


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		8.0.12721	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			
Zakład Filmu i Mediów			
Studia			
wydział	kierunek	poziom	pierwszego stopnia
Wydział Filologiczny	Produkcja form audiowizualnych	forma	stacjonarne
		moduł specjalnościowy	wszystkie
		specjalizacja	wszystkie
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)			
dr Joanna Sarbiewska; Karolina Kołtun; Paweł Józwiak-Rodan			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS	
Formy zajęć		1	
Konwersatorium		10 godzin - uczestnictwo w zajęciach;	
Sposób realizacji zajęć		5 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: 10 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 (zał)	
		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	czynny udział w zajęciach	projekt / prezentacja	
		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 K_W03; K_W04 K_U01, K_U02, K_U03, K_U04, K_U14 K_K01	Wiedza K_W03; K_W04 Student: <ul style="list-style-type: none"> • rozumie specyfikę VR (K_W03); • posiada wiedzę na temat 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: <ul style="list-style-type: none"> • 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	