




Monika Hapek  orcid.org/0000-0003-2962-8232

monika.hapek@doctoral.uj.edu.pl

Sprawozdanie ze spotkania inauguracyjnego rozpoczęcie projektu „Experience and immersive technologies – from creative practice to educational theory” realizowanego w ramach programu ERASMUS+

2 czerwca 2021 roku odbyło się spotkanie inauguracyjne rozpoczęcie międzynarodowego projektu pt. „Experience and immersive technologies – from creative practice to educational theory”, którego realizacja potrwa do kwietnia 2023 roku. Z uwagi na obowiązujące obostrzenia związane z pandemią SARS-CoV-2 wydarzenie odbyło się w przestrzeni wirtualnej. Projekt jest realizowany ze środków otrzymanych w ramach akcji 2 „Partnerstwa Strategiczne na rzecz edukacji cyfrowej w sektorze Szkolnictwa Wyższego” w programie Erasmus+ i otrzymał dofinansowanie w wysokości 212 187 euro. W skład konsorcjum realizującego projekt weszły cztery ośrodki akademickie z Polski, Grecji i Malty, tj. Uniwersytet Jagielloński, Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna im. Leona Schillera w Łodzi, Uniwersytet Narodowy im. Kapodistriasa w Atenach oraz Uniwersytet Maltański. Liderem projektu jest Instytut Kultury Uniwersytetu Jagiellońskiego. Na czele międzynarodowego zespołu stoi dr Marta Materska-Samek, kierownik projektu. Celem projektu jest rozwój kadr naukowo-dydaktycznych instytucji uczestniczących w nim, oferty kształcenia dla artystów oraz menedżerów kultury i mediów w zakresie nowych technologii immersyjnych, tj. rozszerzonej rzeczywistości, rzeczywistości wirtualnej, rzeczywistości mieszanej oraz sposobów ich wykorzystania w celu angażowania odbiorców.

W spotkaniu uczestniczyli pracownicy, doktoranci i studenci z Uniwersytetu Jagiellońskiego, Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi, Uniwersytetu Narodowego im. Kapodistriasa w Atenach oraz Uniwersytetu Maltańskiego. Ponadto przedsięwzięcie wzbudziło

zainteresowanie również obecnych podczas spotkania przedstawiciele takich instytucji jak: CinematicVR, Alvernia Planet, Goyki 3 Art Inkubator z Sopotu, Krajowa Izba Producentów Audiowizualnych, Stowarzyszenia XR, Entertain Pictures oraz innych uczelni wyższych. Łącznie w spotkaniu wzięło udział ponad 60 osób.

Spotkanie inaugurujące projekt zostało podzielone na dwie części. Pierwsza część miała charakter oficjalny i odbyła się na platformie MS Teams. Uroczystego otwarcia spotkania dokonał Prodziekan Wydziału Zarządzania i Komunikacji Społecznej, prof. dr hab. Krzysztof Loska. Następnie głos zabrał Dyrektor Instytutu Kultury Uniwersytetu Jagiellońskiego, dr hab. Cezary Woźniak, prof. UJ. Po powitaniu gości przemówiła kierownik projektu, dr Marta Materska-Samek, która przybliżyła obecnym na spotkaniu ideę projektu pt. „Experience and immersive technologies – from creative practice to educational theory”. Dr Materska-Samek przedstawiła również sylwetki członków zespołu z ramienia Instytutu Kultury UJ oraz ich rolę w projekcie. Poza pracownikami do dołączenia do grup roboczych zostali zaproszeni także studenci instytucji partnerskich, którzy będą mogli wziąć udział w szkołach letnich organizowanych na Malcie, w Grecji i Polsce.

Po wystąpieniu dr Marty Materskiej-Samek głos zabrali kolejno przedstawiciele jednostek partnerskich, którzy zaprezentowali swoje instytucje. Dr Adnan Hadzi (Hadziselimovic) oraz Fabrizio Cali opowiedzieli o projektach realizowanych przez Uniwersytet Maltański. W szczególności skupili się na muzeum w La Valletcie, w którym zwiedzający mogą poznać historię XVI-wiecznej Malty, wykorzystując rozszerzoną rzeczywistość (*augmented reality*). Dr Dimitris Charitos mówił o realizowanych przez zespół Uniwersytetu w Atenach projektach, w których wykorzystywana jest między innymi wirtualna rzeczywistość, jak np. interaktywne instalacje artystyczne w realizowanym od 2020 roku projekcie ATHsENSE. Dr hab. Krzysztof Pijarski wraz z dr. Filipem Gabrielem Pudło przybliżyli pokrótce historię Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi oraz opowiedzieli o powstałym Laboratorium Narracji Wizualnych (VNLab), w ramach którego działają następujące pracownie: Pracownia VR/AR, Pracownia S3D, Pracownia Percepcji i Badań Odbiorców, Pracownia Doświadczeń na Żywo, Pracownia Eseju Filmowego oraz Pracownia Narracji Interaktywnych, Cyfrowych Publikacji Naukowych i UX. Część oficjalną zakończyła prezentacja dr Katarzyny Kopeć z Instytutu Kultury UJ, podczas której mówiła o historii Uniwersytetu Jagiellońskiego, jego potencjale, a w szczególności przybliżyła strukturę Wydziału Zarządzania i Komunikacji Społecznej oraz Instytutu Kultury.

Po przerwie uczestnicy ponownie powrócili na spotkanie na platformie MS Teams, skąd zainteresowani projektem mogli zalogować się do platformy Gather. Platforma Gather, podobnie jak MS Teams, pozwala na prowadzenie rozmów w czasie rzeczywistym, z wykorzystaniem kamerek internetowych, istnieje też możliwość korzystania z czatu. Ta część spotkania miała charakter nieformalny. Przez organizatorów spotkania została stworzona przestrzeń imitująca kawiarnię, którą

podzielono na strefy-stoliki, a ich nazwy odpowiadały nazwom mających powstać w ramach projektu grup roboczych:

- CinematicVR,
- Immersive experience – poziom 1,
- Immersive experience – poziom 2,
- Zarządzanie produkcją (*workflow*),
- Finansowanie (zielona produkcja, modele biznesowe i polityki europejskie),
- Prawne, społeczne i polityczne aspekty produkcji mediów immersyjnych.

Każdy z załogowanych mógł swobodnie poruszać się między stolikami i wziąć udział w prowadzonej dyskusji. Szczególnym zainteresowaniem cieszyły się stoliki, przy których rozmawiano na temat potencjału produkcji wykorzystującej rozszerzoną rzeczywistość oraz wirtualną rzeczywistość.

Spotkanie inauguracyjne projekt „Experience and immersive technologies – from creative practice to educational theory” miało na celu wzbudzenie zainteresowania i zaproszenie do wspólnej pracy nad realizacją zadań w ramach wyodrębnionych grup roboczych, poświęconych konkretnym zagadnieniom dotyczącym nowych technologii immersyjnych.

