


**KAPITAŁ LUDZKI**  
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez  
 Unię Europejską w ramach  
 Europejskiego Funduszu  
 Społecznego

**UNIA EUROPEJSKA**  
 EUROPEJSKI  
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


<b>Nazwa przedmiotu</b>		<b>Kod ECTS</b>	
Sztuka VR		8.0.14413	
<b>Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot</b>			
Zakład Filmu i Mediów			
<b>Studia</b>			
<b>wydział</b>	<b>kierunek</b>	<b>poziom</b>	<b>pierwszego stopnia</b>
Wydział Filologiczny	Produkcja form audiowizualnych	forma	niestacjonarne (zaoczne)
		moduł specjalnościowy	wszystkie
		specjalizacja	wszystkie
<b>Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)</b>			
dr Joanna Sarbiewska; Karolina Kołtun; Paweł Józwiak-Rodan			
<b>Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin</b>		<b>Liczba punktów ECTS</b>	
<b>Formy zajęć</b>		1	
Konwersatorium		8 godzin - uczestnictwo w zajęciach;	
<b>Sposób realizacji zajęć</b>		7 godzin - przygotowywanie się do zajęć / studiowanie literatury przedmiotu;	
zajęcia w sali dydaktycznej		10 godzin - przygotowanie projektu lub prezentacji na zaliczenie;	
<b>Liczba godzin</b>		Razem: 25 godzin = 1 ECTS.	
Konwersatorium: 8 godz.			
<b>Termin realizacji przedmiotu</b>			
2023/2024 letni			
<b>Status przedmiotu</b>		<b>Język wykładowy</b>	
obowiązkowy		polski	
<b>Metody dydaktyczne</b>		<b>Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne</b>	
- Wykład konwersatoryjny		<b>Sposób zaliczenia</b>	
- Wykład z prezentacją multimedialną		Zaliczenie na ocenę	
		<b>Formy zaliczenia</b>	
		wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja	
		<b>Podstawowe kryteria oceny</b>	
		obecność i aktywność na zajęciach (30%)	
		praca zaliczeniowa (70%)	
<b>Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się</b>			

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**

K\_W03; K\_W04

K\_U01, K\_U02, K\_U03, K\_U04, K\_U14

K\_K01

**Wiedza**

K\_W03; K\_W04

Student:

- 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:

- 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