



Experience and immersive technologies – from creative practice to educational theory

dr Marta Materska-Samek





ErasmusXR

Extended Reality

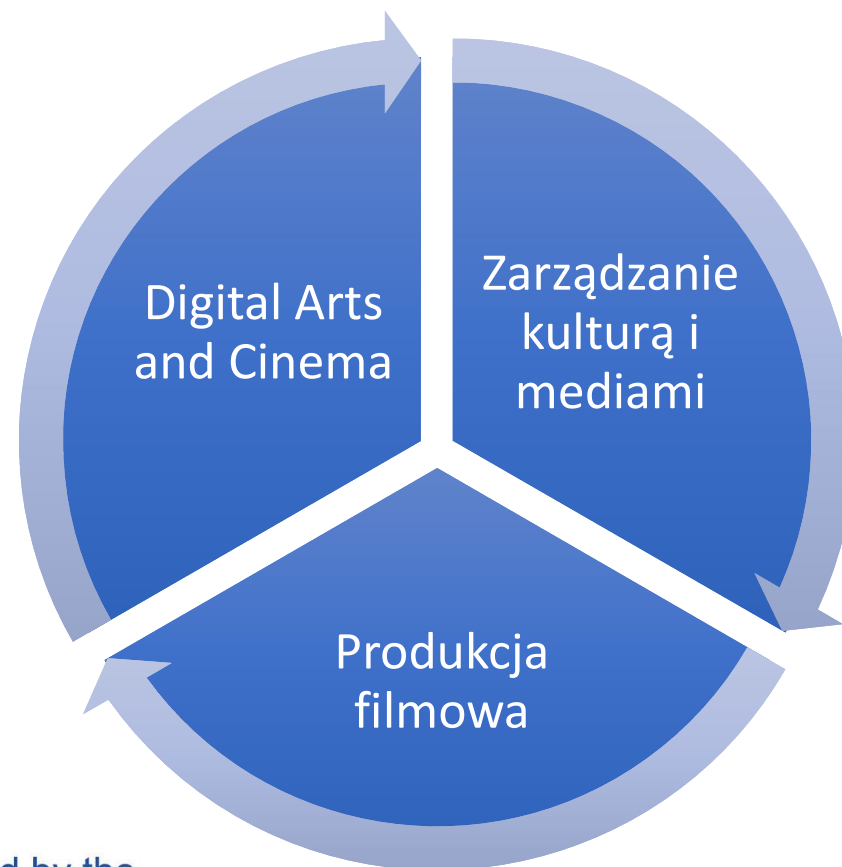
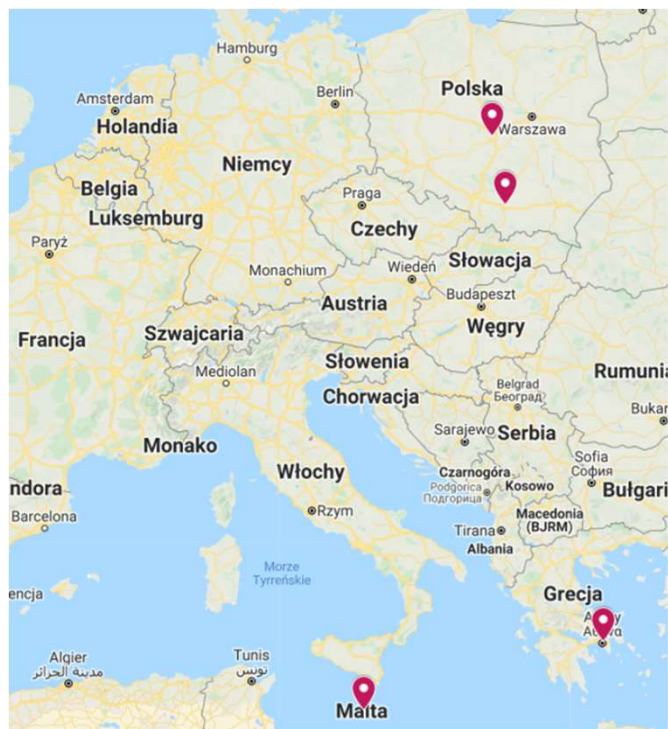
1. Medium
2. Rosnąca ilość treści
3. Znaczenie społeczne - COVID
4. Może być interesującym rozwiązaniem- teleportacja, ślad węglowy, dystans społeczny
5. Wielkie korporacje inwestują w B+R+I
6. Jedno z kół zamachowych kultury i przemysłów kreatywnych
7. VR jako nostalgia za „Cinema paradiso”
8. Inne...



