

iStream

Programy szkolnictwa wyższego dotyczące
dziennikarstwa immersyjnego
dziennikarstwie

Ramy kompetencji



iStream – programy szkolnictwa wyższego dotyczące podejścia opartego na dziennikarstwie immersyjnym

Ramy kompetencji iStream

Redakcja niniejszego dokumentu została zakończona we wrześniu 2026 r.

Strona internetowa projektu: www.istream-project.eu

Projekt iStream jest partnerstwem w zakresie współpracy w szkolnictwie wyższym (KA220-HED) finansowanym w ramach programu Erasmus+.

Numer projektu: 2024-1-PL01-KA220-HED-000254186

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone w niniejszym dokumencie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i nie muszą odzwierciedlać poglądów Unii Europejskiej lub Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji. Ani Unia Europejska, ani Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

Niniejszy dokument powstał dzięki współpracy wszystkich partnerów projektu iStream: Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie (PL) – koordynatora projektu, Learnable s.c. (IT), Università Politecnica delle Marche (IT), University of Nicosia (CY) oraz Infinitivity Design Labs (FR).

Niniejszy dokument jest objęty licencją Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.



Spis treści

Wprowadzenie	4
1. Metodologia.....	5
Wymiar 1 – Obszar kompetencji.....	5
Wymiar 2 – Kompetencje.....	5
Wymiar 3 – Poziom biegłości	5
Wymiar 4 – Wiedza, umiejętności i postawy	5
2. Ramy kompetencji	6
Obszar kompetencji: 1. Ogólne umiejętności w zakresie produkcji multimedialnej.....	6
Obszar kompetencji: 2. Technologie immersyjne w narracji.....	8
Obszar kompetencji: 3. Gatunki dziennikarstwa immersyjnego i ich produkcja	11
Obszar kompetencji: 4. Psychologiczne aspekty dziennikarstwa immersyjnego	14
Obszar kompetencji: 5. Aspekty etyczne dziennikarstwa immersyjnego.....	16
Obszar kompetencji: 6. Aspekty prawne i bezpieczeństwa dziennikarstwa immersyjnego	18
Obszar kompetencji: 7. Kontekst społeczny dziennikarstwa immersyjnego	21
Obszar kompetencji: 8. Umiejętności miękkie w dziennikarstwie immersyjnym	23
Obszar kompetencji: 9. Nowe trendy w dziennikarstwie immersyjnym	25
Profil dziennikarza immersyjnego.....	29
Podstawowe kompetencje i wiedza specjalistyczna.....	29
Wnioski	31

Wprowadzenie

W dzisiejszym szybko zmieniającym się świecie mediów dziennikarstwo immersyjne staje się przełomową praktyką na styku narracji, technologii, etyki i zaangażowania społecznego. Dziennikarz immersyjny to przyszłościowo myślący profesjonalista mediów, który wykorzystuje najnowocześniejsze technologie, takie jak rzeczywistość wirtualna, rozszerzona i mieszana, aby tworzyć potężne doświadczenia narracyjne, które informują, angażują i inspirują odbiorców w nowy i głęboki sposób.

Niniejszy dokument przedstawia kompleksowy profil zawodowy dziennikarza immersyjnego, oparty na zestawie kluczowych kompetencji odzwierciedlających złożoność i multidyscyplinarność tej dziedziny. Każdy obszar szczegółowo opisuje wiedzę, umiejętności i postawy niezbędne do tworzenia treści immersyjnych, które są nie tylko innowacyjne i zaawansowane technicznie, ale także etyczne, integracyjne i dostosowane psychologicznie do różnorodnych odbiorców.

Łącząc wiedzę specjalistyczną w zakresie produkcji multimedialnej, technologii immersyjnego opowiadania historii, podejść specyficznych dla danego gatunku, wiedzy psychologicznej, ram etycznych i prawnych oraz świadomości społecznej, dziennikarz immersyjny odgrywa kluczową rolę w kształtowaniu przyszłości dziennikarstwa. Profil ten ma na celu ukierunkowanie rozwoju zawodowego, dostarczanie informacji na temat ścieżek edukacyjnych i szkoleniowych oraz wspieranie organizacji i instytucji w rozpoznawaniu i promowaniu doskonałości w dziennikarstwie immersyjnym.

1. Metodologia

Definicja ram kompetencji iStream opiera się na różnych wymiarach, które są zgodne z wymiarami zaproponowanymi w DigComp 2.2 opublikowanym przez Komisję Europejską.

Są one następujące:

Wymiar 1 – Obszar kompetencji

Partnerstwo iStream zdefiniowało następujące obszary kompetencji

1. Ogólne umiejętności w zakresie produkcji multimedialnej
2. Technologie immersyjne służące do opowiadania historii
3. Gatunki dziennikarstwa immersyjnego i ich produkcja
4. Psychologiczne aspekty dziennikarstwa immersyjnego
5. Aspekty etyczne dziennikarstwa immersyjnego
6. Aspekty prawne i bezpieczeństwa dziennikarstwa immersyjnego
7. Konteksty społeczne dziennikarstwa immersyjnego
8. Umiejętności miękkie w dziennikarstwie immersyjnym
9. Nowe trendy w dziennikarstwie immersyjnym

Wymiar 2 – Kompetencje

Kompetencja to *wykazana umiejętność wykorzystania wiedzy, know-how, doświadczenia oraz umiejętności związanych z pracą, osobistych, społecznych lub metodologicznych w sytuacjach zawodowych lub edukacyjnych oraz w rozwoju zawodowym i osobistym (Cedefop 2014)*.

Wymiar 3 – Poziom biegłości

Kompetencje można wyrazić w różnych poziomach biegłości. Poziom biegłości przyjęty dla ram kompetencji iStream to poziomy 6 i 7 europejskich ram kwalifikacji (EQF).

Wymiar 4 – Wiedza, umiejętności i postawy

Zbiór wiedzy, umiejętności i postaw prowadzących do osiągnięcia kompetencji.

2. Ramy kompetencji

Niniejsze ramy kompetencji definiują profil zawodowy dziennikarza immersyjnego, określając podstawową wiedzę, umiejętności i postawy wymagane w tej nowej dziedzinie.

Jest ona zorganizowana wokół kluczowych obszarów kompetencji, które odzwierciedlają multidyscyplinarny charakter dziennikarstwa immersyjnego, w następujący sposób:

Obszar kompetencji: 1. Ogólne umiejętności w zakresie produkcji multimedialnej

Kompetencja	1.1 Tworzenie i edycja treści multimedialnych w różnych formatach w celu wyrażenia faktów lub opinii.
Poziom biegłości	Potrafię: <ul style="list-style-type: none">• zmieniać treści przy użyciu najbardziej odpowiednich formatów• dostosować sposób wyrażania siebie poprzez tworzenie najbardziej odpowiednich środków cyfrowych.• tworzyć rozwiązania złożonych problemów o ograniczonej definicji, związanych z tworzeniem i edycją treści w różnych formatach oraz wyrażaniem siebie za pomocą środków cyfrowych.• wykorzystywać swoją wiedzę, aby wносить wkład w praktykę zawodową i wiedzę oraz pomagać innym w tworzeniu treści.
Wiedza	K1.1.1 Rozumie zasady projektowania multimediiów, w tym teorię kolorów, typografię i układ graficzny. K1.1.2 Znajomość formatów i standardów wideo, audio i obrazu, kodeków i technik kompresji. K1.1.3 Zna standardowe oprogramowanie i narzędzia do produkcji multimediiów. K1.1.4 Rozumie struktury narracyjne (cyfrowe opowiadanie historii) i wie, jak je stosować w kontekście multimedialnym. K1.1.5 Zna kompleksowe procesy produkcji multimedialnej, od przedprodukcji do postprodukcji.

