

KARTA MODUŁU								
I. OGÓLNE INFORMACJE O MODULE								
COLLEGIUM WITELONA UCZELNIA PAŃSTWOWA WYDZIAŁ NAUK SPOŁECZNYCH I HUMANISTYCZNYCH								
Kierunek studiów:		Bezpieczeństwo wewnętrzne						
Poziom studiów:		Studia drugiego stopnia						
Profil studiów:		praktyczny						
Forma studiów:		stacjonarne						
Nazwa modułu:		Wirtualna rzeczywistość w zarządzaniu kryzysowym						
Rodzaj modułu:		moduł do wyboru						
Język wykładowy:		język polski						
Rok studiów:	II	Formy prowadzenia zajęć wraz z liczbą godzin dydaktycznych:						
Semestr:	4	Wykład y	Warsztaty	**	**	**	**	**
Liczba punktów ECTS ogółem:	3	22	24	S/N	S/N	S/N	S/N	S/N
Forma zaliczenia:		Zaliczenie z oceną						
Wymagania wstępne:		Znajomość konstytucyjnych organów państwa odpowiedzialnych za bezpieczeństwo wewnętrzne. Znajomość instytucji państwowych odpowiedzialnych za zapewnienie porządku publicznego. Podstawowa znajomość sprzętu i oprogramowania systemowego, znajomość sieci oraz komunikacji interpersonalnej w internecie.						
II. CELE KSZTAŁCENIA								
Cele kształcenia:								
Cel 1: Nabycie podstawowej wiedzy w zakresie funkcjonowania sprzętowych i programowych rozwiązań wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości. Cel 2: Nabycie wiedzy i umiejętności niezbędnych do wykorzystania aplikacji „Symulator obsługi miejsca wypadku drogowego” do tworzenia scenariuszy miejsc zdarzeń drogowych oraz realizacja zadań stawianych służbom odpowiedzialnych za bezpieczeństwo i prawidłową obsługę tego typu zdarzeń.								
III. EFEKTY UCZENIA SIĘ WRAZ Z ODNIESIENIEM DO EFEKTÓW KIERUNKOWYCH								
Efekt uczenia się	Student, który zaliczył moduł w zakresie:						Odniesienie do efektów kierunkowych	
wiedzy:								
W01	Zna i rozumie zadania Policji w sytuacjach kryzysowych układów komunikacyjnych oraz współpracy w innych organizacjach odpowiedzialnymi za zapewnienie bezpieczeństwa						K2BW_W06	
umiejętności:								
U01	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do rozwiązywania sytuacji kryzysowych i w realnym środowisku drogowym, a także zastosować praktyczne umiejętności w działalności zawodowej						K2BW_U03	
U02	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do praktycznego reagowania w sytuacjach zagrożenia życia lub zdrowia w zaistniałych okolicznościach zdarzenia drogowego, a także zastosować praktyczne umiejętności w działalności zawodowej						K2BW_U04	
U03	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do zbierania informacji, analizowania, wyciągania wniosków oraz organizacji działań przy współudziale innych osób w sytuacjach ekstremalnego stresu i zagrożenia oraz angażowania innych służb w celu eliminacji i minimalizacji skutków zdarzeń drogowych						K2BW_U09	
U04	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę i znajomość środków technicznych wykorzystywanych do przekazywania informacji niejawnych w sytuacjach wymagających szybkiego działania i podejmowania decyzji						K2BW_U10	
U05	Potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do organizacji działań, podziału obowiązków oraz koordynacji działań w sytuacjach niebezpiecznych zdarzeń drogowych, także zastosować praktyczne umiejętności w działalności zawodowej						K2BW_U11	
kompetencji społecznych:								

