

Spis treści

Tom 11(1)2023

Notes about Authors	VII
Marta Materska-Samek, <i>Preface: Managing Immersive Media</i>	XIII

Artykuły przygotowane w ramach projektu Erasmus XR „Doświadczenie i technologie immersyjne – od praktyki twórczej do teorii edukacji / Experience and immersive technologies – from creative practice to educational theory”¹

Caterina Antonopoulou, Natalia Arsenopoulou, Fabrizio Cali, Penny Papageorgopoulou, Charalampos Rizopoulos, <i>Designing, Developing, and Evaluating XR Experiences – Selected Aspects</i>	1
Marta Materska-Samek, Filip Gabriel Pudło, Małgorzata Kotlińska, Wojciech Olchowski, Katarzyna Kopeć, <i>Digital Scouting for Virtual Production – New Practices in the Art of Film Location</i>	25
Adnan Hadziselimovic, Krzysztof Pijarski, <i>Freedom of Expression in Privacy vs. Public Interest, a Case for Open Justice in Extended Reality</i>	41

Publikacje bieżące

Lidia Pokrzycka, <i>E-learning in Norway and Iceland. Development Trends</i>	57
Anita Uchańska-Bieniusiewicz, <i>Czynniki kształtujące branżę medialną w fazie cyfryzacji – analiza publikacji naukowych</i>	69
Szymon Wigienka, <i>Challenging ‘Leftist Big Tech’ through Right-wing Alternative Social Media: Parler and Albicla in Polish Conservative Media Discourse</i>	87

¹ Projekt Erasmus XR realizowany był ze środków europejskich programu Erasmus+ w współpracy partnerskiej Uniwersytetu Jagiellońskiego, Szkoły Filmowej w Łodzi, Uniwersytetu Maltańskiego oraz Uniwersytetu Ateńskiego (numer identyfikacyjny projektu: 2020-1-PL01-KA226-HE-095891).