



Społeczno-kulturowy potencjał technologii VR i AR

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Kulturoznawstwo	Cykl dydaktyczny 2023/2024	
Specjalność -	Kod przedmiotu HKLTS.I2O.1583831716.23	
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 Ogólnoakademicki	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Tak	
Koordynator przedmiotu	Grzegorz Ptaszek	
Prowadzący zajęcia	Damian Gałuszka, Grzegorz Ptaszek	
Okres Semestr 2	Forma zaliczenia Zaliczenie	Liczba punktów ECTS 2
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Zajęcia warsztatowe: 30	

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.	KLT1A_W21, KLT1A_W24	Udział w dyskusji, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu
W2	możliwości wykorzystania nowych technologii w badaniach naukowych oraz edukacji	KLT1A_W14, KLT1A_W21, KLT1A_W22, KLT1A_W24	Udział w dyskusji, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	wykonać wstępny projekt o znaczeniu społecznym i kulturalnym zakładający wykorzystanie technologii VR i AR	KLT1A_U22, KLT1A_U23, KLT1A_U24	Udział w dyskusji, Projekt, Zaangażowanie w pracę zespołu
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	pracy w grupie przy opracowaniu i realizacji projektu zakładającego wykorzystanie technologii VR i AR	KLT1A_K02, KLT1A_K03, KLT1A_K10	Udział w dyskusji, Projekt, 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.	Wprowadzenie do środowisk immersyjnych (VR, AR) (4h).	W1, W2, U1, K1	Zajęcia warsztatowe
2.	Analiza projektów ukierunkowanych na problemy społeczne, takie jak: niepełnosprawność, bezdomność, uchodźstwo (6 h).	W1, W2, U1, K1	Zajęcia warsztatowe
3.	Analiza projektów ukierunkowanych na kształtowanie empatii, dotyczące m.in. rasizmu, chorób psychicznych, orientacji seksualnej (6 h).	W1, W2, 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)	W1, W2, U1, K1	Zajęcia warsztatowe
5.	Analiza zastosowania VR i AR w obszarze kultury, np. w muzeach, teatrze, kinie (4 h)	W1, W2, U1, K1	Zajęcia warsztatowe
6.	Prezentacja projektów zespołowych dotyczących aplikacji VR o charakterze prospołecznym lub edukacyjnym (4 godz.)	W1, W2, U1, K1	Zajęcia warsztatowe

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia:

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

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

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 w dowolnym obszarze, który studenci przygotowują w zespołach. Celem projektu jest zdiagnozowanie potrzeb użytkowników technologii VR 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 100% - oceniany według kryteriów podawanych na pierwszych zajęciach

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.

Wymagania wstępne i dodatkowe

Brak

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 zablokowanych (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. Jeremy Bailenson, *Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works and What It Can Do*, W. W. Norton & Company, Year: 2018
2. 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).

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. 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
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.
2. Buchta, K., Wójcik, P., Nakonieczny, K., Janicka, J., Gałuszka, D., Sterna, R., & Igras-Cybulska, M. (2022, October). Modeling and optimizing the voice assistant behavior in Virtual Reality. W: *2022 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality Adjunct (ISMAR-Adjunct)* (pp. 397-402). IEEE.
3. Buchta, K., Wójcik, P., Nakonieczny, K., Janicka, J., Gałuszka, D., Sterna, R., & Igras-Cybulska, M. (2022, July). Microtransactions in VR. A qualitative comparison between voice user interface and graphical user interface. W: *2022 15th International Conference on Human System Interaction (HSI)* (pp. 1-5). IEEE.
4. Igras-Cybulska, M., Cybulski, A., Gałuszka, D., & Smolarczyk, J. (2022, March). Empathy building 'in the wild'-a reflection on an avoidance of the emotional engagement. W: *2022 IEEE Conference on Virtual Reality and 3D User Interfaces Abstracts and Workshops (VRW)* (pp. 204-208). IEEE.

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
KLT1A_K02	Jest otwarty na nowe idee i jest gotów do dyskusji nad nimi i wykazuje się przedsiębiorczym myśleniem i działaniem.
KLT1A_K03	Na podstawie analizy nowych problemów samodzielnie formułuje propozycje ich rozwiązania i sięga po opinie ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu.
KLT1A_K10	Posiada umiejętność nawiązywania relacji interpersonalnych dla wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego.
KLT1A_U22	Potrafi dokonać analizy zgromadzonego materiału badawczego z wykorzystaniem odpowiednich technik analitycznych i wspomagających programów komputerowych.
KLT1A_U23	Rozumie istotę społeczeństwa informacyjnego i potrafi scharakteryzować przemiany życia społecznego pod wpływem nowoczesnej technologii.
KLT1A_U24	Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i świadomie oraz refleksyjnie podejmuje aktywność kulturalną.
KLT1A_W14	Potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie oraz świadomie i refleksyjnie podejmuje aktywność kulturalną.
KLT1A_W21	Rozumie istotę społeczeństwa informacyjnego i jego kulturowych, ekonomicznych, technologicznych i społecznych uwarunkowań oraz zależności między technologią i zmianami zachodzącymi w społeczeństwie i kulturze.
KLT1A_W22	Zna podstawowe terminy związane z medioznawstwem i naukami o komunikowaniu, ma podstawową wiedzę na temat funkcjonowania i organizacji systemów medialnych i instytucji okołomedialnych.
KLT1A_W24	Posiada wiedzę na temat technologii informatycznych i audiowizualnych.