

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), 2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PODSTAWY I ZASADY PROJEKTOWANIA INTERAKCJI W AR (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-PZPIAR.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PZPIAR.2_1	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą realizacji grafiki związanej z grami.	W6-PG2P-W01 W6-PG2P-W02	5 5
W6-PG-S2-PZPIAR.2_2	Umie tworzyć prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi.	W6-PG2P-W03 W6-PG2P-W04 W6-PG2P-W05	5 5 5
W6-PG-S2-PZPIAR.2_3	Umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac graficznych.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U02	5 5
W6-PG-S2-PZPIAR.2_4	Posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji graficznej, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-U06 W6-PG2P-U07	5 5
W6-PG-S2-PZPIAR.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	Treści programowe modułu są związane z praktycznym zastosowaniem AR (Rzeczywistości Rozszerzonej). Program poszerza umiejętności studenta związane z zasadami projektowania a przede wszystkim zastosowania interakcji w AR. Program w sposób zaawansowany poszerza umiejętność projektowania animacji dedykowanej potrzebą rzeczywistości rozszerzonej. Student poznaje zaawansowane poszczególne etapy, sposoby oraz narzędzia niezbędne do poruszania się w tematyce AR. Marker Based, Marker Less, Superimposition Base, Projection AR. Student implementuje swoje projekty przy zastosowaniu narzędzi takich jak: AR Core, Vuforia, Ar Kit. Każdy student pracuje na swoich autorskich materiałach. Student poznaje

	poszczególne etapy, narzędzia i sposoby niezbędne do zaprojektowania filmu – animacji oraz wprowadzenia w nie elementów interakcji odpowiadających wymogą platformy AR.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2- PZPIAR.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PZPIAR.2_w	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności projektowania interakcji na potrzeby platformy AR	W6-PG-S2-PZPIAR.2_1, W6-PG-S2-PZPIAR.2_2, W6-PG-S2-PZPIAR.2_3, W6-PG-S2-PZPIAR.2_4, W6-PG-S2-PZPIAR.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-PZPIAR.2_f	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu tworzenia animacji oraz implementacji na platformę AR elementów interaktywnych	30	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej implementacją elementów interaktywnych na platformę AR	15	W6-PG-S2-PZPIAR.2_w