适合推行数字化动态定价？

7. 校园出行的智能化：校车预约系统的效率与公平。

8. 校园快递柜与“最后一公里”经济学：丰巢、菜鸟驿站如何改变学生取件体验与隐私保护问题；校园快递驿站的价格、便利与效率。

9. 校园饮品店数字化点单：效率提升还是拥堵？

10. 校园团购经济学：微信群拼单、拼好饭等的成本与收益。
11. 校园租赁经济：共享雨伞、充电宝等的使用情况。
12. 校园“夜宵经济”的数字化趋势分析。
13. 大学生如何利用 AI 做副业？

二、大学生学习与数字教育

1. AI 工具在大学生学习中的应用与争议：Deepseek、ChatGPT 等在作业写作与备考中对大学生学习效率的影响；AI 助教对学习成绩提升的潜在作用；大学是否应禁止 AI 工具使用？
2. 为什么部分学生更喜欢 B 站学习视频，而不是 MOOC？
3. 数字化学习社区（学习打卡群、学习 APP、AI 学习助手等）的激励机制；打卡激励机制是否真的能提升学习效率？
4. 线上考试监考软件：效率提升还是学生焦虑？
5. 校园智慧图书馆的数字化服务：大数据驱动的图书推荐系统与信息茧房风险。
6. 在线公开课平台的付费与免费模式研究。
7. 校园学习数据的隐私与安全问题：教务系统的数据采集与保护。
8. 校园选课系统的算法优化可能性。
9. 校园宿舍管理的数字化效率分析。

三、校园消费与数字媒体

1. 大学生消费中的“种草经济”：为什么短视频更容易影响购买？
2. 直播带货对大学生消费决策的影响。直播带货与大学生消费决策：大学生是“理智买单”还是“冲动下单”？
3. 盲盒经济如何驱动消费冲动；大学生对“盲盒经济”的接受度分析；大学生购买虚拟商品（皮肤/会员/NFT）的动机分析；大学生对 NFT、数字藏品的认知与投资意愿等
4. 校园 KOL/网红的粉丝经济学。
5. “颜值经济”在大学生消费中的体现。
6. 大学生理财 APP 使用情况与风险认知调研与分析。数字理财产品在大学生中的接受度：支付宝基金、数字货币钱包对大学生的吸引力与风险。

7. 大学生朋友圈广告接受度分析。
8. 游戏直播平台在大学生群体中的渗透。
9. 共享出行在大学校园的应用与挑战：校园内外的共享电动车使用情况分析。
10. 校园兼职平台的数字劳动问题：从兼职猫到校园公众号的招聘信息，算法如何影响机会分配？
11. 校园健身与运动 APP 的激励机制与用户行为。
12. 大学生对“打赏文化”的态度与动机。
13. 大学生对数字公益平台的参与行为。

四、社会与数字治理议题

1. 信息茧房与大学生的校园舆论：推荐算法如何影响大学生对时事和社会问题的认知。
2. 饭圈文化与信息茧房：数字经济如何塑造大学生群体中的粉丝经济与消费。
3. “数字游民”与零工经济。
3. 数字鸿沟与不同背景大学生的差异：城乡学生在数字素养与资源获取上的差距。
4. 校园网贷平台的经济与风险分析：现金贷、花呗、京东白条在大学生群体中的影响。
5. 大学生使用社交媒体的隐私与数据保护：微信、QQ 等社交媒体使用中的个人信息安全问题。
6. 大学生数字身份与隐私：为什么愿意用个人数据换便利？数字身份与校园认证系统：人脸识别、智慧校园一卡通对学生生活便利与隐私的双重影响。

五、其他

1. 元宇宙中的校园生活想象：如果未来上课都在元宇宙里，大学会变成什么样？
2. 大学生如何看待数字货币支付：比特币、数字人民币在校园中的接受度调研。
3. AI 与就业市场的关系：大学生如何看待“AI 抢饭碗”问题。
4. 绿色数字经济与大学校园：碳中和背景下，校园如何利用数字技术降低能耗？
5. AI 辅助下的大学创新创业：数字经济如何为学生创业提供机会与挑战？