

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-095891
-----------------------	-----------------------------

Tytuł projektu	Experience and immersive technologies - from creative practice to educational theory
Akronim projektu	EIT-CPET
Strona internetowa projektu	erasmusXR.eu
Nazwa instytucji koordynującej:	Uniwersytet Jagielloński
Partnerzy	Universita ta Malta – MALTA Ethniko kai Kapodistriako Panepistimio Athinon – GRECJA Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna im. Leona Schillera w Łodzi - POLSKA
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	212 187 euro

Streszczenie projektu

Celem projektu jest rozwój oferty kształcenia dla menadżerów kultury i mediów oraz artystów w zakresie nowych technologii immersyjnych, takich jak XR, VR, AR, MR oraz sposobów ich wykorzystania do angażowania odbiorców. W szczególności zależy nam na podniesieniu umiejętności i kompetencji w zakresie projektowania i ewaluacji doświadczenia z wykorzystaniem technologii immersyjnych w celu skutecznego zarządzania kulturą w sferze cyfrowej.

By wprowadzić programy kształcenia konieczne jest podjęcie innowacyjnego podejścia do tworzenia programu edukacyjnego. Z uwagi na ograniczone zasoby publikacji naukowych na temat budowania i zarządzania doświadczeniem w wirtualnym świecie wiedzę czerpać będziemy wprost z praktyk artystycznych stanowiących interesującą bazę do budowania teorii - wiedzy. Dokumentowanie prac i działań artystycznych stanowiących tzw. "research as a practice" pozwoli zdobyć nową, dotychczas niepublikowaną wiedzę, która posłuży do zbudowania programu edukacyjnego i przygotowania materiałów niezbędnych do jego realizacji. Innowacyjna praktyka polega zatem na odwróceniu procesu, gdzie teoria poprzedza działania artystyczne i programy edukacyjne, a pozwoli zastosować cykl Kolba (nie tylko w kształceniu akademickim, ale także w realizacji projektu) i action research do tworzenia wiedzy - teorii, a zatem podstaw programu edukacyjnego.

Projekt obejmuje szkolenie nauczycieli akademickich w zakresie nowych i innowacyjnych metod pedagogicznych, w tym podejść interdyscyplinarnych. Akademicy reprezentujący wiedzę teoretyczną z zakresu zarządzania kulturą i mediami zostaną zaznajomieni z nowymi praktykami badawczo - rozwojowymi w obszarze tworzenia dzieł/przekazów w wirtualnej rzeczywistości.

Cele szczegółowe projektu:

- Podniesienie wiedzy i kompetencji kadry akademickiej na temat projektowania i ewaluacji

doświadczenia immersyjnego w celu skutecznego zarządzania kulturą w sferze cyfrowej w otoczeniu rynkowym: politycznym, ekonomicznym, społecznym, technologicznym, środowiskowym i prawnym poprzez realizację szkoleń dla kadry akademickiej - poprzez zaplanowane działania szkoleniowe dla kadry akademickiej.

- Zwiększenie otwartych zasobów edukacyjnych (OER) w tematyce zarządzania doświadczeniem z wykorzystaniem technologii immersyjnych w kulturze - poprzez wypracowanie zakładanych rezultatów pracy intelektualnej.
- Zbudowanie otwartej postawy studentów i kadr akademickich względem zastosowania nowych metod pozyskiwania wiedzy i nowych technologii w humanistyce - poprzez udział studentów i wykładowców w szkole letniej i zimowej.

Ponadto, rezultaty projektu mogą zostać wykorzystane poprzez niezależnych młodych artystów, którzy mając dostęp do wypracowanych sylabusów i Otwartych Zasobów Edukacyjnych będą mogli samodzielnie w ramach ścieżki edukacji nieformalnej poszerzać swoje pasje i zainteresowania.