	<p>K1.1.6 Zna kwestie związane z prawami autorskimi, licencjonowaniem i etyką w produkcji multimedialnej.</p> <p>K1.1.7 Rozumie czynniki demograficzne i psychograficzne grupy docelowej przy projektowaniu multimediiów.</p> <p>K1.1.8 Posiada dogłębną wiedzę na temat teorii projektowania multimediiów i projektowania zorientowanego na użytkownika.</p> <p>K1.1.9 Jest świadomy pojawiających się narzędzi, takich jak rzeczywistość rozszerzona, rzeczywistość mieszana, interfejs głosowy.</p> <p>K1.1.10 Zna jakościowe i ilościowe metody analizy mediów i testowania użytkowników.</p> <p>K1.1.11 Rozumie kulturowe, społeczne i ekonomiczne skutki produkcji multimedialnej.</p> <p>K1.1.12 Posiada zaawansowaną wiedzę na temat integracji multimediiów z większymi systemami lub platformami.</p> <p>K1.1.13 Zna sposób dostosowania multimediiów do strategii organizacyjnych i komunikacyjnych.</p> <p>K1.1.14 Posiada wiedzę na temat zasad funkcjonowania europejskich systemów medialnych.</p> <p>K1.1.15 Posiada wiedzę na temat projektowania treści/produktów w duchu designu.</p> <p>K1.1.16 Zna rolę i znaczenie odpowiedniego języka używanego w dziennikarstwie immersyjnym.</p> <p>K1.1.17 Zna zastosowanie koncepcji gatekeeping w dziennikarstwie.</p>
Umiejętności	<p>S1.1.1 Projektuje, tworzy i edytuje zasoby multimedialne, w tym filmy, grafiki i animacje.</p> <p>S1.1.2 Skutecznie pracuje w multidyscyplinarnych zespołach w celu realizacji projektów multimedialnych.</p> <p>S1.1.3 Obsługuje i naprawia narzędzia produkcyjne, takie jak kamery, mikrofony, oświetlenie i inne.</p>

	<p>S1.1.4 Potrafi wykonywać edycję i postprodukcję (edycja wideo, korekcja kolorów, miksowanie dźwięku i inne), opanowując zaawansowane techniki kompozycji wideo, grafiki ruchowej i animacji 3D.</p> <p>S1.1.5 Stosuje podstawowe zasady zarządzania projektami w celu organizacji procesów produkcji multimedialnej.</p> <p>S1.1.6 Pracuje na różnych platformach i w różnych formatach multimedialnych.</p> <p>S1.1.7 Tworzy innowacyjne koncepcje multimedialne dostosowane do konkretnych odbiorców lub celów.</p> <p>S1.1.8 Rozwiązuje złożone wyzwania produkcyjne za pomocą kreatywnych i technicznych rozwiązań.</p> <p>S1.1.9 Wykorzystuje analizy i opinie użytkowników do udoskonalania projektów multimedialnych.</p> <p>S1.1.10 Kieruje zespołami i zarządza projektami multimedialnymi o wysokiej stawce.</p> <p>S1.1.11 Projektuje kampanie multimedialne dostosowane do celów biznesowych i komunikacyjnych.</p> <p>S1.1.12 Potrafi dokładnie/efektywnie wyszukiwać i wybierać informacje z różnych źródeł.</p>
<p>Postawy</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Skłonność do łączenia różnych rodzajów treści cyfrowych i danych w celu lepszego wyrażenia faktów lub opinii do użytku zawodowego. • Otwartość na poszukiwanie alternatywnych sposobów tworzenia treści cyfrowych. • Skłonność do przestrzegania oficjalnych standardów i wytycznych dotyczących dostępności treści multimedialnych.

Obszar kompetencji: 2. Technologie immersyjne służące do opowiadania historii

<p>Kompetencje</p>	<p>2.1 Korzystanie z technologii immersyjnych do opowiadania historii, zarządzanie nimi i integrowanie ich.</p>
--------------------	---

Poziom biegłości	<p>Potrafię:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Korzystać z różnych technologii immersyjnych do celów opowiadania historii • Samodzielnie zarządzać technologiami immersyjnymi w małych/średnich projektach związanych z opowiadaniem historii • Dostarczać rozwiązania immersyjne, które spełniają cele organizacji lub klienta. • Opracowywać i stosować zaawansowane metodologie immersyjnego opowiadania historii, integrując najnowocześniejsze technologie i praktyki. • Dostosowywać istniejące metody i narzędzia do potrzeb projektu.
Wiedza	<p>K2.1.1 Posiada zaawansowaną wiedzę na temat platform internetowych, platform VR/AR/MR (np. Unity, Unreal Engine) i ich możliwości</p> <p>K2.1.2 Zna zasady modelowania 3D, animacji i integracji sensorycznej (np. dźwięk przestrzenny, sprzężenie zwrotne dotykowe).</p> <p>K2.1.3 Rozumie techniki zwiększania zaangażowania użytkowników w środowiskach immersyjnych.</p> <p>K2.1.4 Jest świadomy działań związanych z prywatnością danych, inkluzywnością i dostępnością.</p> <p>K2.1.5 Dogłębne zrozumienie zaawansowanych technologii, takich jak interakcje oparte na sztucznej inteligencji, analityka w czasie rzeczywistym i neurofeedback w immersyjnym storytellingu.</p> <p>K2.1.6 Posiada kompleksową wiedzę na temat ograniczeń sprzętowych i technik optymalizacji.</p> <p>K2.1.7 Posiada wiedzę na temat stosowania analizy przypadków indywidualnych.</p>
Umiejętności	<p>S2.1.1 Projektuje i tworzy środowiska immersyjne przy użyciu standardowych narzędzi branżowych.</p> <p>S2.1.2 Integruje elementy sensoryczne (np. haptkę, dźwięk przestrzenny) w celu poprawy wrażeń użytkownika.</p>