K01	Jest gotów do przejęcia inicjatywy w sytuacjach wymagających mobilizacji innych osób, koordynowania ich działań oraz zaangażowania różnych służb w celu realizacji zadań i sprawnego przeciwdziałania konsekwencjom niebezpiecznych zdarzeń drogowych	K2BW_K03
IV. TREŚCI PROGRAMOWE		
Treści programowe (tematyka zajęć, zaprezentowana z podziałem na poszczególne formy zajęć z określeniem liczby godzin potrzebnych na ich realizację)		
WYKŁADY		
Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S/N
W1	Zapoznanie z kartą modułu i formą zaliczenia. Wprowadzenie do technologii wirtualnej i rozszerzonej rzeczywistości. Możliwości i różnice.	4
W2	Aplikacja „Symulator obsługi miejsca wypadku drogowego” – omówienie możliwości	4
W3	Budowa scenariuszy w aplikacji „Symulator obsługi miejsca wypadku drogowego” w tym z wykorzystaniem funkcjonalności dla osób niepełnosprawnych	4
W4	Tworzenie i prowadzenie spotkań w VR z rozwiązywaniem stawianych problemów	4
W5	Zadania w aplikacji „Symulator obsługi miejsca wypadku drogowego”, współpraca służb z wykorzystaniem okularów rozszerzonej rzeczywistości	6
WARSZTATY		
Kod	Tematyka zajęć	Liczba godzin S/N
Wt1	Zapoznanie ze sprzętem oraz aplikacjami wirtualnej rzeczywistości	4
Wt2	Budowanie scenariuszy miejsca zdarzenia w aplikacji „Symulator obsługi miejsca wypadku drogowego”	4
Wt3	Zabezpieczanie śladów kryminalistycznych i tworzenie kryminalistycznego szkicu miejsca zdarzenia w aplikacji „Symulator obsługi miejsca wypadku drogowego”	4
Wt4	Dokumentacja fotograficzna miejsca zdarzenia przy wykorzystaniu funkcji aparatu fotograficznego, drona oraz tworzenia panoram w aplikacji „Symulator obsługi miejsca wypadku drogowego”	4
Wt5	Współpraca studentów przy zabezpieczaniu miejsca zdarzenia drogowego, wypełniania protokołu oględzin z wykorzystaniem zaimplementowanych okularów rozszerzonej rzeczywistości w aplikacji „Symulator obsługi miejsca wypadku drogowego”	4
Wt6	Wykorzystanie funkcji multipalyer w aplikacji „Symulator obsługi miejsca wypadku drogowego”, podział zadań, koordynacja działań, nadzór.	4
V. METODY KSZTAŁCENIA, NARZĘDZIA DYDAKTYCZNE		
1. Metody kształcenia: wykład informacyjny, warsztaty oparte na wykorzystaniu różnych źródeł wiedzy, dyskusja. 2. Narzędzia (środki) dydaktyczne: prezentacje multimedialne, film, fotografie, teksty źródłowe, mapy, Internet, rzutniki multimedialne, zajęcia zdalne, pracownia wirtualnej rzeczywistości.		
VI. FORMA I KRYTERIA ZALICZENIA MODUŁU		
1. Formy zaliczenia: - Wykłady - zaliczenie z oceną - Warsztaty – zaliczenie z oceną raportów aplikacji generowanych przy realizacji zleconych projektów 2. Sposób weryfikacji i oceniania efektów uczenia się: wykłady: a) kolokwium – kryteria oceny: 3,0 (dostateczny) – wypowiedzi niesamodzielne, odtwórcze, stereotypowe sądy, zakłócenia w kompozycji i spójności, 3,5 (dostateczny plus) – powierzchowne odpowiedzi na pytania, dopuszczalne nieliczne błędy rzeczowe, spłylenie interpretacji tekstu, 4,0 (dobry) – odpowiedzi na pytania z dopuszczalnymi niewielkimi błędami merytorycznymi, strukturalnymi i językowymi, 4,5 (dobry plus) – odpowiedzi na pytania z dopuszczalnymi niewielkimi błędami strukturalnymi i językowymi 5,0 (bardzo dobry) – pełna i bezbłędna odpowiedź na pytania z wykorzystaniem trzech kryteriów: kryterium merytorycznego, strukturalnego i językowego, Warsztaty – rozwiązywanie zadań w aplikacji wirtualnej rzeczywistości 51% - 60% - ocena dostateczna, 61% - 70% - ocena dostateczna plus, 71% - 80% - ocena dobra, 81% - 90% - ocena dobra plus,		

- 91% - 100% - ocena bardzo dobra.

3. Podstawowe kryteria

- średnia ocen formujących z poszczególnych form zaliczenia, średnia ocen z wykładów i warsztatów

VII. BILANS PUNKTÓW ECTS - NAKŁAD PRACY STUDENTA

Kategoria	Obciążenie studenta
Liczba godzin realizowanych przy bezpośrednim udziale nauczyciela (godziny kontaktowe)	46
Udział w wykładach	22
Udział w innych formach zajęć (Warsztatów)	24
Samodzielna praca studenta (godziny niekontaktowe)	29
Przygotowanie do wykładu	12
Przygotowanie do innych form zajęć (warsztatów)	12
Przygotowanie do zaliczenia	5
Przygotowanie do zaliczenia innych form zajęć (**)	0
Łączna liczba godzin	75
Punkty ECTS za moduł	3

VIII. ZALECANA LITERATURA

Literatura podstawowa:

1. Dokumentacja aplikacji „Symulator Badania Miejsca Wypadku Samochodowego”. EpicVR. 13.10.2022

Literatura uzupełniająca:

1. WYTYCZNE NR 3 KOMENDANTA GŁÓWNEGO POLICJI w sprawie wykonywania niektórych czynności dochodzeniowo-śledczych przez policjantów 30.08.2017 r.
2. USTAWA z dnia 6 czerwca 1997 r. Kodeks postępowania karnego - zadania specjalisty
3. Standard Australijski Zabezpieczanie, rejestrowanie i przechowywanie materiału dowodowego Szkic Standardu V4
4. „Kwadrans Akademicki” biuletyn informacyjny Collegium Witelona Uczelnia Państwowa, nr 1 i 2 styczeń, luty 2022r.