


KAPITAŁ LUDZKI
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez
 Unię Europejską w ramach
 Europejskiego Funduszu
 Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
 EUROPEJSKI
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


Nazwa przedmiotu		Kod ECTS	
Sztuka VR		8.0.12901	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			
Zakład Filmu i Mediów			
Studia			
wydział	kierunek	poziom	pierwszego stopnia
Wydział Filologiczny	Produkcja form audiowizualnych	forma	niestacjonarne (zaoczne)
		moduł specjalnościowy	wszystkie
		specjalizacja	wszystkie
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)			
dr Joanna Sarbiewska; Paweł Józwiak-Rodan; Karolina Kołtun			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS	
Formy zajęć		1	
Konwersatorium		8 godzin - uczestnictwo w zajęciach;	
Sposób realizacji zajęć		7 godzin - przygotowywanie się do zajęć / studiowanie literatury przedmiotu;	
zajęcia on-line, zajęcia w sali dydaktycznej		10 godzin - przygotowanie projektu lub prezentacji na zaliczenie;	
Liczba godzin		Razem: 25 godzin = 1 ECTS.	
Konwersatorium: 8 godz.			
Termin realizacji przedmiotu			
2022/2023 letni			
Status przedmiotu		Język wykładowy	
obowiązkowy		polski	
Metody dydaktyczne		Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne	
- Wykład konwersatoryjny		Sposób zaliczenia	
- Wykład z prezentacją multimedialną		Zaliczenie (za)	
		Formy zaliczenia	
		wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja	
		Podstawowe kryteria oceny	
		obecność i aktywność na zajęciach (30%)	
		praca zaliczeniowa (70%)	
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się			

zakładany efekt uczenia się	Ocena wypowiedzi studentów w trakcie wykładu konwersatoryjnego	Wykonanie pracy zaliczeniowej: przygotowanie projektu lub prezentacji
	Wiedza	
K_W03	+	+
K_W04	+	+
	Umiejętności	
K_U01	+	+
K_U02	+	+
K_U03	+	+
K_U04	+	+
K_U14	+	+
	Kompetencje społeczne	
K_K01	+	+

Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi

A. Wymagania formalne

Brak

B. Wymagania wstępne

Brak

Cele kształcenia

Student poznaje narzędzia Wirtualnej Rzeczywistości, zdobywa wiedzę na temat jej genezy, rozwoju i możliwości wykorzystania.

Treści programowe

Definicja Wirtualnej Rzeczywistości; historia VR; systemy i formy VR; od 3D do VR; VR/AR; VR na rynku nowych technologii; VR jako narzędzie artystyczne, narracja w produkcji VR.

Wykaz literatury

Na początku semestru prowadzący ustala zestaw lektur wymaganych do zaliczenia przedmiotu

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć (zdania egzaminu):

A.1. wykorzystywana podczas zajęć

„Film PRO”, 4(36)/2018.

J. Jerald, The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality, Illinois 2016.

B. Literatura uzupełniająca

B. Mendiburu, Filmowanie w 3D, Warszawa 2011.

J. Bucher, Storytelling for Virtual Reality, New York 2018.

Kierunkowe efekty uczenia się	Wiedza
K_W03; K_W04 K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U14 K_K01	K_W03; K_W04 Student: <ul style="list-style-type: none"> • rozumie specyfikę VR (K_W03); • posiada wiedzę nt. ontologii, technologii i systemów VR, jako działalności artystycznej (K_W04).
	Umiejętności
	K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U14 Student: <ul style="list-style-type: none"> • posiada umiejętność rozpoznania specyfiki projektu VR (K_U01); • potrafi dopasować projekt do wybranej technologii VR oraz zdefiniować odbiorców (K_U02); • posiada umiejętności oceny przekazu VR z punktu widzenia estetycznego (K_U03); • posiada umiejętność oceny wartości scenariusza projektu VR z punktu widzenia estetycznego (K_U04); • potrafi zrealizować bardzo proste formy VR korzystając z właściwej technologii (K_U14).
	Kompetencje społeczne (postawy)
	K_K01

Student:

- rozumie potrzebę nieustannego pogłębiania i aktualizowania kwalifikacji zawodowych w produkcji audiowizualnej, w tym zwłaszcza aktywnego śledzenia zmian w tym zakresie sztuki VR (K_K01).

Kontakt

joanna.sarbiewska@ug.edu.pl