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



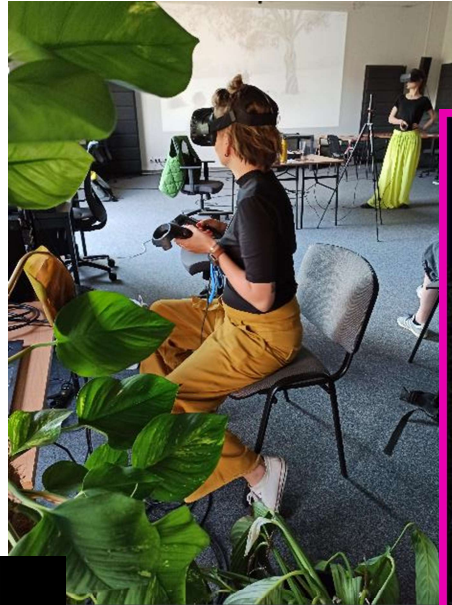
Oryginalne partnerstwo



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Szkoła Filmowa w Łodzi vnLab



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



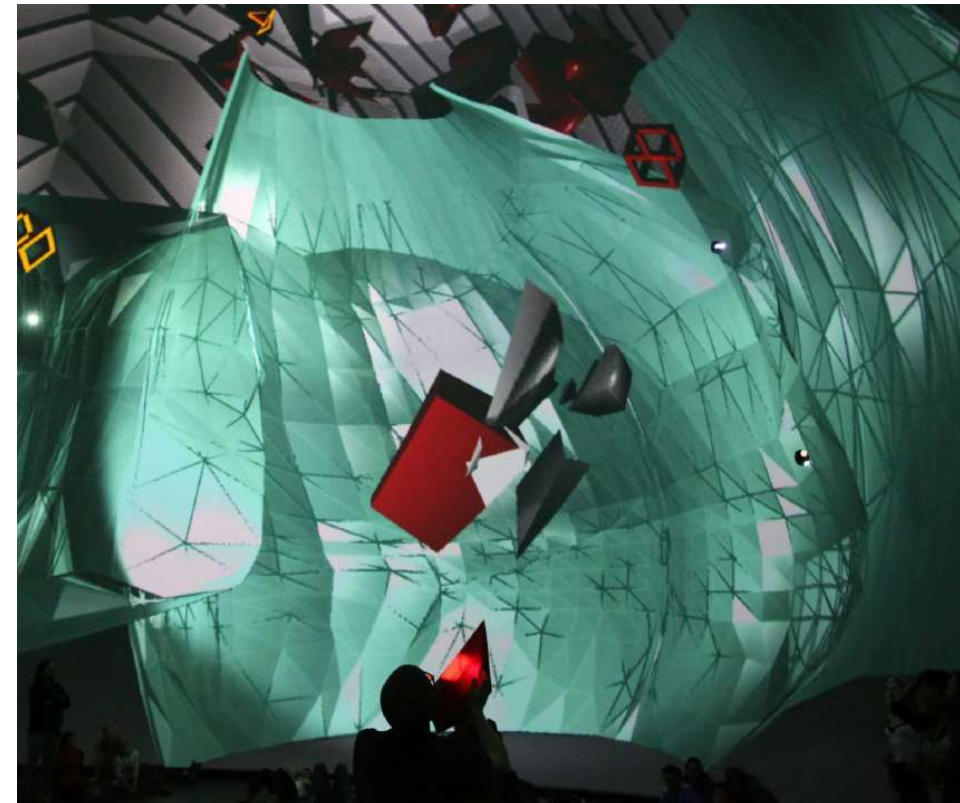
National and Kapodistrian University of Athens

Spacial Media Research Group (Department of Digital Arts and Cinema and Department of Communication and Media Studies)

Expertise - Design, development and evaluation of interactive systems and environments in various domains and modes of interaction (desktop, immersive, augmented reality, mobile locative media, etc.)

Selected Projects:

- **ATHsENSE** – interactive art installation (2020 today)
- **Polispective** Exhibition: “(OUT)-TOPIAS: Performance and Public /outdoor Space”, at Benaki Museum (2016)
- **Frachitectures/Murmuration** (2015) - Interactive performative immersive installation involving multiple members of the audience in interacting with and manipulating audio visual objects, in a virtual environment projected onto the SAT FullDome environment
- **Detour “Athens by Art”** - Public Space Exhibition Municipality of Athens & AICA Hellas (2004)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



University of Malta



- Faculty of Media & Knowledge Sciences, Department of Digital Arts

Selected Projets:

- **The SintegraM Project** – national project, which offers a strategic approach into how spatial data is collected, managed & analysed
- **Otogarden** – a musical game about free improvisation. The game was created for research purposes as a tool to demonstrate musicality in digital games.
- **Morpheus Project** - new type of distraction therapy. Researchers at the University of Malta have combined the power of artificial intelligence and virtual reality to create a VR game that will help child patients during medical procedures.
- **Hypogeum** - The research included the development of a 3D computer model of the Hypogeum, capable of predicting how the air flows within the site. The model can be used to investigate how external factors, such as the presence of people or the change in the ventilation system, can affect parameters that are linked to the deterioration of the site without the need of in situ experiments. Thus, the effect of any planned intervention can be studied prior to implementation.
- **Reliving the Sacra Infermeria** – AR Museum



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

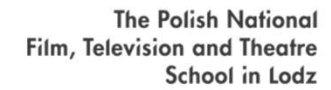


Uniwersytet Jagielloński



- Lider (CAWP, a teraz CWN świetne zaplecze administracyjne!)
- najmniejsze (żadne?) doświadczenie w produkcji mediów immersyjnych
- kształccący przyszłych menadżerów kultury i mediów (zarządzanie kulturą i mediami)





Jak przygotować projekt?





Co to jest projekt?

Stan zastany



Znużeni studenci

Klasyczne treści kształcenia

Frustracja, niezadowolenie

Stan oczekiwany



Zaangażowani studenci

Aktualne przykłady

Podniesienie motywacji i poczucia satysfakcji



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Klarowny cel

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



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Przekonujące uzasadnienie



Call 2020 Round 1 KA2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices

KA226 - Partnerships for Digital Education Readiness

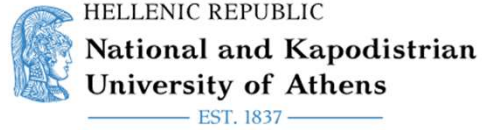
Form ID: KA226-F87B3BE5 Deadline (Brussels Time) 2020-10-29 12:00:00

How did you choose the project partners and what will they bring to the project? Does it involve organisations that have never previously been involved in a Strategic Partnerships project?

W wyniku przeprowadzonej przez dr Annę Pluszyńską i dr Agnieszkę Konior ewaluacji programu studiów na kierunku zarządzanie kulturą i mediami (styczeń/luty 2020), respondenci zwrócili uwagę na zbyt teoretyczne i akademickie podejście, które nie jest adekwatne do ich zawodowego poziomu (licencjat). Analiza odpowiedzi wskazała (pełny raport: https://drive.google.com/file/d/1YHQBYs2qeH41AeZES_5tCAEmy7R9rr/view?usp=sharing), że m.in. brakuje konkretnych, praktycznych przedmiotów, które powiązane byłyby z najpilniejszymi potrzebami rynku i pracodawców odnośnie kadr zarządzających kulturą i mediami. Problem ten był szeroko dyskutowany na radach IK UJ (m.in.4.03.20), podczas których szukając benchmarków skupiliśmy się na poczynaniach Łódzkiej Szkoły Filmowej. Jednak wybuch epidemii COVID przekierował uwagę na inne ważniejsze w ówczesnym momencie kwestie. Dopiero ogłoszenie dodatkowego naboru w programie Erasmus + spowodowało, że wróciliśmy do dyskusji na temat konieczności zmiany programu i zmobilizowaliśmy wszystkie siły by stworzyć partnerstwo i w jego ramach przygotować projekt.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Wspólna historia



PARTNERSTWO



WARTOŚĆ DODANA
PROJEKTU



SYNERGIA



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Klarownie i konkretnie

Struktura celów:

- 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.





Pamiętamy, co chcieliśmy zmienić

Stan zastany



Znużeni studenci

Klasyczne treści kształcenia

Frustracja, niezadowolenie

Stan oczekiwany



Zaangażowani studenci

Aktualne przykłady

Podniesienie motywacji i poczucia satysfakcji



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Działania (WP) w odpowiedzi na cele

Rezultaty

IO1 - **Program nauczania** WGC: dr Katarzyna Kopeć UJ

IO2 - **sylabusy 6 kursów poświęconych technologiom immersyjnym**, zajmującym się aspektami kreatywnymi, twórczymi, technicznymi, prawnymi, ekonomicznymi, społecznymi, środowiskowymi, politycznymi i technologicznymi, zapewniające artystom i menedżerom kultury niezbędne kompetencje do działania na rynku cyfrowym, WGC: dr Marta Materska-Samek UJ

IO3 - **Otwarte zasoby edukacyjne** (materiał dydaktyczny - zbiór studiów przypadków w postaci filmów i making of wraz z wprowadzeniem), WGC: dr Adnan Hadzi MU, w opracowaniu rezultatu wykorzystamy w szczególności obecnie produkowane filmy VR tworzone przez vnlab, wykonane zarówno w 3 jak i 6 stopniach swobody (degrees of freedom DoF), zasoby VR tworzone w ramach projektów artystycznych i kuratorskich zarówno wynikające z porozumienia MAKŚ z MUZO jak i innej współpracy (ekspozycje feminizm w rozszerzonej rzeczywistości oraz kryminalistyka w VR),

IO 4 **Podręcznik: Zarządzanie doświadczeniem i technologie immersyjne**, pod red./WGC: dr Anna Modzelewska i dr Malwina Popiołek JU.

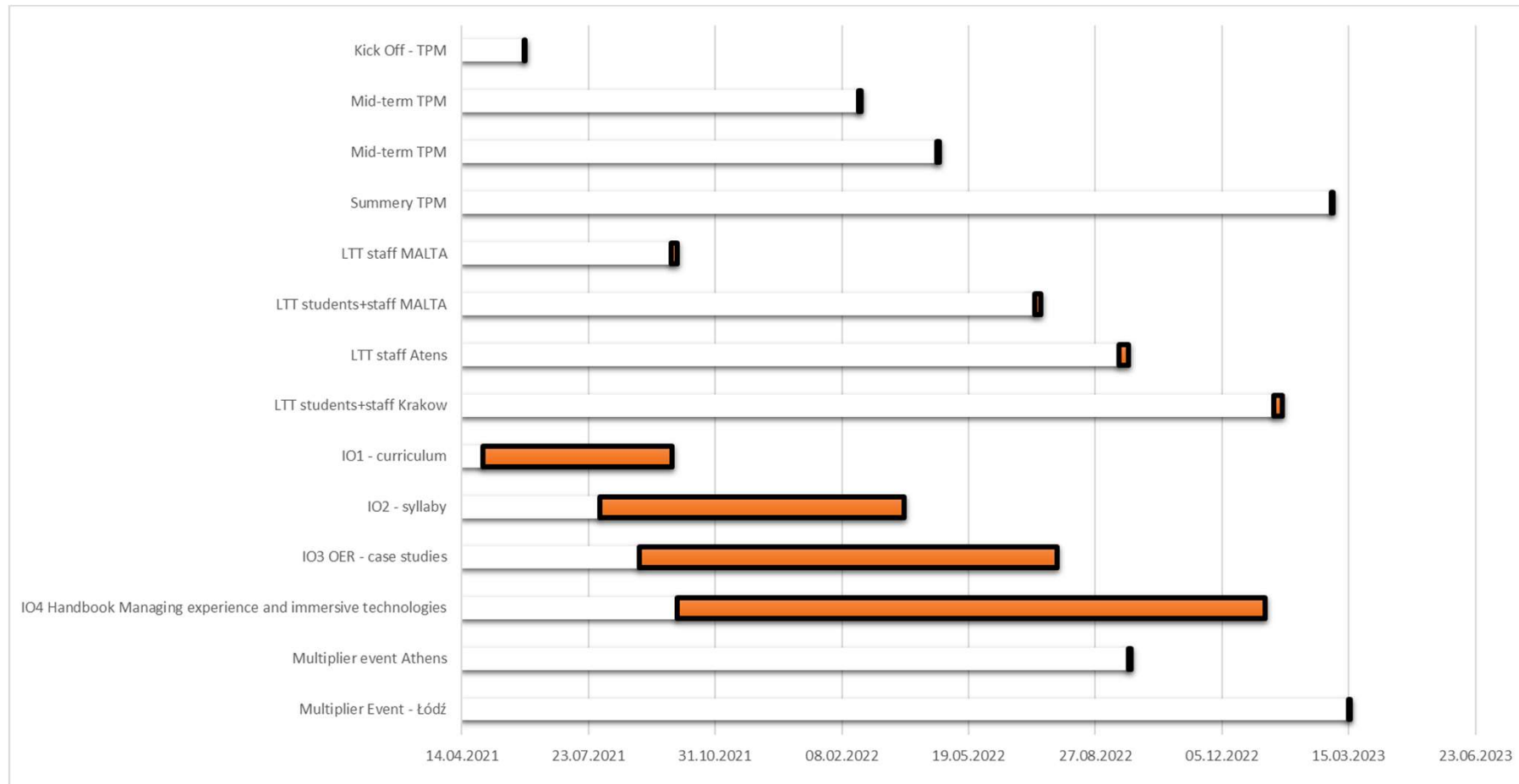
Tematyka i grupy robocze

1. Wprowadzenie do CinematicVR (m.in. język CinematicVR, porównanie z językiem filmu, praca z aktorem, inscenizacja): WGC: dr hab. Krzysztof Pijarski ŁFS - 4 ECTS
2. Immersive experience poziom 1 - środowiska generowane (scenografia cyfrowa, wirtualne studio, 6 stopni swobody) - WGC: dr Adnan Hadzi MU, dr Filip Pudło ŁFS - 2 ECTS
3. Immersive experience poziom 2 - projektowanie i ocena - WGC: prof. Dimitris Charitos NKUA - 2 ECTS
4. Zarządzanie produkcją (workflow) - WGC: Marta Materska-Samek JU/ dr Małgorzata Kotlińska ŁFS (tbc) - 2 ECTS
5. Finansowanie VR: zielona produkcja, modele biznesowe i polityki europejskie - WGC: dr Marta Materska-Samek JU/dr hab Magda Sobocińska ŁFS (tbc) - 2 ECTS
6. Prawne, społeczne i polityczne aspekty produkcji mediów immersyjnych - WGC: dr hab. Marzena Barańska JU - 4 ECTS





Działania (WP) zaplanowane





Działania (WP) sparametryzowane

Szkolenia i szkoły

- 20 uczestników (15 przyjezdnych + 5 lokalnych),
- 5 dni szkoleniowych # 30 godz. szkoleniowych,
- 20 zaświadczeń o osiągnięciu zaplanowanych efektów uczenia się.

Zakres i wartość określona ECTS

IO2 - 4 komplety (dla każdej HEI) po 6 sylabusów - po jednym do każdego przedmiotu:

1. Wprowadzenie do CinematicVR - 4 ECTS
2. Immersive experience poziom 1 - środowiska generowane - 2 ECTS
3. Immersive experience poziom 2 - projektowanie i ocena - 2 ECTS
4. Zarządzanie produkcją (workflow) - 2 ECTS
5. Finansowanie VR: zielona produkcja, modele biznesowe i polityki europejskie - 2 ECTS
6. Prawne, społeczne i polityczne aspekty produkcji mediów immersyjnych - 4 ECTS





Działania (WP) przemysłane

Analiza ryzyka

Cel 1. 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.

R.1.1. Sytuacja epidemiologiczna utrudniająca realizację działań podnoszących wiedzę i kompetencje kadry (czynnik niezależny).

I.1.1.(identyfikacja): Ryzyko zidentyfikowano jako prawdopodobne "4" w 5 stopniowej skali, gdzie "5" oznacza bardzo wysokie prawdopodobieństwo. Przestankami do identyfikacji ryzyka jako prawdopodobnego, i o dużej dotkliwości (3/3) dla realizacji celu w projekcie jest fakt, że obecna sytuacja wskazuje na przeciągającą się epidemię do momentu wprowadzenia szczepionki i zaszczepienia grup najbardziej zagrożonych.

Z.1.1. (zapobieganie): W projekcie uwzględniono środki zapobiegawcze związane z testowaniem uczestników mobilności, środki ochrony indywidualnej (np. maseczki, rękawiczki) oraz odpowiednie zabezpieczenie przestrzeni w jakich odbywać się będą zajęcia (dezynfekcja stanowisk i elementów tzw. "CAVE"). Wybraliśmy miesiące letnie, w których następuje odwrót epidemii. Ponadto, zaplanowana formuła przewiduje małe grupy, a w sytuacji takich zaleceń epidemicznych możliwy jest podział na cztery +-5 os. grupy i rotacyjne uczestnictwo tak by ograniczyć kontakty.

M.1.1. (minimalizowanie): Będziemy śledzić sytuację i postępu dotyczące opracowania i wprowadzenia szczepionki, a w sytuacji dalszego zagrożenia modyfikować harmonogram i odradzać w czasie realizację działania lub podzielimy działania szkoleniowe na mniejsze grupy i zrealizujemy je w ograniczonym zakresie, w innych terminach.

Klarowne i bezpośrednie sformułowania

Zidentyfikowano istotne **ryzyko związane z zarządzaniem projektem** wpływające na osiągnięcie wszystkich celów szczegółowych:

R.4.1. Przeciążenie uczelnianych koordynatorów i utrudniony obieg informacji w projekcie.

I.4.1. Ryzyko średnioprawdopodobne: 3/5, bardzo istotne 3/3. Wymagania w HE związane z ewaluacją, rozwojem ścieżki naukowej i dydaktycznej, a także pracą org. są bardzo absorbujące.

Z.4.1. Zaangażowano centra wsparcia projektów i opiekunów uczelnianych do pomocy. Planowane jest zatrudnienie asystenta - obieg dokumentów.

M.4.1. Rozszerzenie kompetencji asystenta i utworzenie forum.



Wiele rzeczy nie możemy
przewidzieć

KICK OFF MEETING ErasmusXR Experience and immersive technologies - from creative practice to educational theory

02:11:05

ATHsENSE
interactive art installation
(2020 today)

Main Objectives

- creative experimentation
- investigation of various forms of narrative urban-data representations
- creation of a set of related ambiances, an environmental composition at Scazzò
- translation of environmental conditions into multisensory stimuli
- engaging multisensory experience for the visitors of the building

Uczestnicy

Zaproś kogoś lub wybierz numer

Udostępnij zaproszenie

Osoby prowadzące (11) Wycisz wszystkich

- MH Monika Hapek
- AH Adnan Hadziselimovic (Gość)
- DC Dimitrios Charitos (Gość)
- FC Fabrizio Cali (Spóza organizacji)
- FP Filip Gabriel Pudło (Gość)
- FJ Filip Jankowski
- KK Katarzyna Kopec
- KP Krzysztof Pijarski (Gość)
- MP Malwina Popiołek
- Marta Materska-Samek (Organizator)

02:11:05

02:48:19

Przejmij kontrolę

Zakończ

JAGIELLONIAN UNIVERSITY
in Kraków

RESEARCH UNIVERSITY
EXCELLENCE INITIATIVE

una europa

Erasmus+

01

Uczestnicy

Zaproś kogoś lub wybierz numer

Udostępnij zaproszenie

Osoby prowadzące (11) Wycisz wszystkich

- MH Monika Hapek
- AH Adnan Hadziselimovic (Gość)
- DC Dimitrios Charitos (Gość)
- FC Fabrizio Cali (Spóza organizacji)
- FP Filip Gabriel Pudło (Gość)
- FJ Filip Jankowski
- KK Katarzyna Kopec
- KP Krzysztof Pijarski (Gość)
- MP Malwina Popiołek
- Marta Materska-Samek (Organizator)

Katarzyna Kopec

02:48:19

KICK OFF MEETING ErasmusXR Experience and immersive technologies - from creative practice to educ

02:31:22

Zażądaj kontroli

Wpisz tu wyszukiwane słowa

02:31:22

Studios

The Polish National Film, Television and Theatre School in Łódź

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Uczestnicy

Zaproś kogoś lub wybierz numer

Udostępnij zaproszenie

Osoby prowadzące (11) Wycisz wszystkich

- MH Monika Hapek
- AH Adnan Hadziselimovic (Gość)
- DC Dimitrios Charitos (Gość)
- FC Fabrizio Cali (Spóza organizacji)
- FP Filip Gabriel Pudło (Gość)
- FJ Filip Jankowski
- KK Katarzyna Kopec
- KP Krzysztof Pijarski (Gość)
- MP Malwina Popiołek
- Marta Materska-Samek (Organizator)

02:31:22

Wpisz tu wyszukiwane słowa

ErasmusXR-lounge

Search

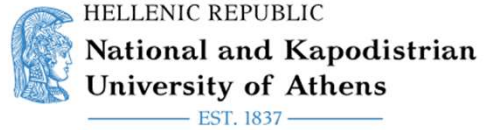
- Monika
- krzyfu
- Dimitris Delinikolas ...
- Letta
- Costantino
- Dimitris
- FJankowski
- Edyta
- Malgosia Kottlinska
- Penny
- Joanna JK
- Edyta

25

Invite

Wpisz tu wyszukiwane słowa

02:31:22



Wiele rzeczy nas pozytywnie zaskoczy



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



uj.edu.pl/wiadomosci/-/journal_content/56_INSTANCE_d82IKZvhit4m/10172/148898982

Gmail YouTube Mapy Tłumacz Reklama nie kłamie... Jak przygotować i j... Konkretnie o marke...