	<p>S2.1.3 Optymalizuje immersyjne doświadczenia pod kątem zaangażowania użytkowników i dostępności, równoważąc kreatywność z praktyczną realizacją.</p> <p>S2.1.4 Stosuje zasady projektowania UX w celu zapewnienia dostępności i zaangażowania.</p> <p>S2.1.5 Przeprowadza testy użytkowników i ocenia opinie w celu ulepszenia projektów.</p> <p>S2.1.6 Rozwiązuje problemy techniczne związane z optymalizacją wydajności i użytecznością.</p> <p>S2.1.7 Myśli / przewiduje nowe techniki i narzędzia do immersyjnego opowiadania historii.</p> <p>S2.1.8 Proponuje i wdraża nowatorskie metody interakcji z wykorzystaniem nowych technologii, koncentrując się również na sztucznej inteligencji.</p> <p>S2.1.9 Ocenia projekty na dużą skalę przy użyciu zaawansowanej analizy danych i wskaźników.</p> <p>S2.1.10 Wprowadza technologie służące do oceny wpływu immersyjnego opowiadania historii na funkcje poznawcze i emocjonalne.</p> <p>S2.1.11 Wykorzystuje wiedzę na temat rozszerzających się zasobów Internetu rzeczy</p> <p>S2.1.12 Analizuje i stosuje metodę indywidualnego podejścia do każdego przypadku, mając na uwadze aspekt wielokulturowy</p> <p style="text-align: center;">○</p>
<p>Postawy</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aktywne odkrywanie (wypróbowywanie, testowanie, ocena) nowych narzędzi, technik i podejść w immersyjnym storytellingu. • Priorytetowe traktowanie zaangażowania użytkowników, dostępności i inkluzywności w projektowaniu. • Szybko dostosowuje się do postępu technologicznego i zmieniających się wymagań projektowych. • Wykazuj odpowiedzialność za prywatność, wrażliwość kulturową i etyczne praktyki, zapewniając integrację i weryfikację faktów.

Obszar kompetencji: 3. Gatunki dziennikarstwa immersyjnego i ich produkcja

Kompetencja	3.1 Planowanie i realizacja projektów wydawniczych opartych na różnych gatunkach dziennikarstwa immersyjnego, od koncepcji po dystrybucję.
Poziom biegłości	<p>Potrafię:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Samodzielnie identyfikować i rozróżniać gatunki dziennikarstwa immersyjnego, takie jak filmy dokumentalne, reportaże śledcze i symulacje edukacyjne. ● Analizować cel, styl i oczekiwania odbiorców każdego gatunku. ● Wykorzystywać wiedzę na temat poszczególnych gatunków w produkcji projektów dziennikarstwa immersyjnego. ● Dostosowywać procesy produkcyjne do potrzeb konkretnego projektu, w tym celów związanych z zaangażowaniem odbiorców i ograniczeń zasobów. ● Opracowywać procesy pracy w celu integracji elementów immersyjnych z tradycyjnymi gatunkami dziennikarskimi, przy jednoczesnym zachowaniu rzetelności dziennikarskiej i zaufania odbiorców.
Wiedza	<p>K3.1.1 Rozpoznaje gatunki dziennikarstwa immersyjnego i cechy, które je wyróżniają.</p> <p>K3.1.2 Rozumie cechy charakterystyczne, struktury i funkcje różnych gatunków dziennikarstwa immersyjnego.</p> <p>K3.1.3 Prezentuje dogłębną i ugruntowaną wiedzę na temat zmian technologicznych i społecznych zachodzących w obszarze gatunków dziennikarstwa immersyjnego.</p> <p>K3.1.4 Jest świadomy koncepcyjnych i technicznych warunków wstępnych związanych z nagrywaniem, przetwarzaniem, edycją i dystrybucją gatunków dziennikarstwa immersyjnego.</p> <p>K3.1.5 Rozumie zasady opowiadania historii charakterystyczne dla różnych gatunków dziennikarskich,</p>

	<p>takie jak utrzymywanie uwagi odbiorców i wykorzystanie immersji przestrzennej.</p> <p>K3.1.6 Rozumie potencjalne wyzwania etyczne, kulturowe i techniczne związane z gatunkami dziennikarstwa immersyjnego.</p> <p>K3.1.7 Rozumie zasady łączenia tradycyjnych i immersyjnych gatunków dziennikarskich.</p> <p>K3.1.8 Zna potencjał najnowocześniejszych technologii (np. sztucznej inteligencji, rzeczywistości rozszerzonej, rzeczywistości wirtualnej, filmów 360 stopni) w tworzeniu nowatorskich formatów opowiadania historii.</p> <p>K3.1.9 Zna oczekiwania odbiorców i typowe strategie angażowania odbiorców dla każdego gatunku.</p> <p>K3.1.10 Rozumie wskaźniki i narzędzia służące do pomiaru zaangażowania odbiorców, takie jak czas spędzony, wskaźniki interakcji i reakcje emocjonalne.</p> <p>K3.1.11 Rozumie zasady projektowania interaktywnego specyficznego dla gatunków dziennikarstwa immersyjnego.</p> <p>K3.1.12 Wie, jak interaktywność wpływa na przebieg narracji, zaangażowanie odbiorców i kwestie etyczne.</p> <p>K3.1.13 Rozumie historię, ewolucję i trendy w gatunkach dziennikarstwa immersyjnego.</p> <p>K3.1.14 Rozumie specyfikacje sprzętu, oprogramowania i platform dystrybucyjnych w różnych gatunkach.</p> <p>K3.1.15 Nabywa i poszerza swoje umiejętności praktyczne w obszarze odpowiadającym jego zainteresowaniom (np. przewodnik muzealny, przewodnik sportowy, wojownik, śledczy, przewodnik eventowy, artysta).</p>
Umiejętności	<p>S3.1.1 Tworzenie treści dziennikarstwa immersyjnego przy użyciu technologii VR (3D w czasie rzeczywistym)</p> <p>S3.1.2 Tworzenie treści dziennikarstwa immersyjnego z wykorzystaniem technologii wideo 360 stopni</p>

	<p>S3.1.3 Tworzenie treści dziennikarskich wykorzystujących technologię AR (produkcja)</p> <p>S3.1.4 Dostosowywanie tradycyjnych gatunków dziennikarskich do mediów immersyjnych</p> <p>S3.1.5 Projektowanie mieszanych i nowych formatów dziennikarstwa immersyjnego</p> <p>S3.1.6 Ocena zaangażowania odbiorców w różnych gatunkach dziennikarstwa immersyjnego</p> <p>S3.1.7 Integracja interaktywności i grywalizacji w gatunkach dziennikarstwa immersyjnego</p> <p>S3.1.8 Tworzenie doświadczeń dla wielu użytkowników w dziennikarstwie immersyjnym</p> <p>S3.1.9 Opracowywanie formatów immersyjnych poświęconych analizie geopolitycznej i geoeconomicznej (symulacje scenariuszy, reportaże geoprzestrzenne, wywiady w kontekście miejsc dotkniętych kryzysem)</p>
<p>Postawy</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Skłonność do ciągłego poszerzania wiedzy na temat gatunków dziennikarstwa immersyjnego. • Zaangażowanie w tworzenie treści dziennikarstwa immersyjnego, które są zarówno innowacyjne, jak i dostępne dla różnorodnych odbiorców. • Ceni sobie odporność i zdolność adaptacji, wykazując chęć do nauki nowych narzędzi, rozwiązywania problemów technicznych i dostosowywania kreatywnych podejść do wymagań projektu. • Zaangażowany w skuteczne rozpowszechnianie wiedzy na temat gatunków dziennikarstwa immersyjnego w grupach społecznych i instytucjach, w których działa. • Otwartość na zmiany, tj. nowe formy i style praktykowania gatunków oraz zmiany w ich obrębie.

