

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTY VR (WYBÓR) CZ.2
Kod modułu: W6-PG-S2-PVR.2
1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PVR.2_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.2_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.2_3	w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym.	W6-PG2P-K03	4
W6-PG-S2-PVR.2_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.2_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

3. Opis modułu

Opis	Student kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych. Treści programowe modułu są uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem animacji 2D oraz 3D, obsługi silników, przy projektowaniu gier. Program poszerza zaawansowaną wiedzę na temat Virtual Reality oraz stosowania w niej interakcji jak i interakcji z obiektami w grze. Poszerza na poziomie zaawansowanym wiedzę na temat stosowania różnorodnych narzędzi i odpowiedniego ich doboru (Inside-out vs Outsaid-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 oryginalnego autorskiego projektu na platformie VR.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-PVR.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PVR.2_w_1	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności implementacji animacji 2D oraz 3D na platformę VR. Zaprojektowanie interaktywnej animacji wybranego fragmentu gry lub animacja sekwencji fabularnej według uzgodnionego scenariusza	W6-PG-S2- PVR.2_1, W6-PG-S2- PVR.2_2, W6-PG-S2-PVR.2_3, W6-PG-S2- PVR.2_4, W6-PG-S2- PVR.2_5

5. Rodzaje prowadzonych zajęć						
kod	rodzaj prowadzonych zajęć			praca własna studenta		sposoby weryfikacji efektów uczenia się
	nazwa	opis (z uwzględnieniem metod dydaktycznych)	liczba godzin	opis	liczba godzin	
W6-PG-S2-PVR.2_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu animacji 2D, 3D oraz platformy VR.	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z implementacją animacji oraz filmów na platformę VR	45	W6-PG-S2- PVR.2_w_1