



Społeczno-kulturowy potencjał technologii VR i AR

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Socjologia Specjalność - Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny Poziom kształcenia Studia licencjackie I stopnia Forma studiów Stacjonarne Profil studiów Ogólnoakademicki		Cykl dydaktyczny 2025/2026 Kod przedmiotu HSOCS.I4.04542.25 Języki wykładowe polski Obligatoryjność Do wyboru Blok zajęciowy Przedmioty kierunkowe Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Tak
Koordynator przedmiotu	Jowita Guja	
Prowadzący zajęcia	Jowita Guja, Jan Waligórski	
Okres Semestr 3	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.
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.	SOC1A_W14, SOC1A_W17	Udział w dyskusji
W2	możliwości wykorzystania nowych technologii w badaniach naukowych oraz edukacji	SOC1A_W06, SOC1A_W16, SOC1A_W17	Udział w dyskusji
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	wykonać wstępny projekt o znaczeniu społecznym i kulturalnym zakładający wykorzystanie technologii VR i AR	SOC1A_U02, SOC1A_U03, SOC1A_U09, SOC1A_U11	Projekt
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	pracy w grupie przy opracowaniu i realizacji projektu zakładającego wykorzystanie technologii VR i AR	SOC1A_K02, SOC1A_K03, SOC1A_K06, SOC1A_K08	Zaangażowanie w pracę zespołu

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, uchodźstwo. 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.	Kurs prowadzony w oparciu o badania prowadzone przez Laboratorium EduVRLab oraz doświadczenia firm produkujących AR i VR, z którymi Laboratorium współpracuje. 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, uchodźstwo. 3. Zastosowanie kulturalne VR i AR, np. muzea, czy teatr. 4. Projekty wykorzystywane w badaniach naukowych. Zajęcia mają charakter laboratoryjny uwzględniający zarówno testowanie omawianych aplikacji, jak i pracę nad własnymi projektami opracowanymi w małych grupach.	W1, W2, U1, K1	Zajęcia warsztatowe

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia :

Mini wykład, Dyskusja

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

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

Możliwość przedłużenia terminu oddania projektu w uzasadnionych wypadkach.

Sposób obliczania oceny końcowej

Projekt 80%

Aktywność 20%

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

Ustalane indywidualnie.

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

Dopuszczalna jedna nieobecność nieusprawiedliwiona.

Literatura

Obowiązkowa

1. Jeremy Bailenson, Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works and What It Can Do, W. W. Norton & Company, Year: 2018.

Dodatkowa

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

Badania i publikacje

Badania

1. Przedmiot powiązany z projektami naukowymi prowadzonymi przez zespół Laboratorium Badań Rzeczywistości Wirtualnej i Gier EduVRGameLab.

