

Nowe media - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Nowe media
Kod przedmiotu	08.9-WH-LPKSGP-NM-S20
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr hab. inż. Sławomir Nikiel, prof. UZ

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Laboratorium	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Od kilku lat obserwujemy gwałtowny rozwój technologii cyfrowych, w tym rozszerzonej rzeczywistości XR (eXtended Reality), AR (Augmented Reality) i wirtualnej rzeczywistości VR (Virtual Reality). W tym obszarze technologii i nowych mediów zanika wyraźny podział na twórcę i odbiorcę mediów cyfrowych. Osoby pragnące realizować projekty z użyciem technologii rozszerzonej i wirtualnej rzeczywistości powinny opanować podstawy budowy modeli interakcyjnych, muszą zrozumieć jak wykorzystać poczucie „obecności” w środowisku wirtualnym oraz poznać techniki modelowania zjawisk psychofizycznych oraz wykorzystania sztucznej inteligencji AI (Artificial Intelligence).

Wymagania wstępne

podstawowe media cyfrowe

Zakres tematyczny

Wprowadzenie: media cyfrowe, charakterystyka i właściwości, percepcja obrazu i dźwięku.

Systemy i urządzenia nowych mediów. Urządzenia wejścia/wyjścia, sprzęt i oprogramowanie. Media w sieci. Geolokalizacja mediów (LBM-Location Based Media) oraz metaverse.

Wideo i dźwięk cyfrowy. Rozszerzona rzeczywistość oraz imersja treści.

Projektowanie przekazu w nowych mediach. Media cyfrowe i sztuczna inteligencja (AI-Artificial Intelligence), deepfake oraz affective computing.

Metody kształcenia

laboratorium/projekt

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągania efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Posiada wiedzę na temat wybranych aspektów estetyki związanych z realizowanymi projektami nowych mediów	KKG1_W10 KKG1_U01	- dyskusja - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - przygotowanie projektu	Laboratorium
Potrafi pracować z zaawansowanym sprzętem komputerowym w tym z interfejsami VR, AR i XR oraz AI.	KKG1_U11 KKG1_K05	- obserwacje i ocena umiejętności praktycznych studenta - przygotowanie projektu	Laboratorium
Potrafi dokonać analizy i weryfikacji nowych mediów.	KKG1_W10 KKG1_U01 KKG1_K02	- dyskusja - przygotowanie projektu	Laboratorium

Warunki zaliczenia

Ćwiczenia laboratoryjne - warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnej oceny z realizacji wszystkich ćwiczeń laboratoryjnych. Ocena końcowa jest średnią uzyskanych ocen

częstkowych (z każdego ćwiczenia laboratoryjnego). Projekt - warunkiem zaliczenia jest uzyskanie pozytywnej oceny za wykonanie przekazu medialnego z wykorzystaniem nowych technologii VR /360/AI wraz z dokumentacją. Ocena końcowa jest wypadkową oceny z ćwiczeń i oceny projektu.

Literatura podstawowa

McQuail D. , *Teoria komunikowania masowego*, Wydawnictwo naukowe PWN, Warszawa, 2020

Manovich L. , *Język nowych mediów*, Wydawnictwo Naukowe i Profesjonalne, Warszawa 2006

Zawojski P., *Cyberkulutra*, Wydawnictwo Poltext, 2010

Literatura uzupełniająca

Kultur und Informatik: Virtual history and augmented present, VVH, Glueckstadt, 2019

Materiały własne oraz pochodzące z internetu

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr hab. inż. Sławomir Nikiel, prof. UZ (ostatnia modyfikacja: 02-06-2020 20:10)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