Społeczno-kulturowy potencjał technologii VR i AR

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Informatyka Społeczna	**Cykl dydaktyczny** 2022/2023
Specjalność -	**Kod przedmiotu** HIFSS.I2O.1583831716.22
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	**Języki wykładowe** polski
Poziom kształcenia Studia licencjackie I stopnia	**Obligatoryjność** Do wyboru
Forma studiów Stacjonarne	**Blok zajęciowy** Przedmioty ogólne
Profil studiów Praktyczny	**Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi** Tak

Koordynator przedmiotu	Grzegorz Ptaszek
Prowadzący zajęcia	Damian Gałuszka, Grzegorz Ptaszek

Okres Semestr 2	**Forma zaliczenia** Zaliczenie **Forma prowadzenia i godziny zajęć** Zajęcia warsztatowe: 30	**Liczba punktów ECTS** 2

Cele kształcenia dla przedmiotu

C1	Zapoznanie uczestników zajęć z możliwościami wykorzystania technologii VR i AR w inicjatywach społecznych
C2	Zapoznanie uczestników zajęć z możliwościami wykorzystania technologii VR i AR w inicjatywach kulturalnych i edukacyjnych
C3	Zapoznanie uczestników zajęć z możliwościami wykorzystania technologii VR i AR jako narzędzi badawczych w nauce.

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy – Student zna i rozumie:			
W1	możliwości wykorzystania nowych technologii w inicjatywach społecznych i kulturalnych.	IFS1P_W02, IFS1P_W04, IFS1P_W05, IFS1P_W06, IFS1P_W07, IFS1P_W08, IFS1P_W12	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Projekt
W2	możliwości wykorzystania nowych technologii w badaniach naukowych oraz edukacji	IFS1P_W06, IFS1P_W12, IFS1P_W13	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Projekt
Umiejętności – Student potrafi:			
U1	wykonać wstępny projekt o znaczeniu społecznym i kulturalnym zakładający wykorzystanie technologii VR i AR	IFS1P_U01, IFS1P_U03, IFS1P_U05, IFS1P_U12	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Projekt
Kompetencji społecznych – Student jest gotów do:			
K1	pracy w grupie przy opracowaniu i realizacji projektu zakładającego wykorzystanie technologii VR i AR	IFS1P_K01, IFS1P_K02, IFS1P_K03, IFS1P_K06, IFS1P_K07	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Projekt

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Podczas zajęć analizie poddane zostają możliwości zastosowania technologii VR i AR w następujących obszarach: 1. Projekty nakierowane na sytuacje kryzysowe np szkolenia dla Lekarzy Bez Granic, strażaków, treningi ukierunkowanych na zagrożenia terroryzmem itd. 2. Projekty ukierunkowane na problemy takie jak niepełnosprawność, bezdomność, uchodźctwo. 3. Zastosowanie kulturalne VR i AR, np. muzea, czy teatr. 4. Projekty wykorzystywane w badaniach naukowych.

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	**Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności**
Zajęcia warsztatowe	30
Przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	18
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	10
Dodatkowe godziny kontaktowe	2
Łączny nakład pracy studenta	**Liczba godzin** 60
Liczba godzin kontaktowych	**Liczba godzin** 30

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
1.	Wprowadzenie do środowisk immersyjnych (VR, AR) (4 h).	W1, W2, U1, K1	Zajęcia warsztatowe
2.	Analiza projektów ukierunkowanych na problemy społeczne, takie jak: niepełnosprawność, bezdomność, uchodźctwo (6 h).	W1, U1, K1	Zajęcia warsztatowe
3.	Analiza projektów ukierunkowanych na kształtowanie empatii, dotyczące m.in. rasizmu, chorób psychicznych, orientacji seksualnej (6 h).	W1, U1, K1	Zajęcia warsztatowe
4.	Analiza projektów VR i AR wykorzystywanych w edukacji i szkoleniach. VR i AR jako narzędzia kształtowania określonych kompetencji zawodowych i społecznych (6 h)	W2, U1, K1	Zajęcia warsztatowe
5.	Analiza zastosowania VR i AR w obszarze kultury, np. w muzeach, teatrze, kinie (4 h)	W2, U1, K1	Zajęcia warsztatowe
6.	Prezentacja projektów zespołowych dotyczących aplikacji VR lub AR o charakterze prospołecznym lub edukacyjnym (4 godz.)	W1, W2, U1, K1	Zajęcia warsztatowe

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia:

Mini wykład, Dyskusja, Praca grupowa, Metoda warsztatowa, Symulacja (np. scenariusze wydarzeń, VR/ AR)

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Zajęcia warsztatowe	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Projekt	Wykonanie projektu, aktywność, obecność na zajęciach.

Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu

Zaliczenie odbywa się na podstawie przygotowanego projektu zastosowania VR lub AR w dowolnym obszarze, który studenci przygotowują w zespołach. Celem projektu jest zdiagnozowanie potrzeb użytkowników technologii VR/AR oraz koncepcyjne opracowanie aplikacji, która będzie stanowiła odpowiedź na nie. Na pierwszych zajęciach szczegółowo omawia się poszczególne elementy projektu oraz kryteria oceniania.

Sposób obliczania oceny końcowej

Projekt 80% - oceniany według kryteriów podawanych na pierwszych zajęciach.
Aktywność 20%.

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

Ustalany indywidualnie przez prowadzącego, może mieć formę pisemną lub ustną na podstawie przeczytanej lektury związanej z tematyką zajęć lub analizą aplikacji VR.

Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa

Obecność studenta jest obowiązkowa. Student może mieć jedną nieobecność na zajęciach zblokowanych (4 godz. lekcyjne). W przypadku większej liczby nieobecności prowadzący określa sposób ich zaliczenia, o ile nie przekroczą 50% liczby godzin zajęć. Studenci, dla ich własnego dobra, powinni w sytuacji większej liczby nieobecności lub zdarzeń losowych je

powodujących skontaktować się z prowadzącymi niezwłocznie po ich pojawieniu się.

Literatura

Obowiązkowa

1. Slater, M., Sanchez-Vives, M. V., Rizzo, A., Bergamasco, M., eds. (2019). The Impact of Virtual and Augmented Reality on Individuals and Society. Lausanne: Frontiers Media. doi: 10.3389/978-2-88963-064-6 (wolny dostęp).
2. Bailenson, J. (2018). Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works and What It Can Do, W. W. Norton & Company.

Dodatkowa

1. J.J. Cummings and J. N. Bailenson. 2016. How immersive is enough? A meta-analysis of the effect of immersive1. technology on user presence. Media Psychology 19:272–309. S. A. Huang, J. Bailenson, Close Relationships and Virtual Reality, w: T. D. Parsons et al. (eds.), Mind, Brain and2. Technology, Educational Communications and Technology: Issues and Innovations, 2019
2. Matt Bower, Cathie Howe, Nerida McCredie, Austin Robinson & David Grover (2014) Augmented Reality in education –3. cases, places and potentials, Educational Media International, 51:1, 1-15, DOI: 10.1080/09523987.2014.889400 Jason Jerald, The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality, Morgan & Claypool, Year: 2015

Badania i publikacje

Badania

1. Wykorzystanie technologii immersyjnych (VR, AR) w ramach egzaminów zawodowych systemu oświaty.
2. Percepcja humanoidalnego awatara 3D w kontekście wybranych cech internautów transmitujących na żywo treści wideo na platformach społecznościowych.

Publikacje

1. Ptaszek, G., Gałuszka, D., Guja, J., Masłyk, T. (2023). Customized Metaverse: Study on factors influencing the use of humanlike avatars of social media content creators in communication with their audience, [w:] The Future of Digital Communication: The Metaverse, Raquel V. Benítez Rojas (eds.), New York.

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
IFS1P_K01	potrafi myśleć i działać w sposób przedsiębiorczy
IFS1P_K02	w sposób odpowiedzialny pełni rolę zawodową, przestrzegając zasad etyki i dbając o rozwój dorobku swojego zawodu
IFS1P_K03	potrafi odpowiednio określić priorytety służące realizacji określonego zadania
IFS1P_K06	potrafi samodzielnie i krytycznie uzupełniać interdyscyplinarną wiedzę i umiejętności
IFS1P_K07	uczestniczy w przygotowaniu i realizacji projektów społecznych i potrafi przewidywać wielokierunkowe skutki społeczne swojej działalności
IFS1P_U01	potrafi wykorzystać podstawową wiedzę teoretyczną do szczegółowego opisu i praktycznego analizowania procesów związanych z przemianami dokonującymi się w społeczeństwie pod wpływem najnowszych technologii, potrafi również przetwarzać dane i wykorzystywać odpowiednie dla nich narzędzia.
IFS1P_U03	potrafi prognozować skutki konkretnych procesów i zjawisk z wykorzystaniem standardowych metod i narzędzi właściwych komunikacji za pomocą najnowszych technologii oraz potrafi komunikować się z szerokim otoczeniem społecznycznym oraz brać udział w debacie na temat prognozowanych skutków.
IFS1P_U05	posiada umiejętność analizy proponowanego rozwiązania konkretnych problemów i proponuje odpowiednie rozstrzygnięcia w tym zakresie, posiada umiejętność wdrażania proponowanych rozwiązań.
IFS1P_U12	potrafi wykorzystać zdobytą wiedzę i umiejętności nabyte podczas praktyki zawodowej w rozwiązywaniu praktycznych problemów
IFS1P_W02	ma podstawową wiedzę o typowych rodzajach struktur komunikacyjnych i perswazyjnych oraz instytucji społecznych.
IFS1P_W04	zna podstawowe pojęcia z zakresu nauk społecznych i technicznych pozwalające na interpretację współczesnych społeczeństw i zachodzących w nich procesów, jak również zna kryteria wyboru metod analizy obserwowanego zjawiska.
IFS1P_W05	ma elementarną wiedzę o rodzajach więzi społecznej i prawidłowościach, którym podlegają oraz o zjawiskach i procesach charakterystycznych dla różnorodnych grup społecznych.
IFS1P_W06	ma podstawową wiedzę niezbędną do rozumienia społecznych, ekonomicznych, prawnych, etycznych i innych pozatechnicznych uwarunkowań nowych technologii komunikacyjnych i komputerowych oraz zna zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości.
IFS1P_W07	ma podstawową wiedzę na temat sposobów wywierania wpływu społecznego i innowacji społecznych.
IFS1P_W08	ma podstawową wiedzę o relacjach między strukturami i instytucjami społecznymi i ich elementami w społeczeństwie zmieniającym się pod wpływem technologii.
IFS1P_W12	ma wiedzę o człowieku, w szczególności jako podmiocie konstytuującym struktury społeczne we współczesnym społeczeństwie zmieniającym się pod wpływem nowych technologii.
IFS1P_W13	ma podstawową wiedzę o typowych rodzajach struktur społecznych i ich podstawowych elementach oraz o możliwościach badania ich.