

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		VR w przemyśle kreatywnym
Kod modułu		W6-DigiCrea-MM-VRCI
Liczba punktów ECTS		1
Język wykładowy		angielski
Cel i opis treści kształcenia		Moduł „VR w przemyśle kreatywnym” wprowadza studentów do zagadnienia zastosowań technologii wirtualnej rzeczywistości (VR) w różnych dziedzinach przemysłu kreatywnego. Zajęcia koncentrują się na analizie roli VR w sztuce, filmie, grach komputerowych, projektowaniu przestrzennym oraz innych formach wyrazu artystycznego i komunikacji. Studenci zapoznają się z narzędziami oraz technologiami wykorzystywanymi w VR, a także z wyzwaniami i potencjałem tej technologii w kontekście twórczym. Moduł pozwala na zrozumienie sposobu, w jaki VR wpływa na doświadczenia użytkowników i jak zmienia tradycyjne formy produkcji w przemyśle kreatywnym. Uczestnicy kursu analizują również przykłady wykorzystania VR w różnych branżach, omawiając innowacyjne projekty i case studies. Zajęcia mają na celu rozwijanie umiejętności krytycznego myślenia o przyszłości technologii VR w kontekście sztuki i mediów.
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-VRCI_1	Osoba studiująca zna zastosowania technologii VR w różnych sektorach przemysłu kreatywnego, w tym w sztuce, filmie i grach komputerowych.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W05	4 3 3	
S2-VRCI_2	Osoba studiująca posiada wiedzę na temat narzędzi i technologii wykorzystywanych w VR oraz wyzwań związanych z tą technologią.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W03 W6-MM-S2-W04	5 4 3	
S2-VRCI_3	Osoba studiująca rozumie wpływ VR na doświadczenia użytkowników oraz transformację tradycyjnych metod produkcji w przemyśle kreatywnym.	W6-MM-S2-W02 W6-MM-S2-W04 W6-MM-S2-W05	5 3 4	
S2-VRCI_4	Osoba studiująca potrafi współpracować w grupie, dzieląc się wiedzą na temat VR i podejmując wspólne dyskusje na temat przyszłości tej technologii w sztuce i mediach.	W6-MM-S2-K03 W6-MM-S2-K06	3 5	

		W6-MM-S2-K07	4
--	--	--------------	---

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
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
b04	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: dyskusja/debata wymiana poglądów z użyciem merytorycznych argumentów, w wyniku której dochodzi do ścierania się różnych poglądów, wypracowania kompromisów i określania wspólnych stanowisk; dyskusja prowadzona jest w oparciu o reguły wcześniej ustalone z grupą: w tym dotyczące czasu, sposobu i kolejności prezentacji stanowisk oraz zasad kulturalnej dyskusji; dyskusja służy poszukiwaniu najlepszych rozwiązań, prezentowaniu różnych punktów widzenia, nie jest rywalizacją; odmiany d.: burza mózgów, debata oksfordzka, dyskusja panelowa, drzewo decyzyjne, dyskusja konferencyjna; debata to uporządkowany spór pomiędzy zwolennikami i przeciwnikami jakiegoś poglądu, toczona zwykle przez specjalistów z dziedziny lub wybranych uprzednio przedstawicieli grupy zajmującej się wspólnym problemem
b07	Zbiór metod problemowych	Metody aktywizujące: studium przypadku 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

10. Formy prowadzonych zajęć					
Kod	Nazwa	Liczba godzin	Sposób weryfikacji efektów uczenia się	Efekty uczenia się modułu	Metody prowadzenia zajęć
W_VRCI	wykład	15	egzamin	S2-VRCI_1, S2-VRCI_2, S2-VRCI_3, S2-VRCI_4	a01, b01, b04, b07

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	Tak
a04	Przygotowanie do zajęć	Konsultowanie materiałów uzupełniających [względem wskazanych w sylabusie] uzgadnianie dodatkowych do wskazanych w sylabusie materiałów, służących realizacji zadań wynikających z uczestnictwa w zajęciach lub na potrzeby przygotowania się do nich	Tak
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

e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie z własnej inicjatywy i indywidualnie aktywności służących poszerzeniu zakresu lub głębi treści nauczania, w tym poza murami Uniwersytetu <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>	Nie
-----	------------------------------------	--	-----

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