

1. Field of study	Games and Virtual Reality Design
2. Faculty	Faculty of Fine Arts and Educational Science
3. Academic year of entry	2021/2022 (winter term), 2022/2023 (winter term), 2023/2024 (winter term), 2024/2025 (winter term), 2025/2026 (winter term)
4. Level of qualifications/degree	second-cycle studies
5. Degree profile	practical
6. Mode of study	full-time

Module: PROJEKTY VR (WYBÓR) CZ.1

Module code: W6-PG-S2-PVR.1

1. Number of the ECTS credits: 4

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
W6-PG-S2-PVR.1_1	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych realizacji artystycznych w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-PVR.1_2	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-PVR.1_3	w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym	W6-PG2P-K03	4
W6-PG-S2-PVR.1_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi	W6-PG2P-K07	5
W6-PG-S2-PVR.1_5	zna i rozumie podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego oraz konieczność zarządzania zasobami własności intelektualnej	W6-PG2P-W09	3
W6-PG-S2-PVR.1_6	posiada wiedzę dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych	W6-PG2P-W02	3

3. Module description

Description	Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem animacji 2D oraz 3D, obsługi silników, przy projektowaniu gier. Program poszerza wiedzę na temat Virtual Reality oraz stosowania w niej interakcji jak i interakcji z obiektami w grze. Poszerza wiedzę na temat stosowania różnorodnych narzędzi i odpowiedniego ich doboru (Inside-out vs Outside-in; PC vs Standalone) Student poszerza swoją wiedzę z zakresu mix reality, motion sickness. Student poznaje poszczególne narzędzia i sposoby ich zastosowania. Posiada umiejętność stworzenia autorskiego projektu na platformie VR.
--------------------	---

Prerequisites	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2, W6-PG-S2-KR.
----------------------	--

4. Assessment of the learning outcomes of the module

code	type	description	learning outcomes of the module
W6-PG-S2-PVR.1_w_1	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności zastosowania platformy VR. Stworzenie scenariusza oraz animacji 2D jak i 3D zaimplementowanej na platformę VR.	W6-PG-S2- PVR.1_1, W6-PG-S2- PVR.1_2, W6-PG-S2-PVR.1_3, W6-PG-S2- PVR.1_4, W6-PG-S2- PVR.1_5, W6-PG-S2- PVR.1_6

5. Forms of teaching

code	form of teaching			required hours of student's own work		assessment of the learning outcomes of the module
	type	description (including teaching methods)	number of hours	description	number of hours	
W6-PG-S2-PVR.1_fs_1	practical classes	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu pracy na platformie VR	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z animacją 2 oraz 3D i implementacją na platformę VR	45	W6-PG-S2- PVR.1_w_1