

1.	Nazwa kierunku	muzyka w multimediami
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

7. Informacje podstawowe o module	
Nazwa modułu	Gesture capture
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-GC
Liczba punktów ECTS	2
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Gesture capture” wprowadza studentów w tematykę przechwytywania i analizy ludzkich gestów w kontekście interakcji z komputerami oraz systemami wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości. Uczestnicy zapoznają się z różnymi metodami rejestrowania gestów, takimi jak technologia optyczna, czujniki ruchu oraz systemy śledzenia 3D. Podczas zajęć studenci będą mieli okazję nauczyć się, jak przetwarzać dane z tych technologii oraz wykorzystywać je w aplikacjach interaktywnych. Kurs obejmuje również zagadnienia związane z rozpoznawaniem gestów i ich zastosowaniem w projektowaniu gier komputerowych, filmów animowanych oraz systemów VR/AR. W ramach zajęć uczestnicy będą realizować ćwiczenia praktyczne, które pozwolą im zdobyć umiejętności w zakresie integracji technologii rejestracji gestów w różnych środowiskach interaktywnych. Moduł ma na celu rozwój kompetencji związanych z nowoczesnymi metodami tworzenia interfejsów użytkownika i wprowadzania innowacji w dziedzinie interakcji człowiek-komputer.
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

8. Zakładane efekty uczenia się modułu			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-GC_1	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat różnych technologii rejestracji gestów, takich jak czujniki ruchu, technologia optyczna oraz systemy śledzenia 3D, wykorzystywanych w interakcjach z komputerami oraz systemami VR/AR.	W6-MM-S2-W01	3
		W6-MM-S2-W05	4
S2-GC_2	Osoba studiująca potrafi przetwarzać dane z technologii rejestracji gestów i implementować je w aplikacjach interaktywnych, takich jak gry komputerowe i systemy VR/AR.	W6-MM-S2-U03	3
		W6-MM-S2-U04	5
S2-GC_3	Osoba studiująca potrafi współpracować w grupie, A47:J49 dzieląc się wiedzą i umiejętnościami, w celu integracji technologii gestów w projektach interaktywnych i twórczych.	W6-MM-S2-K03	3
		W6-MM-S2-K06	5
		W6-MM-S2-K07	4

9. Metody prowadzenia zajęć		
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis

		<i>opis przedmiotów, zjawisk, procesów, osób; wiąże się z określeniem struktury i cech charakterystycznych opisywanego obiektu, zjawiska, procesu; opisowi towarzyszy zwykle pokaz opisywanego obiektu lub jego modele, rysunki, tabele, wykresy, itd.; opis może przyjąć formę: wyjaśnienia, klasyfikacji, uzasadnienia lub porównania</i>
b03	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: gry dydaktyczne <i>treści nauczania ujęte w formułę gry zachowującej reguły, zasady i przepisy; prowadzone w celowo zorganizowanej sytuacji, opartej na opisie faktów i procesów, uczący się konkurują ze sobą w ramach określonych przez NA zasad; gry symulacyjne – uwzględniają pozorowanie sytuacji rzeczywistych; gry decyzyjne – oparte są na procesie podejmowania decyzji z poznanem ich konsekwencji (np. drzewo decyzyjne), gry psychologiczne – wzmagają udział emocjonalno-wolicjonalnego komponentu postawy</i>
b09	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: flipped classroom <i>nauczanie wyprzedzające; praca na zajęciach opiera się na uprzednio samodzielnie przestudiowanym materiale wskazanym przez prowadzącego zajęcia; przygotowanie poza zajęciami służy poznaniu zagadnień stanowiących warunek uczestnictwa w dyskusji oraz ćwiczenia powiązanych z nimi umiejętności praktycznych; ciężar aktywności opiera się na pracy studentów z towarzyszeniem prowadzącego zajęcia</i>
c06	Zbiór metod eksponujących	Pokaz/demonstracja <i>wzorcowe zaprezentowanie sposobu wykonania określonych czynności z omówieniem; celem jest wyzwolenie czynności naśladowczych indywidualnie lub w grupie uczestników obserwujących działanie osoby prowadzącej zajęcia aż do ukształtowania właściwego nawyku poprzez odbywanie regularnych ćwiczeń; metoda pokazu łączona jest z praktycznym ćwiczeniem czynności/zachowań</i>

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
C_GC	ćwiczenia	18	zaliczenie	S2-GC_1, S2-GC_2, S2-GC_3	a03, b03, b09, c06

11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:			
Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a01	Przygotowanie do zajęć	Kwerenda materiałów i przegląd działań niezbędnych do uczestnictwa w zajęciach <i>przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach</i>	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności <i>czynności polegające na powtarzaniu, doskonaleniu i utrwalaniu praktycznych umiejętności, w tym ćwiczonych podczas odbytych wcześniej zajęć lub nowych, niezbędnych z punktu widzenia realizacji kolejnych elementów programu (jako przygotowanie się uczestnictwa w zajęciach)</i>	Tak
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] <i>uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich</i>	Tak
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego <i>zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obligatoryjnego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się</i>	Tak