

1.	Nazwa kierunku	Creative management in new media
2.	Wydział	Szkoła Filmowa im. Krzysztofa Kieślowskiego
3.	Cykl rozpoczęcia	2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	ogólnoakademicki
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: Technologie rozszerzonej rzeczywistości

Kod modułu: W8-ZN-S2-TRR

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
TRR_1	Student posiada wiedzę na temat technologii rozszerzonej rzeczywistości.	K_W01	5
TRR_2	Student posiada wiedzę dotyczącą sposobów zapisu obrazu AR, VR i MR.	K_W02	4
TRR_3	Student potrafi rozpoznać formy audiowizualne wytworzone dzięki nowoczesnej technologii rozszerzonej rzeczywistości (AR), wirtualnej rzeczywistości (VR) i mieszanej rzeczywistości (MR).	K_U05	5
TRR_4	Student posiada umiejętność kreowania wypowiedzi artystycznej z użyciem narzędzi tożsamyh z rozszerzoną rzeczywistością.	K_U03	3
TRR_5	Student posiada kompetencje w zakresie rozumienia audiowizualnego dzieła sztuki stworzonego przy udziale technologii rozszerzonej rzeczywistości i rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się ze względu na dynamiczne procesy wpływające na zmiany w technologii rejestracji obrazu i dźwięku.	K_K02	4
TRR_6	Student rozumie mechanizmy procesu twórczego w trakcie produkcji form audiowizualnych z wykorzystaniem rozszerzonej rzeczywistości.	K_K03	5

3. Opis modułu	
Opis	W ramach przedmiotu studenci poznają zastosowanie technologii rozszerzonej rzeczywistości oraz proces powstawania materiału audiowizualnego poczynając od konceptu, przez produkcję, a skończywszy na post-produkcji. Zapoznają się z poszczególnymi etapami pre-produkcji, produkcji i sposobami emisji obrazu. Studenci otrzymają wiedzę o tym, co jest istotne w danych etapach produkcyjnych, występujących problemach związanych z realizacją okresu zdjęciowego i kluczowych zadaniach w związku z produkcją obrazu z rozszerzoną rzeczywistością. Studenci poznają elementy definiujące rozszerzoną rzeczywistość (AR), wirtualną rzeczywistość (VR) i mieszaną rzeczywistość (MR). Zapoznają się ze sprzętem i oprogramowaniem służącym do produkcji tego typu obrazu. Poznają typowe role pracowników tworzącego content VR, AR i MR. Studenci zaznajomią się z przykładowymi procesami, które pozwalają skutecznie analizować różnice pomiędzy rozszerzoną rzeczywistością, wirtualną rzeczywistością i

	mieszana rzeczywistością. Poznają jak przebiega proces łączenia różnych modeli narracji obrazu, krzyżowania się tych technik w ramach nowych mediów oraz zacierania się granic pomiędzy narracją w grze wideo i filmie.
Wymagania wstępne	Student powinien posiadać wiedzę z zakresu kinematografii i audiowizualnych form nowych mediów wykorzystujących nowoczesne technologie.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
TRR_w_1	Sprawdzian	Weryfikacja stopnia osiągania przez studentów założonych efektów kształcenia będzie realizowane przy zastosowaniu egzaminu pisemnego.	TRR_1, TRR_2
TRR_w_2	Ocena ciągła	Ocena prac cząstkowych mających na celu nabycie przez studenta umiejętności i kompetencji związanych z technologiami rozszerzonej rzeczywistości.	TRR_3, TRR_4, TRR_5, TRR_6

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
TRR_fs_1	wykład	Wykład teoretyczny, wykład aktywizujący, prezentacja multimedialna, dyskusja.	15	Analiza literatury przedmiotu, analiza treści wykładu, poszukiwanie przykładów w praktyce, samodzielna realizacja wskazanych partii materiału z uwzględnieniem literatury przedmiotu.	30	TRR_w_1
TRR_fs_2	ćwiczenia	Studia przypadków, które ukierunkowane są na poznanie technologii rozszerzonej rzeczywistości i zasad jej zastosowania. Ćwiczenia aktywizujące. Praca w grupach.	15	Samodzielne przygotowanie się do każdego zajęcia, usystematyzowanie materiału przedstawionego na zajęciach, przygotowanie projektów - także grupowych. Samodzielna realizacja wskazanych w sylabusie partii materiału i analiza wybranych przez wykładowcę przykładów, powtórzenie i ugruntowanie wiedzy oraz umiejętności zdobytych w trakcie zajęć.	30	TRR_w_2