

KARTA PRZEDMIOTU (SYLABUS)

Opis przedmiotu

Kod przedmiotu		Nazwa przedmiotu	Wirtualna i rozszerzona rzeczywistość w mediach	
2025-26_D_P_1_ST_B2_63			Virtual and Augmented Reality in Media	
Język wykładowy		polski		
Rok akademicki		2025/26		
Kierunek		Dziennikarstwo		
Poziom studiów		Studia pierwszego stopnia		
Profil studiów		Profil praktyczny		
Forma studiów		Studia stacjonarne		
Semestr / semestry		III		
Przynależność do grupy zajęć		B2. Grupa zajęć kierunkowych do wyboru		
Status przedmiotu		Do wyboru		
Formy realizacji zajęć dydaktycznych, wymiar, punkty ECTS		Forma zajęć	Liczba godzin zajęć dydaktycznych	Liczba punktów ECTS
		Wykład	[h]	2 ECTS
		Ćwiczenia	[h]	
		Zajęcia warsztatowe	30[h]	
Powiązanie przedmiotu	z profilem studiów	Kształtuje umiejętności praktyczne (profil praktyczny)		2 ECTS
	z uprawnieniami	-		0 ECTS
	z dyscypliną	Nauki o komunikacji społecznej i mediach		2 ECTS
Forma nauczania		Tradycyjna – zajęcia zorganizowane w Uczelni		
Wymagania wstępne		Brak		
Jednostka prowadząca		Wydział Filologiczno-Pedagogiczny		
Koordynator		Dr Maria Gagacka		
Adres strony internetowej pjo		www.wfp.uniwersytetradom.pl		
Adres e-mail, telefon koordynatora		m.gagacka@uthrad.pl,		

EFEKTY UCZENIA SIĘ, TREŚCI PROGRAMOWE, REALIZACJA ZAJĘĆ DYDAKTYCZNYCH, WERYFIKACJA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

Cel kształcenia:	Zapoznanie studentów z technologiami VR (Virtual Reality) i AR (Augmented Reality). Omówienie zastosowań VR i AR w dziennikarstwie, mediach, kulturze i komunikacji społecznej. Kształtowanie praktycznych umiejętności korzystania z narzędzi VR/AR do tworzenia treści. Rozwijanie krytycznej refleksji nad rolą i wpływem immersyjnych technologii na odbiorców mediów.
Treści programowe:	Zajęcia obejmują poniższe treści programowe:

	<p>Warsztaty:</p> <p>Blok I – Wprowadzenie do VR/AR (4h)</p> <p>Podstawowe pojęcia i różnice między VR, AR i MR.</p> <p>Historia i rozwój technologii immersyjnych.</p> <p>VR/AR w mediach i kulturze.</p> <p>Blok II – Narzędzia i platformy (6h)</p> <p>Sprzęt: gogle VR, urządzenia mobilne, aplikacje AR.</p> <p>Oprogramowanie: narzędzia do tworzenia treści 360°, edytory VR/AR.</p> <p>Studium przypadków (The New York Times VR, AR w transmisjach sportowych).</p> <p>Blok III – Praktyka warsztatowa (12h)</p> <p>Tworzenie narracji immersyjnych.</p> <p>Relacja dziennikarska w 360°.</p> <p>Wykorzystanie AR w reportażu i marketingu eventowym.</p> <p>Praca z aplikacjami mobilnymi i prostymi edytorami VR/AR.</p> <p>Blok IV – Krytyczna analiza (4h)</p> <p>Etyka VR/AR w mediach.</p> <p>Społeczne konsekwencje immersyjnych technologii.</p> <p>Fake news w rzeczywistości rozszerzonej.</p> <p>Blok V – Projekt końcowy (4h)</p> <p>Grupowe przygotowanie krótkiego projektu medialnego z wykorzystaniem VR/AR.</p> <p>Prezentacja i omówienie efektów pracy</p>
Metody dydaktyczne (kształcenia):	<p>Metody dydaktyczne</p> <p>Warsztaty praktyczne (praca z aplikacjami i urządzeniami VR/AR). Studium przypadku (analiza realizacji medialnych VR/AR). Projekt grupowy (tworzenie materiałów immersyjnych). Dyskusja i refleksja krytyczna.</p>
Rygor zaliczenia, kryteria oceny osiągniętych efektów uczenia się, sposób obliczania oceny końcowej:	<p>Warunkiem zaliczenia przedmiotu jest osiągnięcie przez studenta wymaganych efektów uczenia się. Uzyskanie pozytywnych ocen ze wszystkich form zajęć wchodzących w skład przedmiotu jest równoznaczne ze zdobyciem przez studenta liczby punktów ECTS przyporządkowanej temu przedmiotowi. Sposób obliczania oceny z poszczególnych form zajęć przedstawia się następująco:</p>

