

Karta przedmiotu

Nazwa i kod przedmiotu	Sztuka VR, PG_00167011						
Kierunek studiów	Produkcja form audiowizualnych (P)						
Data rozpoczęcia studiów	październik 2026 r.		Rok akademicki realizacji przedmiotu		2026/2027		
Poziom kształcenia	I stopnia - licencjackie		Grupa zajęć		Grupa zajęć obowiązkowych z zakresu kierunku studiów Grupa zajęć powiązanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym - profil praktyczny		
Forma studiów	niestacjonarne		Sposób realizacji		na uczelni		
Rok studiów	1		Język wykładowy		polski		
Semestr studiów	2		Liczba punktów ECTS		1.0		
Profil kształcenia	praktyczny		Forma zaliczenia		zaliczenie		
Jednostka prowadząca	Rektor -> Wydział Filologiczny -> Instytut Badań nad Kulturą -> Zakład Produkcji Form Audiowizualnych						
Imię i nazwisko wykładowcy (wykładowców)	Odpowiedzialny za przedmiot		dr Grzegorz Fortuna-Skowron				
	Prowadzący zajęcia z przedmiotu						
Formy zajęć	Forma zajęć	Wykład	Ćwiczenia	Laboratorium	Projekt	Seminarium	RAZEM
	Liczba godzin zajęć	8.0	0.0	0.0	0.0	0.0	8
	W tym liczba godzin zajęć na odległość: 0.0						
Aktywność studenta i liczba godzin pracy	Aktywność studenta	Udział w zajęciach dydaktycznych, objętych planem studiów		Udział w konsultacjach		Praca własna studenta	RAZEM
	Liczba godzin pracy studenta	8		1.0		16.0	25
Cel przedmiotu	Student poznaje narzędzia Wirtualnej Rzeczywistości, zdobywa wiedzę na temat jej genezy, rozwoju i możliwości wykorzystania.						

Efekty uczenia się przedmiotu	Efekt kierunkowy	Efekt z przedmiotu	Sposób weryfikacji i oceny efektu
	[PFAL3_U02] Potrafi dopasować projekt do specyfiki rynku audiowizualnego.	Potrafi dopasować projekt do specyfiki rynku audiowizualnego, zwłaszcza w zakresie VR.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
	[PFAL3_U03] Posiada umiejętność oceny przekazów audiowizualnych z punktu widzenia estetycznego.	Posiada umiejętność oceny projektów VR z punktu widzenia estetycznego.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
	[PFAL3_U04] Posiada umiejętność oceny wartości scenariusza projektu audiowizualnego z punktu widzenia estetycznego.	Posiada umiejętność oceny wartości scenariusza projektu VR z punktu widzenia estetycznego.	[SU1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
	[PFAL3_U14] Potrafi zrealizować proste formy audiowizualne korzystając z właściwych środków wyrazu.	Potrafi zrealizować proste formy VR, korzystając z właściwych środków wyrazu.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[PFAL3_W03] Rozumie język mediów audiowizualnych oraz zna profesjonalną terminologię, również w języku angielskim.	Rozumie język mediów audiowizualnych oraz zna profesjonalną terminologię, również w języku angielskim.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[PFAL3_W04] Posiada wiedzę na temat rodzajów i gatunków działalności audiowizualnej jako działalności artystycznej.	Posiada wiedzę na temat rodzajów i gatunków projektów VR jako działalności artystycznej.	[SW1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja [SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport
	[PFAL3_K01] Rozumie potrzebę nieustannego pogłębiania i aktualizowania kwalifikacji zawodowych w produkcji filmowej, w tym zwłaszcza aktywnego śledzenia zmian w tym zakresie.	Rozumie potrzebę nieustannego pogłębiania i aktualizowania kwalifikacji zawodowych w produkcji filmowej, w tym zwłaszcza w zakresie VR.	[SK1] wypowiedź ustna/rozmowa/ dyskusja
	[PFAL3_U01] Posiada umiejętność rozpoznania specyfiki projektu audiowizualnego.	Posiada umiejętność rozpoznania specyfiki projektu realizowanego w ramach Wirtualnej Rzeczywistości.	[SU2] prezentacja/projekt/referat/ raport
Treści przedmiotu	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.		
Wymagania wstępne i dodatkowe			
Sposoby i kryteria oceniania osiągniętych efektów uczenia się	Sposób oceniania (składowe)	Próg zaliczeniowy	Składowa oceny końcowej
	czynny udział w zajęciach	80.0%	30.0%
	praca zaliczeniowa	51.0%	70.0%
Zalecana lista lektur	Podstawowa lista lektur	Film PRO, 4(36)/2018. J. Jerald, The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality, Illinois 2016.	
	Uzupełniająca lista lektur	B. Mendiburu, Filmowanie w 3D, Warszawa 2011. J. Bucher, Storytelling for Virtual Reality, New York 2018.	
	Adresy eZasobów		
Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania	Omówienie technologii VR. Omówienie rozwoju technologii VR. Ocena przekazu VR z punktu widzenia estetycznego. Realizacja prostych form VR.		
Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu	Nie dotyczy		