Obszar kompetencji: 4. Psychologiczne aspekty dziennikarstwa immersyjnego

Kompetencja	4.1 Projektowanie, planowanie i realizacja projektów dziennikarstwa immersyjnego z uwzględnieniem aspektów psychologicznych i emocjonalnych.
Poziom biegłości	<p>Potrafię:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Krytycznie analizować aspekty psychologiczne doświadczeń immersyjnych. ● Samodzielnie projektować i planować tworzenie treści immersyjnych z uwzględnieniem aspektów psychologicznych dziennikarstwa immersyjnego. ● Projektować i realizować protokoły badawcze służące do badania aspektów psychologicznych immersji. ● Dostosuj metody immersyjnego opowiadania historii do konkretnych potrzeb psychologicznych i kontekstów kulturowych, zapewniając inkluzywność i dostępność w budowaniu empatii.
Wiedza	<p>K4.1.1 Zrozumienie empatii użytkownika w doświadczeniach immersyjnych</p> <p>K4.1.2 Zrozumienie wzmocnienia pozycji i sprawczości w dziennikarstwie immersyjnym</p> <p>K4.1.3 Zrozumienie obciążenia poznawczego i przetwarzania informacji w dziennikarstwie immersyjnym</p> <p>K4.1.4 Zrozumienie kluczowych teorii psychologicznych i behawioralnych związanych z projektowaniem interwencji (np. nudging, kształtowanie nawyków, teoria samostanowienia).</p> <p>K4.1.5 Zrozumienie regulacji emocjonalnej i odporności psychicznej w dziennikarstwie immersyjnym</p> <p>K4.1.6 Rozumienie podstawowych pojęć związanych z immersją, w tym zaangażowania sensorycznego, interaktywności i zawieszenia niewiary.</p> <p>K4.1.7 Rozumie psychologiczne i neurologiczne zasady percepcji wielozmysłowej, w tym dominację sensoryczną, interakcje międzymodalowe i spójność sensoryczną.</p>

	<p>K4.1.8 Rozumie kluczowe teorie i koncepcje psychologiczne związane z doświadczeniem użytkownika, w tym zaangażowanie, stres i regulację emocjonalną.</p> <p>K4.1.9 Zna psychologiczne implikacje wykorzystania VR w dziedzinie rozrywki, a także w kontekście różnych dużych i społecznych grup.</p> <p>K4.1.10 Zna pojęcie empatii etnokułturowej.</p> <p>K4.1.11 Zna różne metody badawcze skupiające się na aspektach psychologicznych, w tym test empatii, obserwację i analizę treści.</p>
Umiejętności	<p>S4.1.1 Potrafi projektować i planować wdrażanie treści immersyjnych, które promują reakcje empatyczne.</p> <p>S4.1.2 Ocena wpływu psychologicznego treści immersyjnych</p> <p>S4.1.3 Potrafi włączyć spostrzeżenia psychologiczne do iteracyjnego procesu projektowania treści immersyjnych.</p> <p>S4.1.4 Łagodzenie ryzyka psychologicznego w treściach immersyjnych</p> <p>S4.1.5 Projektowanie immersyjnych doświadczeń w celu zmiany zachowań</p> <p>S4.1.6 Ocena doświadczenia użytkownika (UX) i użyteczności w dziennikarstwie immersyjnym</p> <p>S4.1.7 Projektowanie z myślą o immersji, obecności, wiarygodności i ucieleśnieniu w dziennikarstwie immersyjnym</p> <p>S4.1.8 Projektowanie i ocena doświadczeń wielozmysłowych w dziennikarstwie immersyjnym</p> <p>S4.1.9 Umiejętność stosowania wybranych metod z grupy metod psychologicznych</p> <p>S4.1.10 Szanowanie indywidualnych różnic psychologicznych w odbiorze treści IJ</p>
Postawy	<ul style="list-style-type: none"> • Otwartość na badanie różnych perspektyw użytkowników w celu wzbudzenia empatii w narracji.

	<ul style="list-style-type: none"> • Docenia rolę aspektów psychologicznych w tworzeniu wpływowych i etycznych treści immersyjnych. • Zaangażowany w zaspokajanie różnorodnych potrzeb psychologicznych, preferencji i doświadczeń odbiorców, zapewniając, że treści są odpowiedzialne i przemawiają do wszystkich. • Skłonny chronić użytkowników przed niepożądanym wpływem dziennikarstwa immersyjnego na psychikę • Wykazuje empatię wobec osób z różnych środowisk kulturowych.
--	--

Obszar kompetencji: 5. Aspekty etyczne IJ

Kompetencja	5.1 Zarządzanie aspektami etycznymi dziennikarstwa immersyjnego w celu zwiększenia bezpieczeństwa, integracji i ochrony użytkowników.
Poziom biegłości	<p>Potrafię:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Krytycznie oceniać aspekty etyczne związane z dziennikarstwem immersyjnym • Samodzielnie opracowywać doświadczenia immersyjne, które priorytetowo traktują aspekty etyczne w celu ochrony użytkowników. • Stosować środki techniczne w celu zagwarantowania i zwiększenia bezpieczeństwa dziennikarstwa immersyjnego. • Przeprowadzać oceny w celu sprawdzenia zgodności z różnymi aspektami etycznymi dziennikarstwa immersyjnego
Wiedza	<p>K5.1.1 Rozumie kluczowe zasady prywatności i ochrony danych, w tym pojęcia takie jak świadoma zgoda, minimalizacja danych i anonimowość użytkownika.</p> <p>K5.1.2 Zna specyficzne zagrożenia dla prywatności związane z doświadczeniami immersyjnymi, takie jak gromadzenie danych biometrycznych (np. śledzenie ruchu gałek ocznych, śledzenie ruchu), profilowanie behawioralne i niezamierzone wycieki danych.</p>

