

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 (zastosowania w sztuce i mediach)
Kod modułu	W6-DigiCrea-MM-XRT_B
Liczba punktów ECTS	1
Język wykładowy	angielski
Cel i opis treści kształcenia	Moduł „Technologie rozszerzonej rzeczywistości (zastosowania w sztuce i mediach)” oferuje wprowadzenie do nowoczesnych technologii XR (rozszerzonej rzeczywistości), w tym rzeczywistości wirtualnej (VR), rozszerzonej (AR) oraz mieszanej (MR). Studenci zapoznają się z podstawami technologii XR, ich możliwościami i zastosowaniami w kontekście sztuki i mediów. Kurs ma na celu rozwinięcie umiejętności analizowania, tworzenia oraz zastosowania tych technologii w różnych formach twórczych. Uczestnicy poznają kluczowe narzędzia i platformy wykorzystywane w produkcji XR, a także przykłady ich zastosowania w artystycznych i medialnych projektach. Zajęcia mają charakter wykładu, który obejmuje zarówno teoretyczne podstawy technologii, jak i prezentację rzeczywistych przykładów z branży. Celem kursu jest rozwinięcie wiedzy i zrozumienia wpływu technologii XR na współczesną produkcję artystyczną i medialną.
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_B_1	Osoba studiująca zna pojęcia i technologie związane z rozszerzoną rzeczywistością, w tym wirtualną rzeczywistość (VR), rozszerzoną rzeczywistość (AR) oraz rzeczywistość mieszaną (MR).	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W05	4 5 3
S2-XRT_B_2	Osoba studiująca rozumie zastosowania technologii XR w kontekście sztuki i mediów oraz ich wpływ na współczesną produkcję kreatywną.	W6-MM-S2-W01 W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W05	4 5 3
S2-XRT_B_3	Osoba studiująca potrafi analizować przykłady zastosowań technologii XR oraz wybierać odpowiednie narzędzia i platformy do realizacji projektów artystycznych i medialnych.	W6-MM-S2-U02 W6-MM-S2-U03 W6-MM-S2-U04	3 4 5
S2-XRT_B_4	Osoba studiująca jest świadoma roli technologii XR w kształtowaniu nowoczesnych praktyk twórczych i potrafi krytycznie ocenić ich znaczenie w kulturze i społeczeństwie.	W6-MM-S2-K04 W6-MM-S2-K05	4 5

		W6-MM-S2-K07	3
--	--	--------------	---

**9. Metody prowadzenia zajęć**

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)
a01	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Wykład informacyjny/kursowy systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
a03	Zbiór metod asymilacji wiedzy / podających	Opis 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
b01	Zbiór metod problemowych	Wykład problemowy analiza wybranego problemu naukowego lub praktycznego z weryfikacją i próbą rozwiązania wykładanych kwestii oraz wskazaniem konsekwencji wynikających z tego rozwiązania
c02	Zbiór metod eksponujących	Projekcja odtworzenie materiału filmowego (video/film) w całości lub we fragmentach jako element ilustracji treści wykładanych w ramach zajęć, przedmiot analizy i oceny dzieła lub ćwiczeniowa metoda percepcji obrazu; film/video to dzieło/utwór artystyczny, ilustracja (w tym techniczna) treści/zjawiska/objektu, prywatny zapis działania, obraz medialny, itp.

**10. Formy prowadzonych zajęć**

Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_XRT_B	wykład	15	egzamin	S2-XRT_B_1, S2-XRT_B_2, S2-XRT_B_3, S2-XRT_B_4	a01, a03, b01, c02

**11. Praca studenta poza udziałem w zajęciach obejmuje w szczególności:**

Kod	Kategoria	Nazwa (opis)	Czy częściowo zalicza się do BUNA-y?
a02	Przygotowanie do zajęć	Czytanie literatury / analiza materiałów źródłowych czytanie literatury wskazanej w sylabusie; przegląd, porządkowanie, analiza i wybór materiałów źródłowych do wykorzystania w ramach zajęć	Nie
a03	Przygotowanie do zajęć	Ćwiczenie praktycznych umiejętności 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)	Nie
c02	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Studiowanie wykorzystanej literatury oraz wytworzonych w ramach zajęć materiałów 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	Nie
c03	Przygotowanie do weryfikacji efektów uczenia się	Realizacja indywidualnego lub grupowego zadania zaliczeniowego/egz./etapowego zbiór czynności zmierzających do wykonania zadania zleconego do realizacji poza zajęciami, jako obowiązkowego etapu/elementu weryfikacji przypisanych do tych zajęć efektów uczenia się	Tak

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