

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		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		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.
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-XRT_A_1	Osoba studiująca zna technologie rozszerzonej rzeczywistości (XR), w tym rzeczywistość wirtualną (VR), rozszerzoną (AR) i mieszaną (MR).	W6-MM-S2-W02	4	
		W6-MM-S2-W03	4	
		W6-MM-S2-W05	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	3	
		W6-MM-S2-W03	4	
		W6-MM-S2-W05	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	4	
		W6-MM-S2-U03	3	
		W6-MM-S2-U04	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 systematyczny kurs z określonej dyscypliny naukowej w ujęciu syntetycznym; realizacja zakłada bierny odbiór przekazanych informacji
b02	Zbiór metod problemowych	Wykład konwersatoryjny przekaz treści uwzględniający interakcję ze słuchaczami wykładu; dyskusja związana z wykładem stanowi jeden z jego elementów bądź jest jego kontynuacją
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
c07	Zbiór metod eksponujących	Prezentacja 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

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 przegląd literatury, dokumentacji, narzędzi i materiałów oraz specyfiki i zakresu działań wskazanych w sylabusie jako wymagane do pełnego uczestnictwa w zajęciach	Nie
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
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	Tak
e01	Aktywności komplementarne do zajęć	Podejmowanie 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>.