	<p>K5.1.3 Wie, jak jasno przekazać intencje narracyjne, w tym rozróżnić między faktami a fikcją lub wyborami użytkownika a z góry ustalonymi ścieżkami.</p> <p>K5.1.4 Rozumie kluczowe pojęcia i zasady związane z dostępnością i integracją, w tym projektowanie uniwersalne, technologie wspomagające i wrażliwość kulturową.</p> <p>K5.1.5 Rozumie różne rodzaje stronniczości, które mogą wystąpić w treściach immersyjnych, w tym stronniczość narracyjną, stronniczość selekcyjną, stronniczość kulturową i stronniczość algorytmiczną.</p>
Umiejętności	<p>S5.1.1 Tworzy immersyjne doświadczenia, które zapewniają i zwiększają prywatność użytkowników.</p> <p>S5.1.2 Zapewnia przejrzystość w doświadczeniach immersyjnych</p> <p>S5.1.3 Tworzy integracyjne i dostępne treści immersyjne</p> <p>S5.1.4 Uwzględnia potencjalną stronniczość w treściach immersyjnych</p> <p>S5.1.5 Uwzględnia wrażliwość kulturową, etniczno-kulturową i społeczną</p> <p>S5.1.6 Promuje etyczną integrację sztucznej inteligencji w dziennikarstwie immersyjnym</p> <p>S5.1.7 Identyfikuje dylematy etyczne specyficzne dla dziennikarstwa immersyjnego</p> <p>S5.1.8 Zapewnia zgodność z faktami w immersyjnym przekazie</p> <p>S5.1.9 Równoważy zaangażowanie emocjonalne z odpowiedzialnością etyczną</p>
Postawy	<ul style="list-style-type: none"> • Interesuje się etycznymi aspektami produkcji medialnej związanymi ze wszystkimi zaangażowanymi podmiotami. • Skłonność do proaktywnego podejścia do identyfikowania i rozwiązywania potencjalnych wyzwań etycznych w dziennikarstwie immersyjnym. • Zaangażowany w krytyczną refleksję nad społecznymi implikacjami sztucznej inteligencji w

	<p>dziennikarstwie, opowiadając się za odpowiedzialnymi innowacjami.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Promuje współpracę interdyscyplinarną w celu zapewnienia etycznej i skutecznej integracji sztucznej inteligencji w dziennikarstwie immersyjnym.
--	--

Obszar kompetencji: 6. Aspekty prawne i bezpieczeństwa

IJ

Kompetencje	6.1 Przestrzeganie środków prawnych związanych z produkcją i publikacją produktów dziennikarstwa immersyjnego.
Poziom biegłości	<p>Potrafię</p> <ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie zarządzać aspektami prawnymi dziennikarstwa immersyjnego. • Stosować środki prawne i bezpieczeństwa w celu rozwiązywania złożonych i nieprzewidywalnych problemów w dziennikarstwie immersyjnym.
Wiedza	<p>K6.1.1 Rozumie przepisy i regulacje dotyczące gromadzenia, przechowywania i wykorzystywania danych osobowych w środowiskach immersyjnych.</p> <p>K6.1.2 Zna kwestie związane z prawami autorskimi, znakami towarowymi i innymi kwestiami dotyczącymi własności intelektualnej, które mogą pojawić się podczas tworzenia i dystrybucji treści immersyjnych.</p> <p>K6.1.3 Jest świadomy konsekwencji prawnych publikowania fałszywych lub szkodliwych informacji o osobach lub podmiotach.</p> <p>K6.1.4 Jest na bieżąco z lokalnymi i międzynarodowymi przepisami regulującymi wykorzystanie mediów i technologii w dziennikarstwie.</p> <p>K6.1.5 Zna przepisy dotyczące ochrony konsumentów mające zastosowanie do produktów cyfrowych, w tym VR, w tym przepisy dotyczące nieuczciwych praktyk</p>

	<p>handlowych, przejrzystości reklam i prawa do odstąpienia od umów cyfrowych.</p> <p>K6.1.6 Zna przepisy dotyczące bezpieczeństwa i wpływu VR na zdrowie, w tym wytyczne dotyczące zapobiegania urazom fizycznym wynikającym z długotrwałego użytkowania urządzeń VR oraz zapewniające, że treści VR nie powodują cierpienia psychicznego.</p> <p>K6.1.7 Rozumie umowy, w szczególności te związane z tworzeniem treści, dystrybucją i licencjonowaniem.</p> <p>K6.1.8 Zna odpowiednie przepisy dotyczące ochrony danych (np. RODO, GDPR, CCPA) oraz ich wpływ na projektowanie i zarządzanie immersyjnymi doświadczeniami dziennikarskimi.</p> <p>K6.1.9 Zna aspekty prawne i bezpieczeństwa w różnych częściach świata, ze szczególnym uwzględnieniem ich zastosowania w Europie.</p>
Umiejętności	<p>S6.1.1 Stosuje przepisy dotyczące prywatności w celu właściwego postępowania z danymi osobowymi i informacjami.</p> <p>S6.1.2 Tworzy treści dziennikarstwa immersyjnego zgodne z prawem autorskim i prawami własności intelektualnej.</p> <p>S6.1.3 Tworzy treści dziennikarstwa immersyjnego, które nie naruszają praw innych osób lub organizacji</p>
Postawy	<ul style="list-style-type: none"> • Jest otwarty i ciekawy ram prawnych mających zastosowanie do nowych technologii. • Skłonność do krytycznej oceny i analizy informacji, identyfikowania potencjalnych problemów prawnych i opracowywania rozwiązań. • Skłonność do zwracania uwagi na szczegóły w celu zapewnienia zgodności z przepisami prawa. • Otwartość na poruszanie się po moralnych zawiłościach dziennikarstwa immersyjnego, takich jak

	kwestie prywatności i potencjał manipulacji w celu budowania zaufania i wiarygodności.
--	--

Kompetencje	6.2 Przestrzeganie środków bezpieczeństwa związanych z produkcją i publikacją produktów dziennikarstwa immersyjnego.
Poziom biegłości	<p>Potrafię</p> <ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie zarządzać aspektami bezpieczeństwa dziennikarstwa immersyjnego. • stosować środki bezpieczeństwa w celu rozwiązywania złożonych i nieprzewidywalnych problemów w dziennikarstwie immersyjnym.
Wiedza	<p>K6.2.1 Zna kluczowe teorie i zasady dotyczące aspektów bezpieczeństwa dziennikarstwa immersyjnego.</p> <p>K6.2.2 Zna potencjalne zagrożenia bezpieczeństwa, takie jak złośliwe oprogramowanie i ataki phishingowe, oraz praktyki zabezpieczania platform dziennikarstwa immersyjnego.</p> <p>K6.2.3 Zna metody szyfrowania i rozwiązania w zakresie bezpiecznego przechowywania danych w celu ochrony danych przed nieuprawnionym dostępem i naruszeniami.</p> <p>K6.2.4 Zna bezpieczne protokoły komunikacyjne (takie jak HTTPS), zapory sieciowe i systemy wykrywania włamań, które zapobiegają cyberatakam.</p> <p>K6.2.5 Zna sposoby zabezpieczania urządzeń wykorzystywanych w dziennikarstwie immersyjnym przed złośliwym oprogramowaniem i nieuprawnionym dostępem.</p> <p>K6.2.6 Wie, jak sprawdzić oryginalność treści i zapobiegać manipulowaniu danymi.</p> <p>K6.2.7 Zna mechanizmy uwierzytelniania, takie jak uwierzytelnianie wieloskładnikowe (MFA), które pomagają zapewnić, że tylko upoważnione osoby mogą uzyskać dostęp do treści immersyjnych i wchodzić z nimi w interakcję.</p>

