

## Studieplan Introduktion till Extended Reality

I en studiecirkel bygger arbetet på deltagarnas kunskapssökande utifrån behov och intresse. Studieplanen ska beskriva er lärandeprocess. Här följer ett förslag på studieplan som kan användas till studiematerialet Introduktion till Extended Reality. Anpassa gärna studieplanen utefter ert behov.

### Om studiematerialet

Materialet till denna studiecirkel är framtagen av NBV i samarbete med Untold Garden. Studiematerialet är en del av NBVs arbete med att tillgängliggöra och demokratisera den digitala utveckling som sker i samhället. Ett relativt outforskat område ur allmänhetens perspektiv är det som hör till begreppet XR, Extended Reality. XR, handlar om tekniker som förstärker, förändrar och kompletterar den verklighet vi lever i.

**Syfte** (Varför träffas cirkeln? Formulera detta tillsammans)

**Mål** (Vad vill gruppen uppnå? Formulera detta tillsammans)

### Studiematerial

Introduktion till Extended Reality framtaget av NBV-förbundet 2024. Studiematerialet innehåller en rad olika fördjupningskällor och kompletterande studiematerial digitalt.

### Förslag på arbetssätt och upplägg

Materialet ger underlag till minst sju träffar men kan skalas upp och ner. Vissa kapitel går igenom en hel del praktiska moment som med fördel kan delas upp på fler träffar. Låt gruppen avgöra detta. Varje träff rekommenderas vara två-tre studietimmar. Mellan varje träff finns även individuella uppgifter som kan göras till nästa gång gruppen ses.

Kapitel 1	Vad är XR	
Kapitel 2	Grundläggande datorkunskap	
Kapitel 3	Filter i Spark AR	Kan delas upp på fler träffar
Kapitel 4	XR i webben	Kan delas upp på fler träffar
Kapitel 5	Unity	Kan delas upp på fler träffar
Kapitel 6	Hjälpmedel	Kan delas upp på fler träffar
Kapitel 7	Ta din upplevelse till nästa nivå	Kan delas upp på fler träffar

När ni gått igenom allt avslutas studiecirkeln med möjligheten att gruppen kan anordna ett kulturprogram genom NBV.