	<p>W przypadku zaliczenia, ocena obliczana będzie w następujący sposób</p> <p>Aktywność w warsztatach – 30%</p> <p>Zadania cząstkowe (ćwiczenia z VR/AR) – 30%</p> <p>Projekt końcowy – 40%</p> <p>Ocena semestralna obliczana będzie według skali punktowej: od 60% - 3 (dst), od 70% - 3.5 (dst+), od 75% - 4 (db), od 80% - 4.5 (db+), od 90% - 5 (bdb).</p>
--	---

Efekty uczenia się dla przedmiotu w odniesieniu do efektów kierunkowych i formy zajęć				Metody weryfikacji efektów uczenia się	
Numer efektu uczenia się	Opis efektów uczenia się dla przedmiotu (PEU) Student, który zaliczył przedmiot (W) zna i rozumie/ (U) potrafi /(K) jest gotów do:	Kierunkowy efekt uczenia się (KEU)	Forma zajęć	Forma weryfikacji (zaliczeń)	Metody sprawdzania i oceny
W1	Zna podstawowe pojęcia i technologie związane z wirtualną i rozszerzoną rzeczywistością oraz rozumie ich znaczenie dla współczesnych mediów.	K_WG06 K_WG07	Warsztaty	Projekty	Zaliczenie
W2	Rozumie etyczne, społeczne i kulturowe konsekwencje wykorzystania technologii VR/AR w dziennikarstwie i komunikacji.	K_WK14 K_WG08	Warsztaty	Projekty	Zaliczenie
U1	Potrafi przygotować prosty materiał multimedialny z wykorzystaniem narzędzi VR/AR (np. immersyjna wizualizacja, relacja 360°)	K_UW03 K_UW05 K_UW06	Warsztaty	Projekty	Zaliczenie
U2	Potrafi dobrać odpowiednie technologie i aplikacje VR/AR do celów komunikacyjnych i medialnych.	K_UW10 K_UK09 K_UK10 K_UK13	Warsztaty	Projekty	Zaliczenie
K1	Jest gotów do pracy zespołowej przy tworzeniu projektów wykorzystujących VR/AR w mediach.	K_KK01	Warsztaty	obserwacja	Zaliczenie
K2	Jest świadomy potencjalnych zagrożeń związanych z immersją i odpowiedzialny w zakresie projektowania treści dla odbiorców.	K_KK02 K_KO04 K_KR09	Warsztaty	obserwacja	Zaliczenie

Literatura i pomoce naukowe
<p>Wykaz literatury podstawowej:</p> <p>Markowski, M. (2021). System VR–nowa przestrzeń komunikacyjna. <i>Acta Universitatis Lodziensis. Folia Litteraria Polonica</i>, 60(1), 93-103.</p> <p>Gromadzki, A. (2019). Ucieleśniona komunikacja w wirtualnej rzeczywistości. <i>Kwartalnik Naukowy Fides et Ratio</i>, 38(2), 299-311.</p> <p>Wawrzynek, K. A. (2022). Innowacje technologiczne–świat wirtualny–przyczyną opracowania nowych dróg komunikacji w procesie zdobywania wiedzy. <i>Bibliotheca Nostra. Śląski Kwartalnik Naukowy</i>, (2 (62), 96-108.</p> <p>Wykaz literatury uzupełniającej:</p> <p>Barczyk-Sitkowska, A., & Szews, P. (2024) . Rzeczywistość rozszerzona (AR) w komunikacji marek. <i>Perspektywy Kultury</i>, 46(3), 343-356.</p> <p>Pomoce naukowe: prezentacje, raporty.</p>

Nakład pracy studenta potrzebny do osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się – bilans punktów ECTS		
Udział w zajęciach, aktywność	Obciążenie studenta [h]	
	Zajęcia bez nauczyciela- praca własna studenta	Zajęcia dydaktyczne
Udział w warsztatach		30 [h]
Przygotowanie do <i>zajęć</i> , Przygotowanie do <i>zaliczenia</i>	20 [h]	X
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	20[h]/ 0,8 ECTS	30 [h]/ 1,2 ECTS
Punkty ECTS za przedmiot	2 ECTS	

Informacje dodatkowe, uwagi
<p>W przypadku studentów ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle chorych, określone powyżej (w karcie) metody i formy weryfikacji efektów uczenia się dostosowuje się odpowiednio do indywidualnych potrzeb tych studentów.</p> <p>Szczegółowe zasady i formy wsparcia studentów ze szczególnymi potrzebami: w tym z niepełnosprawnością, przewlekle chorych podczas zajęć, zaliczeń i egzaminów określono w: Regulaminie Studiów, Zasadach Studiowania, Procedurze dotyczącej zapewnienia dostępności procesu kształcenia studentom ze szczególnymi potrzebami, w tym: z niepełnosprawnością, przewlekle chorych.</p>