	K6.2.8 Zna ryzyko związane z wykorzystaniem sztucznej inteligencji
Umiejętności	<p>S6.2.1 Stosuje podstawowe zasady cyberbezpieczeństwa, w tym szyfrowanie, bezpieczne przechowywanie danych i bezpieczeństwo sieci, w celu ochrony poufnych informacji i zapobiegania nieuprawnionemu dostępowi.</p> <p>S6.2.2 Wdraża procedury analizy zagrożeń bezpieczeństwa i ograniczania ryzyka.</p> <p>S6.2.3 Opracowuje i wdraża plany reagowania na naruszenia bezpieczeństwa lub wycieki danych.</p> <p>S6.2.4 Dokładnie ocenia poziom ryzyka w zakresie bezpieczeństwa korzystania z IJ i podejmuje skuteczne działania, aby mu zapobiec lub ograniczyć jego skutki.</p>
Postawy	<ul style="list-style-type: none"> • Jest otwarty i ciekawy aspektów bezpieczeństwa nowych technologii i treści. • Skłonność do krytycznej oceny i analizy informacji, identyfikowania potencjalnych problemów związanych z bezpieczeństwem oraz opracowywania rozwiązań. • Skłonność do zwracania uwagi na szczegóły w celu identyfikacji potencjalnych słabych punktów systemów bezpieczeństwa.

Obszar kompetencji: 7. Kontekst społeczny IJ

Kompetencja	7.1 Rozpoznawanie kontekstów społecznych i perspektyw w celu tworzenia treści dziennikarskich typu immersive journalism, które sprzyjają empatii i zaangażowaniu emocjonalnemu.
Poziom biegłości	<p>Potrafię:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tworzyć procesy badania i oceny treści dziennikarstwa immersyjnego w oparciu o kontekst społeczny

	<ul style="list-style-type: none"> • Łączyć różne strategie w celu dotarcia do szerokiego grona odbiorców • Wspierać dialog poprzez narzędzia immersyjne, analizując kwestie krytycznym okiem za pomocą narzędzi immersyjnych.
Wiedza	<p>K7.1.1 Zna teorie i modele z zakresu socjologii, psychologii i medioznawstwa, które wzbogacają narrację</p> <p>K7.1.2 Zna teorie i modele dotyczące wpływu opinii publicznej.</p> <p>K7.1.3 Zna psychologiczne skutki technologii immersyjnych, takich jak VR i AR, oraz ich wpływ na opinię publiczną.</p> <p>K7.1.4 Zna poruszane kwestie społeczne, polityczne, gospodarcze i kulturowe.</p> <p>K7.1.5 Zna podstawowe narzędzia public relations i marketingu</p> <p>K7.1.6 Zna pojęcie gatekeeping i wartości informacyjne</p> <p>K7.1.7 Zna różne źródła informacji dziennikarskiej i dokumentacji, w tym możliwości uzyskania ich ze środowiska społecznego.</p>
Umiejętności	<p>S7.1.1 Stosuje techniki rozpoznawania i szanowania różnorodnych środowisk kulturowych i perspektyw.</p> <p>S7.1.2 Tworzy historie, które budują empatię i zaangażowanie emocjonalne.</p> <p>S7.1.3 Buduje relacje ze społecznościami, aby zapewnić dokładne odzwierciedlenie ich głosów.</p> <p>S7.1.4 Analizuje społeczny wpływ dziennikarstwa immersyjnego i jego potencjał wpływania na opinię publiczną, zachowując jednocześnie obiektywizm i interes publiczny.</p> <p>S7.1.5 Dbą o to, aby doświadczenia immersyjne były dostępne dla szerokiej publiczności, w tym dla osób niepełnosprawnych.</p> <p>S7.1.6 Interpretuje i przedstawia relacje geopolityczne i geoeconomiczne w produkcji treści immersyjnych,</p>

	<p>zapewniając dokładność i poszanowanie wrażliwości kulturowej.</p> <p>S7.1.7 Wykorzystuje technologie immersyjne w kontekście biznesowym i komunikacji międzykulturowej.</p>
Postawy	<ul style="list-style-type: none"> • Troska o osoby i społeczności przedstawione w opowiadanych historiach. • Skłonność do ograniczania uprzedzeń poprzez immersyjne opowiadanie historii. • Zaangażowanie w wykorzystywanie dziennikarstwa immersyjnego jako narzędzia pozytywnych zmian społecznych. • Zaangażowanie w ciągłe uczenie się w zakresie stale ewoluującej technologii

Obszar kompetencji: 8. Umiejętności miękkie w dziennikarstwie immersyjnym

Kompetencja	8.1 Współpraca z zespołami kreatywnymi w celu opracowania złożonych projektów immersyjnego opowiadania historii
Poziom biegłości	<p>Potrafię:</p> <ul style="list-style-type: none"> • opracowywać koncepcje, projektować i realizować złożone projekty dziennikarstwa immersyjnego • krytycznie oceniać źródła i informacje oraz zapewniać etyczną integralność podczas tworzenia narracji o dużym oddziaływaniu. • dotrzeć do różnorodnych odbiorców dzięki zaawansowanym umiejętnościom rozwiązywania problemów i myśleniu systemowemu • wykorzystywać informacje zwrotne do udoskonalania doświadczeń immersyjnych, stosując praktyki refleksyjne w celu ciągłego doskonalenia • - przewidywać skutki społeczne, pozycjonując się jako liderzy zdolni do podejmowania wieloaspektowych wyzwań w ewoluującej dziedzinie dziennikarstwa.
Wiedza	K8.1.1 Wie, jak oceniać złożoność etyczną (np. przepisy/ograniczenia dotyczące prywatności użytkowników lub wpływu emocjonalnego).

	<p>K8.1.2 Rozumie doświadczenia użytkowników, aby projektować scenariusze dla dziennikarstwa immersyjnego.</p> <p>K8.1.3 Wie, jak uważnie słuchać rozmówców i interesariuszy, aby uchwycić kluczowe spostrzeżenia.</p> <p>K8.1.4 Rozpoznaje wzorce zachowań i reakcji odbiorców, znając lokalne uwarunkowania społeczno-ekonomiczne każdego scenariusza.</p> <p>K8.1.5 Wie, jak dostosować złożone informacje do jasnych, angażujących narracji w formatach immersyjnych.</p>
Umiejętności	<p>S8.1.1 Skutecznie współpracuje z programistami, projektantami i ekspertami merytorycznymi w celu tworzenia immersyjnych doświadczeń.</p> <p>S8.1.2 Skutecznie współpracuje z członkami zespołu z różnych dziedzin w celu osiągnięcia wspólnych celów.</p> <p>S8.1.3 Ocenia opinie odbiorców i dane w celu udoskonalenia doświadczenia.</p> <p>S8.1.4 Rozpoznaje fakty, opinie i stereotypy w celu oceny neutralności narracji.</p> <p>S8.1.5 Ocenia dokładność i wiarygodność informacji wykorzystanych w immersyjnych dziełach.</p> <p>S8.1.6 Ocenia znaczenie otrzymanych informacji dla celów narracyjnych.</p> <p>S8.1.7 Radzi sobie z dylematami etycznymi w dziennikarstwie immersyjnym, takimi jak równoważenie wpływu i prywatności.</p> <p>S8.1.8 Ocenia etyczną zasadność decyzji i ich konsekwencje.</p> <p>S8.1.9 Prezentuje stworzony produkt i skutecznie poszukuje możliwych źródeł finansowania jego wdrożenia.</p> <p>S8.1.10 Skutecznie stosuje modele i standardy zarządzania projektami oraz narzędzia, które im służą.</p>
Postawy	<ul style="list-style-type: none"> • Skłonność do pracy w zespołach, z poszanowaniem ról i obowiązków.

