

## Karta przedmiotu

|                                          |                                                                                                                              |                                                           |                                      |                        |                                                                                                                                            |                       |       |
|------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------|--------------------------------------|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-------|
| Nazwa i kod przedmiotu                   | Sztuka VR (Konwersatorium), PG_00166816                                                                                      |                                                           |                                      |                        |                                                                                                                                            |                       |       |
| 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<br>Grupa zajęć powiązanych z praktycznym przygotowaniem zawodowym - profil praktyczny |                       |       |
| Forma studiów                            | stacjonarne                                                                                                                  |                                                           | 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                                                                                                          | 10.0                                                      | 0.0                                  | 0.0                    | 0.0                                                                                                                                        | 0.0                   | 10    |
|                                          | 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                                                                                                 | 10                                                        |                                      | 1.0                    |                                                                                                                                            | 14.0                  | 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_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<br>[SW2] prezentacja/projekt/referat/ raport |
|                                                                   | [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_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_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_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_U01] Posiada umiejętność rozpoznania specyfiki projektu audiowizualnego.                                                                                                   | Posiada umiejętność rozpoznania specyfiki projektu realizowanego w ramach Wirtualnej Rzeczywistości.                                    | [SU2] 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<br>[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                                              |
| 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                                                              |
|                                                                   | praca zaliczeniowa                                                                                                                                                                | 51.0%                                                                                                                                   | 70.0%                                                                                |
|                                                                   | czynny udział w zajęciach                                                                                                                                                         | 80.0%                                                                                                                                   | 30.0%                                                                                |
| Zalecana lista lektur                                             | Podstawowa lista lektur                                                                                                                                                           | Film PRO, 4(36)/2018.<br><br>J. Jerald, The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality, Illinois 2016.                          |                                                                                      |
|                                                                   | Uzupełniająca lista lektur                                                                                                                                                        | B. Mendiburu, Filmowanie w 3D, Warszawa 2011.<br><br>J. Bucher, Storytelling for Virtual Reality, New York 2018.                        |                                                                                      |
|                                                                   | Adresy eZasobów                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                         |                                                                                      |
| Przykładowe zagadnienia/ przykładowe pytania/ realizowane zadania | Omówienie technologii VR.<br><br>Omówienie rozwoju technologii VR.<br><br>Ocena przekazu VR z punktu widzenia estetycznego.<br><br>Realizacja prostych form VR.                   |                                                                                                                                         |                                                                                      |
| Praktyki zawodowe w ramach przedmiotu                             | Nie dotyczy                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                         |                                                                                      |