

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

<b>7. Informacje podstawowe o module</b>	
Nazwa modułu	Technologie rozszerzonej rzeczywistości (podstawy i przyszłe trendy)
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-XRT_A
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	<p>Moduł „Technologie rozszerzonej rzeczywistości (podstawy i przyszłe trendy)” ma na celu wprowadzenie studentów w podstawowe zagadnienia związane z rozszerzoną rzeczywistością (XR) oraz jej przyszłymi kierunkami rozwoju. W trakcie wykładów omawiane będą kluczowe technologie, takie jak wirtualna rzeczywistość (VR), rozszerzona rzeczywistość (AR) oraz mieszana rzeczywistość (MR), a także ich zastosowanie w różnych dziedzinach sztuki i nauki. Studenci zapoznają się z aktualnymi trendami, narzędziami i metodami wykorzystywanymi w produkcji XR, a także z potencjalnymi kierunkami rozwoju tych technologii. Kurs pozwala na zrozumienie wpływu XR na współczesną twórczość cyfrową i artystyczną. Zajęcia będą także omawiały wyzwania technologiczne i społeczne związane z implementacją XR w różnych branżach. Na zakończenie kursu studenci będą mieli podstawową wiedzę na temat potencjału technologii rozszerzonej rzeczywistości w kontekście przyszłych innowacji. W trakcie zajęć studenci zdobędą zarówno teoretyczną, jak i praktyczną wiedzę o tych technologiach.</p>
Lista modułów koniecznych do zaliczenia przed przystąpieniem do tego modułu (o ile to konieczne)	nie dotyczy

<b>8. Zakładane efekty uczenia się modułu</b>			
Kod	Opis	Efekty uczenia się kierunku	Stopień realizacji (skala 1-5)
S2-XRT_A_1	Osoba studiująca zna technologie rozszerzonej rzeczywistości (XR), w tym rzeczywistość wirtualną (VR), rozszerzoną (AR) i mieszaną (MR).	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W05	4 4 3
S2-XRT_A_2	Osoba studiująca rozumie aktualne trendy oraz przyszłe kierunki rozwoju technologii XR w kontekście różnych dziedzin sztuki i nauki.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W05	3 4 5
S2-XRT_A_3	Osoba studiująca potrafi analizować zastosowanie technologii XR w różnych branżach oraz oceniać ich potencjalny wpływ na przyszłość kreatywności cyfrowej.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	4 3 5
S2-XRT_A_4	Osoba studiująca potrafi współpracować z innymi przy omawianiu technologicznych i społecznych wyzwań związanych	W6-MM-S2-K05	3

	z implementacją XR w różnych branżach.	W6-MM-S2-K06	5
		W6-MM-S2-K07	4

**9. Metody prowadzenia zajęć**

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy <i>systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji</i>
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny <i>przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją</i>
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku <i>case studies – wszechstronny opis zjawiska dotyczącego wybranej dyscypliny; odzwierciedlenie rzeczywistości, zaprezentowanie specyfiki zjawiska ze wszystkimi ważnymi jego aspektami do omówienia w ramach zajęć (co? gdzie? jak?); stosowane jako odtworzenie, przedstawienie, omówienie, diagnoza czynników, które kształtują zjawisko lub występują w interakcji z nim; pogłębiona jakościowa analiza i ocena wybranego zjawiska</i>
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja <i>mechaniczne przedstawienie syntetycznego obrazu treści w formie grafiki prezentacyjnej, np. szeregu slajdów lub innych form multimedialnych zwykle z omówieniem/innym komentarzem; typowe składniki prezentacji - tekst ujęty w punkty, wykresy, grafika (obrazy) i animacje; ew. efekty dźwiękowe lub muzyka; ilustracja multimedialna treści zajęć prezentowana w formie rzutowanego obrazu</i>

**10. Formy prowadzonych zajęć**

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_XRT_A	wykład	15	egzamin	S2-XRT_A_1, S2-XRT_A_2, S2-XRT_A_3, S2-XRT_A_4	a01, b02, b07, c07

**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
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych <i>czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć</i>	Tak
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów <i>wgłębianie się, dociekanie, rozważanie, przyswajanie, interpretacja lub porządkowanie wiedzy pochodzącej z literatury, dokumentacji, instrukcji, scenariuszy, itd., wykorzystanych na zajęciach oraz z notatek lub innych materiałów/wytworów sporządzonych w ich trakcie</i>	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podjęcie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu	Nie

		<i>zbiór aktywności podejmowanych samodzielnie i z własnej inicjatywy studenta, mających na celu pogłębienie lub poszerzenie wiedzy i umiejętności, ich powtórzenie, utrwalenie lub weryfikację, w tym uwzględniające aktywności realizowane w innych przestrzeniach, np. w instytucji upowszechniania kultury, w instytucji oświatowej, laboratorium, w plenerze, itd.; w tym autoedukacja</i>	
--	--	---	--

Informacje dotyczące szczegółów realizacji modułu w danym roku akademickim znajdują się w sylabusie dostępnym w systemie USOS: <https://usosweb.us.edu.pl>.