Publikacje

1. Virtual reality as philosophy machine: a proof-of-concept study / Jowita GUJA, Jan WALIGÓRSKI, Krzysztof Tomasz Stawarz, Adam ŻĄDŁO, Grzegorz PTASZEK // W: CHI EA'26 [Dokument elektroniczny] : proceedings of the extended abstracts of the 2026 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems : April 13-17, 2026 Barcelona, Spain.
2. Carrying the burden of innovation in education: becoming educational events organizers in social virtual reality — Dźwiganie ciężaru innowacji w edukacji – stawanie się organizatorami wydarzeń edukacyjnych w społecznościowej wirtualnej rzeczywistości / Jan WALIGÓRSKI, Sylwia Butkiewicz, Aleksandra Częstkiewicz, Jowita GUJA, Zofia Samsel // *International Journal of Research in E-learning* ; ISSN 2451-2583. — 2025 — vol. 11 iss. 1, s. 1-25.
3. Cave VR: translating philosophy into immersive experience / Jowita GUJA, Jan WALIGÓRSKI, Krzysztof Tomasz Stawarz, Adam ŻĄDŁO, Grzegorz PTASZEK // W: ISMAR-Adjunct 2025 [Dokument elektroniczny] : 2025 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality Adjunct : 8-12 October 2025, Daejeon, South Korea : proceedings / eds. Ulrich Eck [et al.]. — Wersja do Windows. — Dane tekstowe. — Piscataway : The Institute of Electrical and Electronics Engineers, cop. 2025. — e-ISBN: 979-8-3315-9347-6. — S. 953-954.
4. Customised metaverse : the study of factors influencing the use of humanlike avatars of social media content creators in communication with their audience / Grzegorz PTASZEK, Damian GAŁUSZKA, Jowita GUJA, Tomasz MASŁYK // W: *The future of digital communication : the metaverse* / ed. by Raquel V. Benítez Rojas. — Boca Raton [etc.] : CRC Press ; Taylor & Francis Group, 2024.
5. Space science education in virtual reality – barriers to gender inclusion / Joanna PYRKOSZ-PACYNIA, Marcin ZWIERZDŻYŃSKI, Jowita GUJA, Maria LIS, Dominika Bulska // *Educational Technology & Society* ; ISSN 1176-3647. — 2024 — vol. 27 iss. 4, s. 267-282.
6. Cyberciało jako narzędzie komunikacji VR : przegląd dostępnych rozwiązań / Jowita GUJA, Adam ŻĄDŁO // W: *Nauka – technika – technologia : seria wydawnicza AGH, T. 2.* — Kraków : Wydawnictwa AGH, 2021. — ISBN: 978-83-66727-48-9. — S. 45-59.
7. From the metaverse to the tower of Babel: investigating the socio-cultural exclusion of Polish users on social VR platforms / Jan WALIGÓRSKI // W: VRW 2025 [Dokument elektroniczny] : 2025 IEEE conference on Virtual Reality and 3D user interfaces workshops : 8-12 March 2025, Saint-Malo, France
8. The problem of digital dualism in social virtual reality research: toward a hybrid culture, space, and body / Jan WALIGÓRSKI // W: VRW 2025 [Dokument elektroniczny] : 2025 IEEE conference on Virtual Reality and 3D user interfaces workshops : 8-12 March 2025, Saint-Malo, France
9. VR religion: experiencing the sacred in social virtual reality – preliminary results / Alicja GŁĘBOCKA, Weronika ZACZEK, Nikola Mierzejewska, Jan WALIGÓRSKI // W: ISMAR-Adjunct 2025 [Dokument elektroniczny] : 2025 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality Adjunct : 8-12 October 2025, Daejeon, South Korea : proceedings / eds. Ulrich Eck [et al.].
10. From avatars to hybrid bodies: postdualist and posthumanist approaches to the anthropology of virtual reality / Jan WALIGÓRSKI // *Widok* [Dokument elektroniczny]. — Czasopismo elektroniczne = View ; ISSN 2300-200X. — 2024 — vol. 38, s. 1-36.

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
SOC1A_K02	Samodzielnie podejmuje poszukiwania w zakresie rozwiązywania postawionych zadań praktycznych i teoretycznych, a w razie trudności zasięga opinii ekspertów w celu rozwiązania problemów.
SOC1A_K03	W razie trudności przy realizowaniu zadań i projektów zasięga konsultuje się z opiekunem naukowym lub szuka opinii ekspertów w celu rozwiązania problemów.
SOC1A_K06	Zdaje sobie sprawę ze społecznych korzyści bycia aktywnym aktorem życia w skali lokalnej i globalnej, wykazuje motywację do zaangażowanego uczestnictwa w życiu społecznym oraz ekonomicznym wykazując się przedsiębiorczością .
SOC1A_K08	Potrafi świadomie i odpowiedzialnie uczestniczyć w rzeczywistości wirtualnej.
SOC1A_U02	Posiada umiejętność analizowania i rozumienia zjawisk społecznych w kategoriach socjologicznych z uwzględnieniem szerszego kontekstu ekonomicznego, politycznego i kulturowego.
SOC1A_U03	Potrafi wykorzystać teorie, koncepcje i pojęcia do analizy rzeczywistości społecznej oraz umie krytycznie ocenić ich przydatność w procesie analizy zjawisk społecznych.
SOC1A_U09	Potrafi ocenić pozytywne i negatywne konsekwencje zastosowania technologii informacyjnych i komunikacyjnych oraz potrafi krytycznie oceniać aktywność związaną z wykorzystywaniem nowych technologii rozumiejąc jej znaczenie dla współczesnego życia społecznego.
SOC1A_U11	Potrafi skonstruować i przeprowadzić podstawowy projekt badawczy z zakresu socjologii.
SOC1A_W06	Ma elementarną wiedzę o relacjach zachodzących między procesami, strukturami i instytucjami społecznymi oraz między ich elementami.
SOC1A_W14	Rozumie istotę społeczeństwa informacyjnego i jego kulturowych, ekonomicznych, technologicznych i społecznych uwarunkowań oraz zależności między technologią i zmianą społeczną.
SOC1A_W16	Zna typy mediów, zasady ich organizacji oraz funkcjonowania, jak i właściwe im metody przedstawiania życia społecznego.
SOC1A_W17	Zna przemiany zachodzące we współczesnej świecie w wymiarach społecznym, politycznym, kulturowym i ekonomicznym oraz wie jakie są zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości.