

iStream

Program szkolnictwa wyższego w obszarze
dziennikarstwa immersyjnego,

ERASMUS+ PROJEKT

WP2

Ramy kompetencyjne

Spis treści

Wprowadzenie	4
1. Metodologia	4
Wymiar 1 – Obszar kompetencji	4
Wymiar 2 – Kompetencje	4
Wymiar 3 – Poziom umiejętności	5
Wymiar 4 – Wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne	5
2. Ramy kompetencji	6
Obszar kompetencji: 1. Ogólne umiejętności produkcji multimedialnej	6
Obszar kompetencji: 2. Immersyjne technologie storytellingu	8
Obszar kompetencji: 3. Gatunki dziennikarstwa immersyjnego i ich produkcja	10
Obszar kompetencji: 4. Psychologiczne aspekty dziennikarstwa immersyjnego	12
Obszar kompetencji: 5. Etyczne aspekty dziennikarstwa immersyjnego	13
Obszar kompetencji: 6. Aspekty prawne i bezpieczeństwa dziennikarstwa immersyjnego	15
Obszar kompetencji: 7. Społeczny kontekst dziennikarstwa immersyjnego	17
Obszar kompetencji: 8. Umiejętności miękkie w dziennikarstwie immersyjnym	19
Obszar kompetencji: 9. Nowe trendy w dziennikarstwie immersyjnym	20
3. Profil dziennikarza immersyjnego	23
4. Wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne	23
Wnioski	25

iStream - Programy szkolnictwa wyższego oparte na dziennikarstwie immersyjnym

Ramy kompetencyjne iStream

Edycja tego dokumentu została zakończona we wrześniu 2026 roku.

Strona projektu: www.istream-project.eu

Projekt iStream to partnerstwo współpracy w szkolnictwie wyższym (KA220-HED) finansowane w ramach programu Erasmus+.

Projekt Nr: 2024-1-PL01-KA220-HED-000254186

Finansowane przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy 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: Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie (PL) - koordynator projektu, Learnable s.c. (IT), Università Politecnica delle Marche (IT), Uniwersytet w Nikozji (CY), Infinitivity Design Labs (FR).

Niniejszy dokument jest dostępny na licencji creative commons attribution-noncommercial-share alike 4.0 international.



Wprowadzenie

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

Niniejszy dokument przedstawia kompleksowy profil zawodowy dziennikarza immersyjnego, zorganizowany wokół zestawu podstawowych obszarów kompetencji, które odzwierciedlają złożoność i multidyscyplinarność tej dziedziny. Każdy obszar wyszczególnia wymaganą wiedzę, umiejętności i postawy niezbędne do tworzenia immersyjnych treści, które są nie tylko innowacyjne i zaawansowane technicznie, ale także etyczne, integracyjne i psychologicznie dostosowane do różnych odbiorców.

Łącząc wiedzę specjalistyczną w zakresie produkcji multimedialnej, wciągających technologii opowiadania historii, podejść specyficznych dla gatunku, wglądu psychologicznego, ram etycznych i prawnych oraz świadomości społecznej, dziennikarz immersyjny odgrywa kluczową rolę w kształtowaniu przyszłości dziennikarstwa. Profil ten ma na celu kierowanie rozwojem zawodowym, informowanie o ścieżkach edukacyjnych i szkoleniowych oraz wspieranie organizacji i instytucji w uznawaniu i wspieraniu doskonałości w dziennikarstwie immersyjnym.

1. Metodologia

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

Przedstawiają się one następująco:

Wymiar 1 – Obszar kompetencji

Partnerstwo iStream zdefiniowało następujące obszary kompetencji

1. Ogólne umiejętności produkcji multimedialnej
2. Immersyjne technologie storytellingu
3. Gatunki dziennikarstwa immersyjnego i ich wytwarzanie
4. Psychologiczne aspekty dziennikarstwa immersyjnego
5. Etyczne aspekty dziennikarstwa immersyjnego
6. Aspekty prawne oraz zagadnienia bezpieczeństwa związane z dziennikarstwem immersyjnym
7. Społeczny kontekst dziennikarstwa immersyjnego
8. Kompetencje miękkie istotne dla praktyki dziennikarskiej w środowiskach immersyjnych
9. Nowe trendy w dziennikarstwie immersyjnym

Wymiar 2 – Ramy kompetencji

Kompetencja to wykazana zdolność do wykorzystywania wiedzy, know-how, doświadczenia i - związanych z pracą, osobistych, społecznych lub metodologicznych - umiejętności w sytuacjach związanych z pracą lub nauką oraz w rozwoju zawodowym i osobistym (Cedefop 2014).

Wymiar 3 – Profil dziennikarza immersyjnego

The competencies can be articulated in different proficiency levels. The Proficiency level adopted for the iStream Competence Framework is the EQF levels 6 and 7

Wymiar 4 – Wiedza, umiejętności i kompetencje społeczne

Zakres wiedzy, umiejętności i postaw prowadzących do osiągnięcia wymaganych kompetencji.

2. Ramy kompetencji

Niniejsze ramy kompetencji definiują profil zawodowy dziennikarza immersyjnego, określając niezbędną wiedzę, umiejętności i postawy wymagane w tej rozwijającej się dziedzinie.

Jest on skonstruowany wokół kluczowych obszarów kompetencji, które odzwierciedlają multidyscyplinarny charakter dziennikarstwa immersyjnego:

Obszar kompetencji: 1. Ogólne umiejętności produkcji multimedialnej

Kompetencja	1.1 Tworzenie i edytowanie treści multimedialnych w różnych formatach w celu prezentowania faktów lub opinii.
Zakres umiejętności	Potrafię: • zmieniać treści przy użyciu najbardziej odpowiednich formatów, • dostosowywać wyrażanie siebie poprzez tworzenie najbardziej odpowiednich środków cyfrowych, • tworzyć rozwiązania złożonych problemów o ograniczonej definicji, które są związane z tworzeniem i edycją treści w różnych formatach oraz wyrażaniem siebie za pomocą środków cyfrowych, • integrować swoją wiedzę w celu wniesienia wkładu w praktykę zawodową i wiedzę oraz kierowania innymi w tworzeniu treści.
Wiedza	W1.1.1 Rozumie zasady projektowania multimediiów, w tym teorię kolorów, typografię i układ. W1.1.2 Zna formaty i standardy wideo, audio i obrazów, kodeki i techniki kompresji. W1.1.3 Zna branżowe oprogramowanie i narzędzia do produkcji multimediiów. W1.1.4 Rozumie struktury narracyjne (digital storytelling) i wie, jak stosować je w kontekstach multimedialnych. W1.1.5 Zna kompleksowe procesy produkcji multimediiów, od preprodukcji po postprodukcję. W1.1.6 Zna prawa autorskie, licencje i kwestie etyczne w produkcji multimedialnej. W1.1.7 Rozumie czynniki demograficzne i psychograficzne odbiorców docelowych przy projektowaniu multimediiów. W1.1.8 Posiada dogłębną wiedzę na temat teorii projektowania multimediiów i projektowania zorientowanego na użytkownika.

	W1.1.9 Jest świadomy pojawiających się narzędzi, takich jak rozszerzona rzeczywistość, rzeczywistość mieszana, interfejs głosowy. W1.1.10 Zna jakościowe i ilościowe metody analizy mediów i testowania pod kątem użytkowników. W1.1.11 Rozumie kulturowy, społeczny i ekonomiczny wpływ produkcji multimedialnych. W1.1.12 Posiada zaawansowaną wiedzę na temat integracji multimedii z większymi systemami lub platformami. W1.1.13 Wie, w jaki sposób multimedia łączą się ze strategiami organizacyjnymi i komunikacyjnymi. W1.1.14 Posiada wiedzę na temat zasad europejskich systemów medialnych W1.1.15 Posiada wiedzę na temat projektowania treści/produktów w duchu designu. W1.1.16 Zna rolę i znaczenie prawidłowego języka używanego w dziennikarstwie immersyjnym. W1.1.17 Zna zastosowanie koncepcji gatekeepingu w dziennikarstwie.
Umiejętności	U1.1.1 Projektuje, produkuje i edytuje zasoby multimedialne, w tym filmy, grafikę i animacje. U1.1.2 Efektywnie pracuje w multidyscyplinarnych zespołach przy realizacji projektów multimedialnych. U1.1.3 Obsługuje i rozwiązuje problemy z narzędziami produkcyjnymi, takimi jak kamery, mikrofony, oświetlenie i inne. U1.1.4 Potrafi edytować i dokonywać postprodukcji (edycja wideo, gradacja kolorów, miksowanie dźwięku i inne), opanowując zaawansowaną kompozycję wideo, grafikę ruchomą i animację 3D. U1.1.5 Stosuje podstawowe zasady zarządzania projektami w celu organizowania przebiegu prac związanych z produkcją multimedii. U1.1.6 Działa na różnych platformach i formatach multimedialnych. U1.1.7 Tworzy innowacyjne koncepcje multimedialne dostosowane do konkretnych odbiorców lub celów.

	U1.1.8 Radzi sobie ze złożonymi wyzwaniami produkcyjnymi dzięki kreatywnym i technicznym rozwiązaniom. U1.1.9 Wykorzystuje analizy i opinie użytkowników do udoskonalania projektów multimedialnych. U1.1.10 Kieruje zespołami i zarządza projektami multimedialnymi o wysokiej wartości merytorycznej. U1.1.11 Projektuje kampanie multimedialne dostosowane do celów biznesowych i komunikacyjnych. U1.1.12 Potrafi dokładnie/skutecznie wyszukiwać i wybierać informacje z różnych źródeł.
Kompetencje społeczne	• jest skłonny do łączenia różnych rodzajów treści cyfrowych i danych w celu lepszego wyrażania faktów lub opinii do użytku profesjonalnego, • Jest otwarty na poszukiwanie alternatywnych ścieżek w celu znalezienia rozwiązań do tworzenia treści cyfrowych, • przestrzega oficjalne standardy i wytyczne dotyczące dostępności treści multimedialnych.

Obszar kompetencji: 2. Immersyjne technologie storytellingu

Kompetencja	2.1 Wykorzystanie, zarządzanie i integracja technologii immersyjnych do storytellingu.
Zakres umiejętności	Potrafi: • Wykorzystywać różne technologie immersyjne w storytellingu, • Samodzielnie zarządzać technologiami immersyjnymi w małych/średnich projektach przy wykorzystaniu storytellingu, • Dostarczać immersyjnych rozwiązań, które spełniają potrzeby firm i klientów indywidualnych, • Rozwijać i stosować zaawansowane metodologie immersyjnego storytellingu, integrując najnowocześniejsze technologie i praktyki, • dostosować istniejące metody i narzędzia do potrzeb realizowanego projektu.
Wiedza	W2.1.1 Posiada zaawansowaną wiedzę na temat platform internetowych, platform VR/AR/MR (np. Unity, Unreal Engine) i ich możliwości.

	W2.1.2 Zna zasady modelowania 3D, animacji i integracji sensorycznej (np. dźwięk przestrzenny, haptyczne sprzężenie zwrotne). W2.1.3 Zna techniki zwiększania zaangażowania użytkowników w środowiskach immersyjnych. W2.1.4 Jest świadomy działań związanych z prywatnością danych, inkluzywnością i dostępnością. W2.1.5 Dogłębnie rozumie zaawansowane technologie, takie jak interakcje oparte na sztucznej inteligencji, analityka w czasie rzeczywistym i neurofeedback w immersyjnym storytellingu. W2.1.6 Posiada szeroką wiedzę na temat ograniczeń sprzętowych i technik optymalizacji. W2.1.7 Posiada wiedzę na temat sposobu korzystania z analizy poszczególnych przypadków
Umiejętności	U2.1.1 Projektuje i rozwija środowiska immersyjne przy użyciu standardowych narzędzi branżowych. U2.1.2 Integruje elementy sensoryczne (np. haptyczne, przestrzenne audio) w celu zwiększenia doznań użytkownika. U2.1.3 Optymalizuje immersyjne doświadczenia pod kątem zaangażowania użytkowników i dostępności, równoważąc kreatywność z praktycznym zastosowaniem. U2.1.4 Stosuje zasady projektowania UX, aby zapewnić dostępność i zaangażowanie. U2.1.5 Poprawnie przeprowadza testowanie i ocenia informacje zwrotne w celu ulepszenia projektów. U2.1.6 Rozwiązuje problemy techniczne związane z optymalizacją wydajności i użytecznością. U2.1.7 Opracowuje nowe techniki i narzędzia do immersyjnego storytellingu U2.1.8 Proponuje i wdraża nowe metod interakcji przy użyciu nowoczesnych technologii, również koncentrujących się na wykorzystaniu sztucznej inteligencji. U2.1.9 Ocenia projekty i ich zakres oddziaływania przy użyciu zaawansowanej analizy danych i wskaźników. U2.1.10 Tworzy technologie do oceny poznawczego i emocjonalnego wpływu immersyjnego storytellingu. U2.1.11 Wykorzystuje wiedzę na temat rozszerzających się zasobów Internetu rzeczy

	U2.1.12 Analizuje i stosuje metodę studium przypadku z uwzględnieniem aspektu wielokulturowości.
Kompetencje społeczne	• Aktywnie bada (próbuję, testuję, ocenia) nowe narzędzia, techniki i podejścia do immersyjnego storytellingu. • Priorytetowo traktuje zaangażowanie użytkowników, dostępność i inkluzywność w projektowaniu. • Szybko dostosowuje się do postępu technologicznego i zmieniających się wymagań projektowych. • Wykazuje się odpowiedzialnością za respektowanie prywatności, wrażliwości kulturowej i praktyki etyczne zapewniające włączenie i weryfikację faktów.

Obszar kompetencji: 3. Gatunki dziennikarstwa immersyjnego i ich produkcja

Kompetencja	3.1 Planowanie i realizacja projektów opartych na różnych gatunkach dziennikarstwa immersyjnego, od konceptualizacji po dystrybucję.
Zakres umiejętności	Potrafi: • Samodzielnie identyfikować i rozróżniać gatunki dziennikarstwa immersyjnego, takie jak immersyjne filmy dokumentalne, raporty śledcze i symulacje edukacyjne, • Analizować cele, style i oczekiwania odbiorców każdego gatunku, • Integrować wiedzę gatunkową w celu informowania o produkcji immersyjnych projektów dziennikarskich, • Dostosować procesy produkcyjne do specyficznych potrzeb projektu, w tym celów zaangażowania odbiorców i ograniczeń w zakresie zasobów, • Opracować przepływy pracy w celu zintegrowania elementów immersyjnych z tradycyjnymi gatunkami dziennikarskimi przy jednoczesnym zachowaniu integralności dziennikarskiej i zaufania odbiorców.
Wiedza	W3.1.1 Identyfikuje gatunki dziennikarstwa immersyjnego i ich cechy wyróżniające. W3.1.2 Rozumie charakterystyczne cechy, struktury i funkcje różnych gatunków dziennikarstwa immersyjnego. W3.1.3 Wykazuje dogłębną i ugruntowaną wiedzę na temat zmian technologicznych i społecznych zachodzących w obszarze immersyjnych gatunków dziennikarskich.

	W3.1.4 Jest świadomy koncepcyjnych i technicznych uwarunkowań związanych z nagrywaniem wideo, przetwarzaniem, edycją i dystrybucją gatunków dziennikarstwa immersyjnego. W3.1.5 Rozumie zasady storytellingu specyficzne dla różnych gatunków dziennikarskich, takie jak utrzymywanie koncentracji na odbiorcach i wykorzystywanie immersji przestrzennej. W3.1.6 Rozumie potencjalne wyzwania etyczne, kulturowe i techniczne związane z gatunkami dziennikarstwa immersyjnego. W3.1.7 Rozumie zasady łączenia tradycyjnych i immersyjnych gatunków dziennikarskich. W3.1.8 Zna potencjał najnowocześniejszych technologii (np. AI, AR, VR, wideo 360 stopni) do tworzenia nowatorskich formatów storytellingu. W3.1.9 Zna oczekiwania odbiorców i typowe strategie angażowania dla każdego gatunku. W3.1.10 Rozumie wskaźniki i narzędzia używane do pomiaru zaangażowania odbiorców, takie jak czas spędzony, wskaźniki interakcji i reakcje emocjonalne. W3.1.11 Rozumie zasady projektowania interaktywnego specyficzne dla immersyjnych gatunków dziennikarskich. W3.1.12 Wie, w jaki sposób interaktywność wpływa na tok i przebieg narracji, zaangażowanie odbiorców i kwestie etyczne. W3.1.13 Rozumie historię, ewolucję i trendy w gatunkach dziennikarstwa immersyjnego. W3.1.14 Rozumie specyfikacje sprzętu, oprogramowania i platform dystrybucyjnych w różnych gatunkach. W3.1.15 Zdobywa i poszerza swoje umiejętności praktyczne w dziedzinie odpowiadającej jego zainteresowaniom (np. przewodnik muzealny, przewodnik sportowy, wojownik, badacz, przewodnik wydarzeń, artysta).
Umiejętności	U3.1.1 Tworzenie wciągających treści dziennikarskich przy użyciu technologii VR (3D w czasie rzeczywistym) U3.1.2 Tworzenie immersyjnych treści dziennikarskich przy użyciu technologii wideo 360 stopni U3.1.3 Tworzenie immersyjnych treści dziennikarskich przy użyciu technologii AR (produkcja)

	U3.1.4 Dostosowanie tradycyjnych gatunków dziennikarskich do mediów immersyjnych U3.1.5 Projektowanie mieszanych i nowych formatów dziennikarstwa immersyjnego U3.1.6 Ocena zaangażowania odbiorców w różnych gatunkach dziennikarstwa immersyjnego U3.1.7 Integracja interaktywności i gamifikacji w gatunkach dziennikarstwa immersyjnego U3.1.8 Rozwijanie doświadczeń wielu użytkowników w dziennikarstwie immersyjnym U3.1.9 Opracowywanie formatów immersyjnych poświęconych analizie geopolitycznej i geoeconomicznej (symulacje scenariuszy, raporty geoprzestrzenne, wywiady skontekstualizowane w miejscach kryzysowych).
Kompetencje społeczne	• Skłonny do ciągłego pogłębiania swojej wiedzy na temat gatunków dziennikarstwa immersyjnego. • Zaangażowanie w tworzenie immersyjnych treści dziennikarskich, które są zarówno innowacyjne, jak i dostępne dla szerokiego grona odbiorców. • Ceni odporność i zdolność adaptacji, wykazując chęć uczenia się nowych narzędzi, rozwiązywania problemów technicznych i dostosowywania kreatywnego podejścia do wymagań projektu. • Jest zaangażowany w skuteczne rozpowszechnianie wiedzy na temat gatunków dziennikarstwa immersyjnego w grupach społecznych i instytucjach, w których jest zaangażowany. • Prezentuje otwartość na zmiany, tj. nowe formy i style uprawiania gatunków oraz zmiany w ich obrębie.

Obszar kompetencji: 4. Psychologiczne aspekty dziennikarstwa immersyjnego

Kompetencja	4.1 Projektowanie, planowanie i realizacja immersyjnych projektów dziennikarskich z uwzględnieniem aspektów psychologicznych i emocjonalnych.
-------------	---

Zakres umiejętności	Potrafi: • Krytycznie analizować psychologiczne aspekty immersyjnych doświadczeń. • Samodzielnie projektować i planować rozwój immersyjnych treści z uwzględnieniem psychologicznych aspektów dziennikarstwa immersyjnego. • Zaprojektować i wykonać protokoły badawcze w celu zbadania psychologicznych aspektów immersji. • Dostosować immersyjne metody storytellingu do konkretnych potrzeb psychologicznych i kontekstów kulturowych, zapewniając inkluzywność i dostępność w budowaniu empatii.
Wiedza	W4.1.1 Rozumie empatię użytkownika w immersyjnych doświadczeniach W4.1.2 Rozumie podmiotowość i sprawczość w immersyjnym dziennikarstwie W4.1.3 Rozumie obciążenie poznawcze i przetwarzanie informacji w immersyjnym dziennikarstwie W4.1.4 Rozumie kluczowe teorie psychologiczne i behawioralne istotne dla projektowania interwencji (np. stymulowanie, kształtowanie nawyków, teoria samostanowienia). W4.1.5 Rozumie emocjonalną regulację i odporność w immersyjnym dziennikarstwie W4.1.6 Rozumie podstawowe koncepcje immersyjne, w tym zaangażowanie sensoryczne, interaktywność i utrzymanie poziomu braku wiarygodności. W4.1.7 Rozumie psychologiczne i neurologiczne zasady percepcji wielozmysłowej, w tym dominację sensoryczną, interakcje między modalne i spójność sensoryczną. W4.1.8 Rozumie kluczowe teorie psychologiczne i koncepcje związane z doświadczeniem użytkownika, w tym zaangażowanie, stres i równowagę emocjonalną. W4.1.9 Zna psychologiczne implikacje korzystania z VR w dziedzinie rozrywki, a także w kontekście różnych dużych i społecznych grup. W4.1.10 Zna pojęcie empatii etniczno-kulturowej. W4.1.11 Zna różne metody badawcze skoncentrowane na aspektach psychologicznych, w tym test empatii, obserwację i analizę treści.
Umiejętności	U4.1.1 Potrafi projektować i planować wdrażanie immersyjnych treści, które promują empatyczne zachowania. U4.1.2 Ocenia wpływ immersyjnych treści na sferę psychologiczną. U4.1.3 Potrafi zintegrować spojrzenie psychologiczne z immersyjnym procesem projektowania treści.

	U4.1.4 Umie ograniczać ryzyko psychologiczne w treściach immersyjnych. U4.1.5 Projektuje immersyjne doznania wpływając tym na zmiany zachowań. U4.1.6 Ocenia doświadczenia użytkownika (UX) i użyteczności w immersyjnym dziennikarstwie. U4.1.7 Potrafi projektować dla immersji, obecności, wiarygodności i ucieleśnienia w immersyjnym dziennikarstwie U4.1.8 Umie projektować i oceniać doświadczenia multisensoryczne w dziennikarstwie immersyjnym U4.1.9 Potrafi stosować wybrane metody z grupy metod psychologicznych U4.1.10 Respektuje indywidualne różnice psychologiczne w odbiorze treści II.
Kompetencje społeczne	• Jest otwarty na odkrywanie różnych spojrzeń użytkowników w celu rozwijania empatii w storytellingu, • Docenia rolę aspektów psychologicznych w tworzeniu wpływowych i etycznych treści immersyjnych, • jest zaangażowany w zaspokajanie różnorodnych potrzeb psychologicznych, preferencji i doświadczeń odbiorców, zapewniając, że treści będą rezonować w sposób inkluzywny i odpowiedzialny, • Dbą o ochronę użytkowników przed niepożądanymi psychologicznymi skutkami immersyjnego dziennikarstwa, • Wyraża postawę empatii wobec osób z różnych środowisk kulturowych.

Obszar kompetencji: 5. Etyczne aspekty dziennikarstwa immersyjnego

Kompetencja	5.1 Zarządzanie etycznymi aspektami immersyjnego dziennikarstwa w celu zwiększenia bezpieczeństwa, integracji i ochrony użytkowników.
Zakres umiejętności	Potrafi: • krytycznie ocenić aspekty etyczne związane z dziennikarstwem immersyjnym, • samodzielnie opracowywać immersyjne doświadczenia, które priorytetowo traktują aspekty etyczne w celu ochrony użytkowników, • zastosować środki techniczne w celu zagwarantowania i zwiększenia ryzyka etycznego związanego z immersyjnym dziennikarstwem, • przeprowadzać oceny w celu sprawdzenia zgodności z różnymi aspektami etycznymi dziennikarstwa immersyjnego.
Wiedza	W5.1.1 Rozumie kluczowe zasady prywatności i ochrony danych, w tym pojęcia takie jak świadoma zgoda, minimalizacja danych i anonimowość użytkownika.

	W5.1.2 Jest zaznajomiony z wyjątkowymi zagrożeniami dla prywatności związanymi z immersyjnymi doświadczeniami, takimi jak gromadzenie danych biometrycznych (np. śledzenie wzroku, śledzenie ruchu), profilowanie behawioralne i niezamierzone ujawnienie danych. W5.1.3 Wie, jak jasno przekazywać intencje narracyjne, w tym rozróżniać fakty od fikcji lub wybory dokonywane przez użytkownika od z góry określonych kroków. W5.1.4 Rozumie kluczowe pojęcia i zasady związane z dostępnością i integracją, w tym projektowanie uniwersalne, technologie wspomagające i wrażliwość kulturową. W5.1.5 Rozumie różne rodzaje stronniczości, które mogą wystąpić w treściach immersyjnych, w tym stronniczość narracyjną, stronniczość selekcyjną, stronniczość kulturową i stronniczość algorytmiczną.
Umiejętności	U5.1.1 Opracowuje immersyjne przeżycia, które zapewniają i zwiększają poczucie prywatności użytkowników. U5.1.2 Zapewnia przejrzystość immersyjnych doświadczeń U5.1.3 Tworzy inkluzywne i dostępne treści immersyjne U5.1.4 Uwzględnia potencjalne uprzedzenia w treściach immersyjnych U5.1.5 Uwzględnia wrażliwość kulturową, etno kulturową i społeczną U5.1.6 Promuje etyczną integrację sztucznej inteligencji w immersyjnym dziennikarstwie U5.1.7 Identyfikuje dylematy etyczne specyficzne dla dziennikarstwa immersyjnego U5.1.8 Zapewnia dokładność faktów w immersyjnym storytellingu. U5.1.9 Równoważy zaangażowanie emocjonalne z odpowiedzialnością etyczną.
Kompetencje społeczne	• Zajmuje się etycznymi aspektami produkcji medialnej związanymi ze wszystkimi zaangażowanymi podmiotami, • Jest skłonny do aktywnego podejścia do identyfikowania i rozwiązywania potencjalnych wyzwań etycznych w dziennikarstwie immersyjnym, • Angażuje się w krytyczną refleksję nad społecznymi konsekwencjami wykorzystania sztucznej inteligencji w dziennikarstwie, opowiadając się za odpowiedzialnymi innowacjami, • Promuje interdyscyplinarną współpracę w celu zapewnienia etycznej i skutecznej integracji sztucznej inteligencji w immersyjnym dziennikarstwie.

Obszar kompetencji: 6. Aspekty prawne i bezpieczeństwa dziennikarstwa immersyjnego

Kompetencja	6.1 Przestrzeganie przepisów prawnych związanych z produkcją i publikacją immersyjnych treści dziennikarskich.
Zakres umiejętności	Potrafi: - Samodzielnie zarządzać prawnymi aspektami immersyjnego dziennikarstwa, - stosować środki prawne i środki bezpieczeństwa w celu rozwiązywania złożonych i nieprzewidywalnych problemów w immersyjnym dziennikarstwie.
Wiedza	W6.1.1 Rozumie przepisy prawa i regulacje związane z gromadzeniem, przechowywaniem i wykorzystywaniem danych osobowych w środowiskach immersyjnych. W6.1.2 Zna prawa autorskie, znaki towarowe i inne kwestie związane z własnością intelektualną, które mogą pojawić się podczas tworzenia i dystrybucji treści immersyjnych. W6.1.3 Jest świadomy konsekwencji prawnych publikowania fałszywych lub szkodliwych informacji o osobach lub podmiotach. W6.1.4 Na bieżąco zapoznaje się z lokalnymi i międzynarodowymi przepisami regulującymi korzystanie z mediów i technologii w dziennikarstwie. W6.1.5 Zna przepisy dotyczące ochrony konsumentów, które mają zastosowanie do produktów cyfrowych, w tym VR, w tym przepisy dotyczące nieuczciwych praktyk handlowych, przejrzystości reklam i prawa do odstąpienia od umów cyfrowych. W6.1.6 Jest świadomy przepisów dotyczących bezpieczeństwa i wpływu VR na zdrowie, w tym wytycznych mających na celu zapobieganie szkodom fizycznym wynikającym z długotrwałego korzystania z urządzeń VR i zapewnienie, że treści VR nie powodują zaburzeń psychicznych. W6.1.7 Rozumie zapisy umów, w szczególności tych związanych z tworzeniem treści, dystrybucją i umowami licencyjnymi. W6.1.8 Zna odpowiednie przepisy dotyczące ochrony danych (np. RODO, GDPR, CCPA) i ich konsekwencje dla projektowania immersyjnych doświadczeń dziennikarskich i zarządzania nimi. W6.1.9 Zna aspekty prawne i bezpieczeństwa w różnych regionach świata, ze szczególnym uwzględnieniem ich zastosowania w Europie

Umiejętności	U6.1.1 Stosuje przepisy o ochronie prywatności w celu właściwego postępowania z danymi osobowymi i informacjami. U6.1.2 Tworzy immersyjne treści dziennikarskie zgodne z prawami autorskimi i prawami własności intelektualnej. U6.1.3 Tworzy immersyjne treści dziennikarskie, które nie naruszają praw innych osób lub organizacji.
Kompetencje społeczne	• jest otwarty na poznanie i interesuje się ramami prawnymi stosowanymi w nowych technologiach, • Potrafi krytycznie oceniać i analizować informacje, identyfikować potencjalne kwestie prawne i opracowywać rozwiązania, • wykazuje skłonność do zwracania uwagi na detale w celu zapewnienia zgodności z przepisami prawa, • jest otwarty na poruszanie kwestii w zakresie moralnych aspektów immersyjnego dziennikarstwa, takich jak obawy o prywatność i potencjał manipulacji w celu budowania zaufania i wiarygodności.

Kompetencja	6.2 Przestrzeganie środków bezpieczeństwa związanych z produkcją i publikacją immersyjnych produktów dziennikarskich.
Zakres umiejętności	Potrafi: • W sposób autonomiczny zarządzać zagadnieniami bezpieczeństwa w immersyjnym dziennikarstwie, • potrafi stosować środki bezpieczeństwa do rozwiązywania złożonych i nieprzewidywalnych problemów w immersyjnym dziennikarstwie.
Wiedza	W6.2.1 Zna kluczowe teorie i zasady dotyczące zagadnień bezpieczeństwa w dziennikarstwie immersyjnym. W6.2.2 Zna potencjalne obszary bezpieczeństwa, takie jak złośliwe oprogramowanie i ataki phishingowe oraz praktyki zabezpieczania immersyjnych platform dziennikarskich. W6.2.3 Jest świadomy metod szyfrowania i bezpiecznego przechowywania danych w celu ochrony danych przed nieuprawnionym dostępem i naruszeniami. W6.2.4 Zna bezpieczne protokoły komunikacyjne (takie jak HTTPS), zapory ogniowe i systemy wykrywania włamań w celu zapobiegania cyberatakam.

	W6.2.5 Wie, jak zabezpieczyć urządzenia immersyjne przed złośliwym oprogramowaniem i nieautoryzowanym dostępem. W6.2.6 Wie, jak weryfikować oryginalność treści i zapobiegać manipulowaniu danymi. W6.2.7 Znajomość mechanizmów uwierzytelniania, takich jak uwierzytelnianie wieloskładnikowe (MFA), pomaga zapewnić, że tylko upoważnione osoby mogą uzyskać dostęp do treści immersyjnych i korzystać z nich. W6.2.8 Zna ryzyko związane z korzystaniem ze sztucznej inteligencji
Umiejętności	U6.2.1 Stosuje podstawowe zasady cyberbezpieczeństwa, w tym szyfrowanie, bezpieczne przechowywanie danych i bezpieczeństwo sieci, aby chronić poufne informacje i zapobiegać nieautoryzowanemu dostępowi. U6.2.2 Wdraża procedury analizy i ograniczania zagrożeń bezpieczeństwa. U6.2.3 Opracowuje i wdraża plany reagowania na naruszenia bezpieczeństwa lub ujawnienia danych. U6.2.4 Potrafi dokładnie ocenić poziom ryzyka w obszarze bezpieczeństwa korzystania z IJ i podjąć skuteczne środki w celu zapobieżenia mu lub ograniczenia jego skutków.
Kompetencje społeczne	• jest otwarty i ciekawy zagadnień związanych z bezpieczeństwem nowych technologii i treści, • potrafi krytycznie oceniać i analizować informacje, identyfikować potencjalne obszary bezpieczeństwa i opracowywać rozwiązania, • wykazuje skłonność do skupiania się na szczegółach w celu zidentyfikowania potencjalnych luk w systemach bezpieczeństwa.

Obszar kompetencyjny: 7. Społeczny kontekst dziennikarstwa immersyjnego

Kompetencja	7.1 Rozpoznawanie uwarunkowań i społecznych uwarunkowań w celu tworzenia immersyjnych treści dziennikarskich, które sprzyjają empatii i emocjonalnemu zaangażowaniu.
Zakres umiejętności	Potrafi:

	• potrafi tworzyć procedury badania i oceny immersyjnych treści dziennikarskich w oparciu o kontekst społeczny, • potrafi zintegrować różne strategie, aby dotrzeć do szerokiego grona odbiorców, • prowadzić dialog za pomocą immersyjnych narzędzi, badając zagadnienia krytycznym okiem za pomocą immersyjnych narzędzi.
Wiedza	W7.1.1 Zna teorie i modele z zakresu socjologii, psychologii i medioznawstwa w celu wzbogacenia storytellingu. W7.1.2 Zna teorie i modele z zakresu wpływu opinii publicznej. W7.1.3 Zna psychologiczne skutki immersyjnych technologii, takich jak VR i AR oraz wie, w jaki sposób mogą one wpływać na opinię publiczną. W7.1.4 Zna bieżące zagadnienia społeczne, polityczne, gospodarcze i kulturowe. W7.1.5 Zna podstawowe narzędzia public relations i marketingu W7.1.6 Posiada wiedzę na temat gatekeepingu i wartości informacji W7.1.7 Zna różne źródła informacji i dokumentacji dziennikarskiej, w tym możliwości ich pozyskiwania z otoczenia społecznego
Umiejętności	U7.1.1 Stosuje techniki rozpoznawania i szanowania różnych środowisk i perspektyw kulturowych. U7.1.2 Tworzy historie, które sprzyjają empatii i emocjonalnemu zaangażowaniu. U7.1.3 Buduje relacje ze społecznościami, aby zapewnić, że ich głosy są odpowiednio reprezentowane. U7.1.4 Analizuje społeczny wpływ dziennikarstwa immersyjnego i jego potencjał oddziaływania na opinię publiczną przy jednoczesnym zachowaniu obiektywizmu i interesu publicznego. U7.1.5 Zapewnia, że immersyjne doświadczenia są dostępne dla szerokiego grona odbiorców, w tym osób z niepełnosprawnością. U7.1.6 Interpretuje i przedstawia związki geopolityczne i geoeconomiczne w produkcji treści immersyjnych, zapewniając dokładność i poszanowanie wrażliwości kulturowej. U7.1.7 Wykorzystuje immersyjne technologie w kontekście biznesowym i komunikacji międzykulturowej.
Kompetencje społeczne	• odnosi się z szacunkiem do osób i społeczności przedstawionych w opowieściach, • jest skłonny do redukcji uprzedzeń poprzez immersyjny storytelling,

	• jest gotowy do wykorzystania immersyjnego dziennikarstwa jako narzędzia pozytywnych zmian społecznych. • Wyraża postawę gotowości do ciągłego uczenia się w zakresie stale rozwijającej się technologii.
--	---

Obszar kompetencyjny: 8. Umiejętności miękkie w dziennikarstwie immersyjnym

Kompetencja	8.1 Współpraca z zespołami kreatywnymi przy opracowywaniu złożonych projektów immersyjnego storytellingu.
Zakres umiejętności	Potrafi: • potrafi opracowywać koncepcje, projektować i realizować złożone immersyjne projekty dziennikarskie, • potrafi krytycznie oceniać źródła i informacje oraz zapewniać etyczną uczciwość podczas tworzenia wpływowych treści, • potrafi dotrzeć do różnych odbiorców dzięki zaawansowanym umiejętnościom rozwiązywania problemów i myśleniu systemowemu, • potrafi wykorzystywać informacje zwrotne do udoskonalania immersyjnych doświadczeń, wykorzystując refleksję do ciągłego doskonalenia, • przewidzieć wpływ społeczny, stawiając się w roli liderów zdolnych do sprostania wieloaspektowym wyzwaniom w rozwijającej się dziedzinie dziennikarstwa.
Wiedza	W8.1.1 Wie, jak oceniać zawitości etyczne (np. przepisy/ograniczenia dotyczące prywatności użytkowników lub wpływ emocjonalny). W8.1.2 Rozumie doświadczenie użytkownika, aby projektować scenariusze dla immersyjnego dziennikarstwa. W8.1.3 Wie, jak uważnie słuchać rozmówców i interesariuszy, aby uchwycić kluczowe spostrzeżenia. W8.1.4 Jest świadomy wzorców zachowań i reakcji publiczności, znając lokalne uwarunkowania społeczno-ekonomiczne każdego z nich. W8.1.5 Wie, jak dostosować złożone informacje do jasnych, angażujących treści dla formatów immersyjnych.
Umiejętności	U8.1.1 Efektywnie współpracuje z programistami, projektantami i ekspertami merytorycznymi w celu tworzenia immersyjnych doświadczeń. U8.1.2 Skutecznie współpracuje z członkami zespołu z różnych dziedzin, aby osiągnąć wspólne cele.

	U8.1.3 Ocenia opinie odbiorców i gromadzi dane w celu udoskonalenia doświadczenia. U8.1.4 Identyfikuje fakty, opinie, stereotypy w celu oceny neutralności narracji. U8.1.5 Ocenia dokładność i wiarygodność informacji wykorzystywanych w utworach immersyjnych. U8.1.6 Ocenia wartość otrzymanych informacji dla celów storytellingu. U8.1.7 Porusza dylematy etyczne w dziennikarstwie immersyjnym, takie jak równoważenie wpływu i prywatności. U8.1.8 Ocenia etyczność decyzji i ich konsekwencje. U8.1.9 Prezentuje wytworzony produkt i skutecznie poszukuje możliwych źródeł finansowania jego wdrożenia U8.1.10 Skutecznie stosuje modele i standardy zarządzania projektami oraz narzędzia, które im służą
Kompetencje społeczne	• jest skłonny do pracy zespołowej z poszanowaniem ról i obowiązków, • jest zaangażowany w zrozumienie potrzeb i doświadczeń grupy docelowej, • wykazuje umiejętność nadawania priorytetu projektowaniu skupionemu na użytkowniku w ramach metody storytellingu, • jest gotowy wziąć na siebie odpowiedzialność za zapewnienie uczciwej, dokładnej i nie wykorzystującej treści, • szanuje emocjonalny i kulturowy wpływ immersyjnych doświadczeń na odbiorców, • wykazuje postawę aktywnego kwestionowania osobistych uprzedzeń i założeń w celu zachowania bezstronności.

Obszar kompetencji: 9. Nowe trendy w dziennikarstwie immersyjnym

Kompetencja	9.1 Poznanie innowacyjnych technologii immersyjnych i ich zastosowań w sektorze mediów i komunikacji
Zakres umiejętności	Potrafi: • tworzyć procesy testowania, badania i oceny immersyjnych technologii stosowanych w sektorze mediów i komunikacji, • łączyć różne źródła informacji w celu opracowania nowej wiedzy na temat trendów technologicznych w dziennikarstwie immersyjnym.

Wiedza	W9.1.1 Znajomość najnowocześniejszego sprzętu i oprogramowania w obszarze rzeczywistości wirtualnej (VR), rzeczywistości rozszerzonej (AR) i rzeczywistości mieszanej (MR), IOT, interfejsu głosowego, interfejsu aplikacji i interfejsu haptycznego. W9.1.2 Wiedza o tym, jak interaktywny storytelling jest udoskonalany dzięki postępowi w technologiach immersyjnych. W9.1.3 Świadomość nowych immersyjnych platform i aplikacji kształtujących interakcje odbiorców, takich jak ekosystemy metaverse i rozszerzonej rzeczywistości (XR). W9.1.4 Rozumie metody dostarczania treści właściwe dla danej platformy i wskaźniki zaangażowania odbiorców. W9.1.5 Zna narzędzia analityczne i wskaźniki pozwalające mierzyć skuteczność i zasięg immersyjnych treści dziennikarskich. W9.1.6 Zna możliwości wykorzystania interfejsu wszystkich zmysłów w IJ i wie, jak używać go do zarządzania informacjami. W9.1.7 Rozumie znaczenie ciągłego doskonalenia wiedzy i umiejętności w dziedzinie IJ zgodnie z koncepcją uczenia się przez całe życie.
Umiejętności	U9.1.1 Analizuje pojawiające się technologie (np. AI w VR/AR, doświadczenia 6DOF) i ocenia ich potencjalne zastosowanie w dziennikarstwie. U9.1.2 Gromadzi i syntetyzuje dane z raportów technologicznych, publikacji akademickich i badań rynkowych w celu identyfikacji wzorców i przyszłych możliwości. U9.1.3 Współpracuje z profesjonalistami i badaczami z pokrewnych dziedzin (np. twórcami technologii, analitykami mediów), aby na bieżąco otrzymywać informacje o innowacjach. U9.1.4 Krytycznie ocenia i przeprowadza testy pilotażowe nowych technologii immersyjnych w celu oceny ich przydatności dla dziennikarstwa. U9.1.5 Opracowuje i realizuje projekty badawcze mające na celu mapowanie ścieżek innowacji w immersyjnych technologiach dziennikarskich. U9.1.6 Stosuje Geo AI do tworzenia map narracyjnych i dynamicznych wizualizacji, które wzbogacają immersyjne doświadczenie i sprzyjają zrozumieniu złożonych zjawisk przestrzennych. U9.1.7 Wykorzystuje narzędzia sztucznej inteligencji do tworzenia treści, rozumiejąc znaczenie wrażliwości w ich właściwym użyciu, a także niebezpieczeństwa związane z ich stosowaniem.

	U9.1.8 Wie, jak zaprojektować rozwiązania kontrolne wykorzystujące zmysły lub ich kombinacje (kontrola multisensoryczna). U9.1.9 Identyfikuje ograniczenia technologiczne i motoryczne w obszarze VR U9.1.10 Wykorzystuje potencjał sztucznej inteligencji i nowych narzędzi w celu zwiększenia automatyzacji i komunikacji.
Kompetencje społeczne	• jest gotów łączyć różne rodzaje źródeł i danych, aby lepiej zrozumieć postęp technologiczny w komunikacji i produkcji mediów, • wyraża gotowość do testowania różnych technologii, treści multimedialnych.

Kompetencja	9.2 Badanie zależności między immersyjnym dziennikarstwem a nowymi trendami w storytellingu i produkcji medialnej.
Zakres umiejętności	Potrafi: • analizować raporty, dane i informacje dotyczące najnowszych osiągnięć w dziedzinie storytellingu i produkcji medialnej, • opracować strategie badania preferencji i zachowań odbiorców.
Wiedza	W9.2.1 Świadomość przenikania się immersyjnych technologii i praktyk dziennikarskich. W9.2.2 Rozumienie, w jaki sposób dane dotyczące zachowań użytkowników mogą wpływać na nowe trendy i innowacje w zakresie storytellingu. W9.2.3 Świadomość eksperymentalnych formatów immersyjnych W9.2.4 Wiedza w zakresie procesu dostosowania się dziennikarstwa immersyjnego do zmian społecznych i kulturowych. W9.2.5 Wiedza w zakresie nowych regulacji i standardów wpływających na dziennikarstwo immersyjne, takich jak te związane z etyką AI, deep fakes i prawami własności intelektualnej.
Umiejętności	U9.2.1 Identyfikuje zmiany w preferencjach odbiorców i wzorcach konsumpcji treści immersyjnych. U9.2.2 Integruje wiedzę z sąsiednich dziedzin, takich jak interakcja człowiek-komputer (HCI), gry i kognitywistyka, w celu identyfikacji nowych trendów. U9.2.3 Analizuje, w jaki sposób inne media i branże (np. rozrywka, edukacja) wykorzystują immersyjne technologie, aby dostrzec możliwe do zaadaptowania trendy. U9.2.4 Ocenia społeczne i etyczne implikacje nowych trendów immersyjnych, w tym potencjalne uprzedzenia i niezamierzone konsekwencje.

Kompetencje społeczne	• jest otwarty na odkrywanie alternatywnych ścieżek dla innowacyjnego storytellingu i produkcji medialnej, • wyraża skłonność do łączenia teorii mediów z analizą zjawisk społecznych.
-----------------------	--

Profil dziennikarza immersyjnego

Dziennikarz immersyjny to wysoko wykwalifikowany specjalista ds. mediów, który łączy zaawansowane możliwości produkcji multimedialnej z najnowocześniejszymi technologiami immersyjnymi, aby tworzyć fascynujące, etyczne i społecznie wpływowe doświadczenia w zakresie storytellingu. Profil ten wymaga nie tylko biegłości technicznej, ale także wrażliwości psychologicznej, świadomości prawnej i silnego wzorca etycznego.

Główne kompetencje i wiedza specjalistyczna

1. Opanowanie produkcji multimedialnej

Immersyjny dziennikarz jest biegły w projektowaniu, produkcji i edycji treści multimedialnych w różnych formatach - w tym wideo, audio i interaktywnej grafiki - dostosowanych do określonych odbiorców i platform. Stosują zasady projektowania, storytellingu i organizacji pracy produkcyjnej oraz korzystają ze standardowych narzędzi branżowych, aby ożywić swoje historie. Ich treści odzwierciedlają silną świadomość dostępności, praw autorskich i zaangażowania odbiorców.

2. Technologie immersyjne w storytellingu

Umiejętnie wykorzystują immersyjne platformy (VR, AR, MR) do tworzenia wpływowych narracji. Dzięki wiedzy na temat modelowania 3D, dźwięku przestrzennego, technologii czasu rzeczywistego i integracji sensorycznej, tworzą doświadczenia, które urzekają użytkowników i stymulują zaangażowanie emocjonalne i poznawcze. Nieustannie badają i integrują nowe technologie, w tym sztuczną inteligencję, haptkę i systemy neurofeedback.

3. Specjalizacja gatunkowa w dziennikarstwie immersyjnym

Ten profesjonalista rozpoznaje i dostosowuje się do różnych gatunków immersyjnego dziennikarstwa - takich jak immersyjne filmy dokumentalne, symulacje i śledczy storytelling. Dostosowuje formaty i interakcje z użytkownikami, zachowując przy tym dziennikarską integralność. Dzięki innowacyjnemu wykorzystaniu wideo 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, immersyjny dziennikarz projektuje treści, które promują empatię, zaangażowanie emocjonalne i wydźwięk poznawczy. Oceniają doświadczenie użytkownika i obciążenie psychiczne, zapewniają inkluzywność i chronią przed stresem psychicznym, jednocześnie stosując teorie behawioralne i psychologiczne do storytellingu.

5. Przywództwo etyczne w tworzeniu treści

Immersyjny dziennikarz jest głęboko zaangażowany w przestrzeganie standardów etycznych. Aktywnie dbają o bezpieczeństwo użytkowników, ich zgodę, inkluzywność i przejrzystość narracji. Mając na uwadze

unikanie stronniczości i manipulacji, tworzą immersyjne treści, które szanują niezależność użytkowników i wrażliwość kulturową, integrując etyczne praktyki AI tam, gdzie ma to zastosowanie.

6. Zgodność z przepisami prawa i bezpieczeństwa

Specjalista ten posiada solidne zrozumienie ram prawnych, w tym własności intelektualnej, prywatności danych, przepisów dotyczących zdrowia i bezpieczeństwa oraz przepisów dotyczących dystrybucji treści. Wdraża skuteczne środki bezpieczeństwa w celu ochrony treści, użytkowników i platform przed naruszeniami i niewłaściwym wykorzystaniem.

7. Ukierunkowanie na oddziaływanie społeczne

Immersyjny dziennikarz wykorzystuje storytelling jako nośnik refleksji i zmian społecznych. Angażują różnorodne społeczności, wzmacniają niedostatecznie reprezentowane głosy oraz wspierają empatię i dialog. Analizuje również społeczny i polityczny kontekst historii i ocenia ich wpływ na opinię publiczną i świadomość społeczną.

8. Współpraca i myślenie refleksyjne

Dziennikarstwo immersyjne to dziedzina o charakterze multidyscyplinarnym. Specjaliści rozwijają się w kreatywnych zespołach, współpracując z programistami, projektantami, badaczami i ekspertami w danej dziedzinie. Są refleksyjni w praktyce, uwzględniają informacje zwrotne w celu poprawy jakości i zaangażowania użytkowników, a także dążą do ciągłego uczenia się i krytycznej samooceny.

9. Innowacyjność i reakcja na trendy

Zawsze zorientowani na przyszłość, immersyjni dziennikarze monitorują i oceniają trendy technologiczne w produkcji medialnej i storytellingu. Aktywnie eksperymentują z nowymi formatami, oceniają zachowania odbiorców i wprowadzają innowacje w nowych sposobach dostarczania narracji. Obejmuje to badanie meta wersji, ekosystemów XR, treści generowanych przez sztuczną inteligencję i postępów w interaktywnym storytellingu.

Wnioski

Ewolucja dziennikarstwa immersyjnego wymaga nowego pokolenia profesjonalistów medialnych wyposażonych w unikalną kombinację wiedzy technicznej, świadomości etycznej, kreatywnej wizji i wrażliwości społecznej. Te ramy kompetencji zapewniają ustrukturyzowane podstawy do zrozumienia wielowymiarowej roli immersyjnego dziennikarza, 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 wymiar psychologiczny, etyczny, prawny i społeczny - ramy te wspierają rozwój odpowiedzialnego, wpływowego i przyszłościowego storytellingu. Ma ona na celu kierowanie edukacją, szkoleniami i praktyką zawodową, zapewniając, że dziennikarstwo immersyjne będzie nadal rozwijać się jako potężne narzędzie świadomego zaangażowania, empatii i demokratycznego dialogu.