UNIWERSYTET STRUKTURA DYDAKTYKA BADANIA WSPÓŁPRACA

WIADOMOŚCI

Popularne wiadomości

Relacje z wydarzeń

Uroczystości

Wydarzenia kulturalne

Wizyty

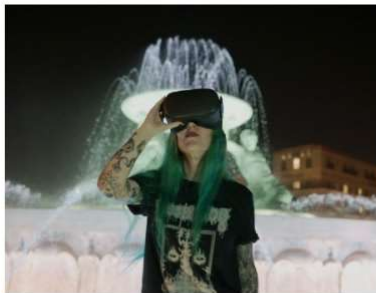
Wydarzenia studenckie

Osiągnięcia

Sport

Nagrody

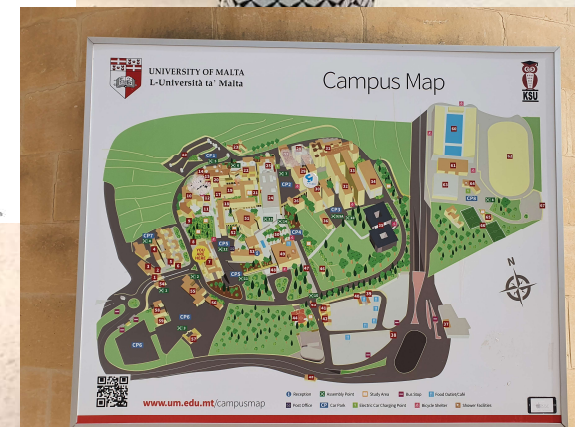
Jesienna Szkoła XR na Malcie



Naukowcy z czterech ośrodków akademickich z Polski, Grecji i Malty realizujący międzynarodowy projekt w ramach programu Erasmus+, którego liderem jest zespół z Instytutu Kultury UJ wrócili właśnie ze szkolenia dotyczącego zastosowania nowych technologii immersyjnych w kulturze i sztuce.

Biorący udział w projekcie naukowcy z Państwowej Wyższej Szkoły Filmowej, Telewizyjnej i Teatralnej im. Leona Schillera w Łodzi, Uniwersytetu Narodowego im. Kapodistriana w Atenach, Uniwersytetu Maltańskiego oraz Uniwersytetu

Jagiellońskiego spotkali się na Malcie, by wspólnie przeszkolić się z zastosowania nowych technologii immersyjnych w kulturze i sztuce. Zespół z Uniwersytetu Jagiellońskiego reprezentowali dr hab. Marzena Barańska, prof. III dr Katarzyna Kopiec oraz badacz



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

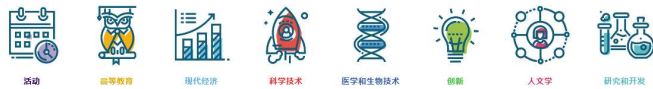


POLISH SCIENCE 波兰科学

主页 关于服务 联系方式

[polski](#)
[english](#)
[deutsch](#)
[français](#)
[русский](#)
[português](#)
[español](#)
[العربية](#)
[简体中文](#)

波兰科学与创新国际信息服务



雅盖隆大学文化学院赢得伊拉斯姆斯 + 竞赛

16.02.2021

由奥托利夫雅盖隆大学文化学院小领导的科学联盟伊拉斯姆斯 + 竞赛获得了212187欧元的资金。科学联盟成员包括罗兹电影、电视和戏剧学校、马耳他大学、雅典国立大学。

项目旨在发展研究和教学人员，为艺术家和文化以及媒体管理人员提供技能增强或虚拟现实等新科技领域的教育机会。

由雅盖隆大学文化学院的Marta Materska-Samek博士领导的国际团队在Erasmus + 计划“创新战略伙伴关系”计划的“高等教育领域数字战略伙伴关系”下获得了资助。

搜索

你想搜索什么?

按日期

按日期

搜索

时事通讯

电子邮件

الصفحة الرئيسية حول الموقع اتصل

[简体中文](#)
[العربية](#)
[español](#)
[português](#)
[русский](#)
[français](#)
[deutsch](#)
[english](#)
[polski](#)

خدمة المعلومات الدولية للعلوم البولندية والابتكار



يفوز معهد الثقافة بجامعة جاجيلونيان في مسابقة إيراسموس+

16.02.2021

تم تنفيذ المشروع العالمي من قبل كونسورتيوم بقيادة معهد الثقافة في جامعة جاجيلونيان في كراكوف مع جامعة السبعا والتفزيون والمسرح الحكومية لوني شتر في لوزن، جامعة بالغا، جامعة كاثوليكيا البولندية في ألبا، تسمى الشركاء، 212187 يورو تمويل إجمالي في إطار برنامج إيراسموس+.

يهدف المشروع إلى تطوير أعضاء هيئة التدريس والبحث، والعرض التعليمي للتدريس وتدريس اللغة والإنجاز في مجالين: الفنون الأدائية الحديثة، مثل الرقص المعاصر أو الرقص المعاصر.

تهدف الفريق الذي تنسق من الدكتور مارزا ماتيرسكا - ساميك، معهد الثقافة، جامعة جاجيلونيان بولندا في إطار "الشركاء الاستراتيجية للتعليم الرقمي في قطاع التعليم العالي" في إطار برنامج إيراسموس + المنعلق بالشراكة الاستراتيجية من أجل الابتكار.

Strona główna Informacje Wydarzenia Zdjęcia

Instytut Kultury UJ
33 min

Do 30 maja można zapisywać się na spotkanie będące oficjalną inauguracją projektu realizowanego przez konsorcjum czterech ośrodków akademickich z Pols... Wyświetl więcej



Osiągnięcia

OSIĄGNIĘCIE

Projekt Instytutu Kultury UJ laureatem konkursu w programie Erasmus

12.02.2021

Projekt realizowany przez konsorcjum dwóch ośrodków akademickich z Polski, a także z Grecji i Malty, którego laureatem jest zespół z Instytutu Kultury UJ, otrzymał 212 187 euro dofinansowania w ramach programu Erasmus+. Przedstawicielem na celu nowego ładu naukowo-dydaktycznych, oferty kształcenia dla artystów oraz innowatorów kultury i mediów w zakresie nowych technologii immersyjnych.

OSIĄGNIĘCIE

Naukowcy z Zakładu Biologii Molekularnej UJ publikują w "Chemical Reviews"

03.01.2021

W prestiżowym amerykańskim czasopiśmie "Chemical Reviews" ukazał się artykuł, którego autorami są pracownicy Zakładu Biologii Molekularnej Wydziału Biologii, Biologii i Biotechnologii UJ - dr hab. Marek Szymocha, doktoranci Sebastian Fliszczyk, Rafał Pietras, Arkadiusz Borek i Lukasz Bujnowicz oraz prof. Anur Deychka.

OSIĄGNIĘCIE

Budące z UJ wśród laureatów programu im. Mieczysława Rekkera

04.01.2021

Kierownik naukowców z Uniwersytetu Jagiellońskiego otrzymał stypendium Narodowej Agencji Wymiaru Akademickiego (NAWA) na wyjazd naukowy do najlepszych uczelni i ośrodków naukowo-badawczych na świecie. Swój wyjazd był realizowany w Niemczech, Czechach, Hiszpanii, Wielkiej Brytanii, Kanadzie i Stanach Zjednoczonych.

OSIĄGNIĘCIE

Polimer jako tarcza przeciwko wirusom układu oddechowego. Badania naukowców z MCB UJ

04.12.2020

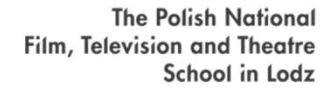
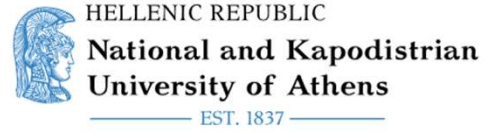
Historyczna firma Nanomerica ogłosiła wyniki badań prowadzonych wspólnie z zespołem prof. Krzysztofa Pyrzka z Miejskiego Centrum Biotechnologii UJ. Naukowcy z UJ, ze polimer MCB188 tworzącej stabilny osłoniący wirusa SARS-CoV-2. Naukowcy wykazali właściwości polimeru stosowanego w budowlach biomedycznych, jak i w budowlach budowlanych UJ budowlanych zbudowanych oddzielonych, anty-wirusowych nanomerów mikroemulsyjnie zawieszonych.

OSIĄGNIĘCIE

Sukces UJ i jego naukowców w konkursie Osiągnięcia Horyzont 2020

04.12.2020

Wspaniały Punkt Kosmiczny Programu Badawczego Unii Europejskiej w Krakowie przetrwał nagrody i wyróżnienia dla najlepszych uczelni i jednostek – konkursy do programu, którego nazwą jest Horyzont 2020. Tymczasem "Osiągnięcia Horyzontu 2020" uhonorowali zespół dr hab. Michał Niewiński i dr hab. Tomasz Zaradziński.





CONFERENCE

Symposium “The art and design of XR”

ERASMUS XR Multiplier Event

DATES

23.09 —
24.09.2022

TICKETS

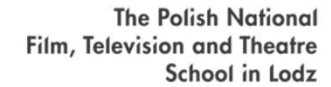
Participation is
free following
online
registration

VENUE

National Gallery,
Athens
University
History Museum

Ale trzeba mieć konkretny plan!

I w razie czego plan B ;)



ErasmusXR.eu

dr Marta Materska-Samek

Assistant Professor

Interim Action Programme Director EDUCATION/ Talent Scaler [EIT Culture&Creativity](#)

Manager of [ErasmusXR.eu](#) „Experience and immersive technologies - from creative practice to educational theory”

Manager of [Green Education in Media](#) WP3 Environmental Impact of Media Production

Una Europa Core Team Member [EIT Culture&Creativity](#)

Chairwoman of Working Group NSS 12: [Smart Creative Technologies](#)

Katedra Zarządzania, Ekonomiki Mediów i Reklamy || Department of Management, Media Economics and Advertising

Instytut Kultury || Institute of Culture <https://kultura.uj.edu.pl/marta-materska-samek>

Wydział Zarządzania i Komunikacji Społecznej || Faculty of Management and Social Communication

Uniwersytet Jagielloński || Jagiellonian University



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union