	<ul style="list-style-type: none"> • Zaangażowany w zrozumienie potrzeb i doświadczeń docelowych odbiorców. • Potrafi nadawać priorytet projektowaniu zorientowanemu na użytkownika w podejściu do opowiadania historii • Skłonność do przyjmowania odpowiedzialności za zapewnienie, że treści są uczciwe, dokładne i nie mają charakteru wycisku. • Skłonność do szanowania emocjonalnego i kulturowego wpływu immersyjnych doświadczeń na odbiorców. • Zaangażowany w aktywne kwestionowanie osobistych uprzedzeń i założeń w celu zachowania bezstronności.
--	--

Obszar kompetencji: 9. Nowe trendy w IJ

Kompetencja	9.1 Poznawanie innowacyjnych technologii immersyjnych i ich zastosowań w sektorze mediów i komunikacji
Poziom biegłości	<p>Potrafię:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tworzyć procesy testowania, badania i oceny technologii immersyjnych stosowanych w sektorze mediów i komunikacji. • Integrować różne źródła informacji w celu opracowania nowej wiedzy na temat trendów technologicznych w dziennikarstwie immersyjnym
Wiedza	<p>K9.1.1 Zna najnowsze osiągnięcia w zakresie sprzętu i oprogramowania w dziedzinie wirtualnej rzeczywistości (VR), rzeczywistości rozszerzonej (AR) i rzeczywistości mieszanej (MR), Internetu rzeczy (IoT), interfejsów głosowych, interfejsów aplikacyjnych i interfejsów haptycznych.</p> <p>K9.1.2 Wie, w jaki sposób interaktywne opowiadanie historii jest ulepszane dzięki postępom w technologiach immersyjnych.</p> <p>K9.1.3 Jest świadomy nowych platform immersyjnych i aplikacji kształtujących interakcje z odbiorcami, takich jak ekosystemy metaverse i rzeczywistości rozszerzonej (XR).</p> <p>K9.1.4 Rozumie metody dostarczania treści specyficzne dla danej platformy oraz wskaźniki zaangażowania odbiorców.</p>

	<p>K9.1.5 Zna narzędzia analityczne i wskaźniki służące do pomiaru skuteczności i zasięgu treści dziennikarstwa immersyjnego.</p> <p>K9.1.6 Zna możliwości wykorzystania interfejsu wszystkich zmysłów w dziennikarstwie immersyjnym oraz sposoby jego wykorzystania do zarządzania informacjami.</p> <p>K9.1.7 Rozumie znaczenie ciągłego doskonalenia wiedzy i umiejętności w dziedzinie IJ zgodnie z koncepcją uczenia się przez całe życie.</p>
Umiejętności	<p>S9.1.1 Analizuje nowe technologie (np. sztuczną inteligencję w VR/AR, doświadczenia 6DOF) i ocenia ich potencjalne zastosowanie w dziennikarstwie.</p> <p>S9.1.2 Gromadzi i syntetyzuje dane z raportów technologicznych, artykułów naukowych i badań rynkowych w celu identyfikacji wzorców i przyszłych możliwości.</p> <p>S9.1.3 Współpracuje z profesjonalistami i badaczami z powiązanych dziedzin (np. twórcami technologii, analitykami mediów), aby być na bieżąco z innowacjami.</p> <p>S9.1.4 Krytycznie ocenia i przeprowadza testy pilotażowe nowych technologii immersyjnych w celu oceny ich przydatności w dziennikarstwie.</p> <p>S9.1.5 Opracowuje i realizuje projekty badawcze mające na celu mapowanie ścieżek innowacji w technologiach dziennikarstwa immersyjnego.</p> <p>S9.1.6 Stosowanie GeoAI do tworzenia map narracyjnych i dynamicznych wizualizacji, które wzbogacają wrażenia immersyjne i sprzyjają zrozumieniu złożonych zjawisk przestrzennych.</p> <p>S9.1.7 Wykorzystuje narzędzia AI do tworzenia treści, rozumiejąc znaczenie sensoryczności w ich właściwym stosowaniu, a także niebezpieczeństwa związane z ich używaniem.</p> <p>S9.1.8 Umiejętność projektowania rozwiązań sterujących wykorzystujących zmysły lub kombinacje zmysłów (sterowanie wielozmysłowe).</p>

	<p>S9.1.9 Rozpoznaje ograniczenia technologiczne i motoryczne w obszarze VR</p> <p>S9.1.10 Wykorzystuje potencjał sztucznej inteligencji i nowych narzędzi w celu zwiększenia automatyzacji i komunikacji</p>
Postawy	<ul style="list-style-type: none"> • Skłonność do łączenia różnych rodzajów źródeł i danych w celu lepszego zrozumienia postępu technologicznego w komunikacji i produkcji mediów. • Skłonność do eksperymentowania z różnymi technologiami i treściami multimedialnymi.

Kompetencje	9.2 Badanie powiązań między dziennikarstwem immersyjnym a nowymi trendami w zakresie narracji i produkcji mediów
Poziom biegłości	<p>Potrafię:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analizować raporty, dane i informacje dotyczące najnowszych osiągnięć w zakresie narracji i produkcji medialnej • opracowywać strategie badania preferencji i zachowań odbiorców
Wiedza	<p>K9.2.1 Świadomość powiązań między technologiami immersyjnymi a praktykami dziennikarskimi.</p> <p>K9.2.2 Rozumie, w jaki sposób dane dotyczące zachowań użytkowników mogą wpływać na nowe trendy i innowacje w zakresie storytellingu.</p> <p>K9.2.3 Świadomość eksperymentalnych formatów immersyjnych.</p> <p>K9.2.4 Wie, w jaki sposób dziennikarstwo immersyjne dostosowuje się do zmian społecznych i kulturowych.</p> <p>K9.2.5 Wie, w jaki sposób nowe regulacje i standardy wpływają na dziennikarstwo immersyjne, np. te związane z etyką sztucznej inteligencji, deep fake'ami i prawami własności intelektualnej.</p>
Umiejętności	<p>S9.2.1 Rozpoznaje zmiany w preferencjach odbiorców i wzorcach konsumpcji treści immersyjnych.</p> <p>S9.2.2 Wykorzystuje wiedzę z pokrewnych dziedzin, takich jak interakcja człowiek-komputer (HCI), gry i kognitywistyka, w celu identyfikacji nowych trendów.</p>

