

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 (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

8.	Zakładane efekty uczenia się modułu			
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	4	
		W6-MM-S2-W03	5	
		W6-MM-S2-W05	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	4	
		W6-MM-S2-W02	5	
		W6-MM-S2-W05	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	3	
		W6-MM-S2-U03	4	
		W6-MM-S2-U04	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	4	
		W6-MM-S2-K05	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/obiektu, 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>.