

Wprowadzenie do ekosystemu metaverse - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Wprowadzenie do ekosystemu metaverse
Kod przedmiotu	09.3--LPKSGP-WEM-S22
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	6
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
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

W tym module treść zajęć odnosi się do relacji pomiędzy innowacjami technologicznymi wpisanymi w szeroko pojęty obszar metawersu a zmianami społecznymi, transformacją w kierunku społeczeństwa cyfrowego. W szczególności dotyczy to technologii ICT (Information and Communication Technologies) i ich wpływu na poszczególne jednostki, grupy oraz organizacje społeczne.

Wymagania wstępne

Podstawy obsługi komputera.

Zakres tematyczny

Na początku zostanie przedstawiona i przedyskutowana koncepcja metaverse ze skazaniem na istotne innowacyjne trendy technologiczne (XR, AI). Zostaną poddane dyskusji zarówno możliwości jak też ograniczenia a także skazane potencjalne kierunki rozwoju. W ramach zajęć zostaną omówione przykładowe rozwiązania z uwzględnieniem aspektów socjo-technicznych-ekonomicznych (wskaźniki KPI- Key Performance Indicators, LTV Life Time Value).

Metody kształcenia

Praca studentów będzie się odbywać w małych grupach dyskusyjnych z wyznaczonymi zadaniami przestudiowania poszczególnych zagadnień metawersu.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student ma pogłębioną wiedzę na temat wybranych systemów norm, reguł praktycznych uwarunkowań (prawnych, organizacyjnych, zawodowych, moralnych, etycznych) organizujących struktury i instytucje społeczne i rządzących nimi prawidłowościami w zakresie mediów	• KKG1_W01	• aktywność w trakcie zajęć	• Laboratorium
Student rozumie szeroki kontekst społeczeństwa cyfrowego	• KKG1_W09	• bieżąca kontrola na zajęciach	• Laboratorium
Student posiada umiejętność prezentowania własnych pomysłów, wątpliwości i sugestii związanych z wykorzystaniem informacji w praktyce.	• KKG1_U01	• konspekt	• Laboratorium
Student potrafi współdziałać i pracować w grupie.	• KKG1_K03	• dyskusja • konspekt	• Laboratorium
Student potrafi w praktyce samodzielnie i krytycznie uzupełniać wiedzę i umiejętności, rozszerzone o wymiar interdyscyplinarny.	• KKG1_K05	• dyskusja	• Laboratorium

Warunki zaliczenia

Zaliczenie obejmować będzie zarówno dyskusję w grupach jak też dostarczenie indywidualnych raportów-sprawozdań końcowych wskazujących obszary wiedzy (połączone z metaverse), które student będzie eksplorował w Projekcie (I,II).

Literatura podstawowa

1. Cline, E. "Ready Player One". New York, NY: Ballantine Books 2011
2. Oliver, R. L. "Satisfaction : A Behavioral Perspective on the Consumer". McGraw-Hill, 1997

Literatura uzupełniająca

1. Caulfield, B. "What Is the Metaverse?" The Official NVIDIA Blog

Uwagi

Prowadzący zajęcia korzysta także z materiałów własnych oraz źródeł internetowych.

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 11-05-2022 18:15)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