	<p>S9.2.3 Analizuje, w jaki sposób inne media i branże (np. rozrywka, edukacja) wykorzystują technologie immersyjne, aby dostrzec trendy, do których można się dostosować.</p> <p>S9.2.4 Ocenia społeczne i etyczne implikacje nowych trendów immersyjnych, w tym potencjalne uprzedzenia i niezamierzone konsekwencje.</p>
<p>Postawy</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Otwartość na poszukiwanie alternatywnych ścieżek innowacji w zakresie opowiadania historii i produkcji mediów. • Skłonność do łączenia teorii mediów z analizą społeczną

Profil dziennikarza immersyjnego

Dziennikarz immersyjny to wysoko wykwalifikowany specjalista ds. mediów, który łączy zaawansowane umiejętności w zakresie produkcji multimedialnej z najnowocześniejszymi technologiami immersyjnymi, aby tworzyć fascynujące, etyczne i mające wpływ społeczny doświadczenia narracyjne. Profil ten wymaga nie tylko biegłości technicznej, ale także wrażliwości psychologicznej, świadomości prawnej i silnego kompasu etycznego.

Podstawowe kompetencje i wiedza specjalistyczna

1. Biegłość w produkcji multimedialnej

Dziennikarz immersyjny jest biegły w projektowaniu, produkcji i edycji treści multimedialnych w różnych formatach — w tym wideo, audio i interaktywnej grafice — dostosowanych do konkretnych odbiorców i platform. Stosuje zasady projektowania, opowiadania historii i procesów produkcyjnych oraz wykorzystuje standardowe narzędzia branżowe, aby ożywić historie. Jego treści odzwierciedlają silną świadomość dostępności, praw autorskich i zaangażowania odbiorców.

2. Technologie immersyjne do opowiadania historii

Umiejętnie wykorzystuje platformy immersyjne (VR, AR, MR) do tworzenia poruszających narracji. Dzięki wiedzy z zakresu modelowania 3D, dźwięku przestrzennego, silników czasu rzeczywistego i integracji sensorycznej tworzy doświadczenia, które fascynują użytkowników i stymulują zaangażowanie emocjonalne i poznawcze. Nieustannie bada i integruje nowe technologie, w tym sztuczną inteligencję, haptkę i systemy neurofeedbacku.

3. Specjalistyczna wiedza na temat dziennikarstwa immersyjnego

Specjaliści ci rozpoznają i dostosowują się do różnych gatunków dziennikarstwa immersyjnego, takich jak filmy dokumentalne, symulacje i reportaże śledcze. Dostosowują formaty i interakcje z użytkownikami, zachowując jednocześnie rzetelność dziennikarską. Dzięki innowacyjnemu wykorzystaniu filmów 360°, symulacji VR i elementów rzeczywistości mieszanej zwiększają zrozumienie i empatię odbiorców.

4. Świadomość psychologiczna i projektowanie oparte na empatii

Rozumiejąc psychologiczne podstawy interakcji użytkownika, dziennikarz immersyjny projektuje treści, które promują empatię, zaangażowanie emocjonalne i rezonans poznawczy. Ocenia doświadczenia użytkownika i obciążenie psychiczne, zapewnia inkluzywność i chroni przed stresem psychicznym, jednocześnie stosując teorie behawioralne i psychologiczne w narracji.

5. Etyczne przywództwo w tworzeniu treści

Dziennikarz immersyjny jest głęboko zaangażowany w przestrzeganie standardów etycznych. Aktywnie dba o bezpieczeństwo użytkowników, ich zgodę, inkluzywność i przejrzystość narracji. Dzięki wyczuciu pozwalającemu unikać stronniczości i manipulacji tworzy treści immersyjne, które szanują autonomię użytkowników i wrażliwość kulturową, integrując w stosownych przypadkach etyczne praktyki AI.

6. Zgodność z przepisami prawnymi i bezpieczeństwa

Specjalista ten posiada solidną wiedzę na temat ram prawnych, w tym własności intelektualnej, prywatności danych, przepisów dotyczących zdrowia i bezpieczeństwa oraz przepisów dotyczących dystrybucji treści. Wdraża solidne środki bezpieczeństwa w celu ochrony treści, użytkowników i platform przed naruszeniami i nadużyciami.

7. Orientacja na wpływ społeczny

Dziennikarz immersyjny wykorzystuje storytelling jako katalizator refleksji społecznej i zmian. Angażuje różnorodne społeczności, wzmacnia głosy osób niedostatecznie reprezentowanych oraz promuje empatię i dialog. Analizuje również kontekst społeczny i polityczny opowiadanych historii oraz ocenia ich wpływ na opinię publiczną i świadomość społeczną.

8. Nastawienie na współpracę i refleksję

Dziennikarstwo immersyjne jest dziedziną multidyscyplinarną. Specjaliści ci doskonale sprawdzają się w kreatywnych zespołach, współpracując z programistami, projektantami, badaczami i ekspertami merytorycznymi. W swojej praktyce są refleksyjni, wykorzystują informacje zwrotne w celu poprawy jakości i zaangażowania użytkowników, a motywuje ich ciągłe uczenie się i krytyczna samoocena.

9. Innowacyjność i reagowanie na trendy

Zawsze patrzący w przyszłość dziennikarze immersyjni monitorują i oceniają trendy technologiczne w produkcji mediów i opowiadaniu historii. Aktywnie eksperymentują z nowymi formatami, oceniają zachowania odbiorców i wprowadzają innowacyjne sposoby przekazywania narracji. Obejmuje to badanie metawersum, ekosystemów XR, treści generowanych przez sztuczną inteligencję oraz postępów w interaktywnym opowiadaniu historii.

Wnioski

Ewolucja dziennikarstwa immersyjnego wymaga nowego pokolenia profesjonalistów medialnych, wyposażonych w unikalne połączenie wiedzy technicznej, świadomości etycznej, kreatywnej wizji i wrażliwości społecznej. Niniejszy zestaw kompetencji stanowi uporządkowaną podstawę do zrozumienia wieloaspektowej roli dziennikarza immersyjnego, podkreślając różnorodne obszary biegłości wymagane do poruszania się i kształtowania tej dynamicznej dziedziny.

Określając niezbędną wiedzę, umiejętności i postawy w kluczowych dziedzinach – od produkcji multimedialnej i technologii immersyjnych po aspekty psychologiczne, etyczne, prawne i społeczne – ramy te wspierają rozwój odpowiedzialnego, wpływowego i zorientowanego na przyszłość storytellingu. Ich celem jest kierowanie edukacją, szkoleniami i praktyką zawodową, zapewniając dalszy rozwój dziennikarstwa immersyjnego jako potężnego narzędzia świadomego zaangażowania, empatii i demokratycznego dialogu.



Co-funded by
the European Union



UNIVERSITÀ
POLITECNICA
DELLE MARCHE



INFINITIVITY
DESIGN LABS

