

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: PODSTAWY I ZASADY PROJEKTOWANIA INTERAKCJI W AR (WYBÓR) CZ.1

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

1. Number of the ECTS credits: 3

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
W6-PG-S2-PZPIAR.1_1	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą realizacji grafiki związanej z grami.	W6-PG2P-W01	3
		W6-PG2P-W02	3
W6-PG-S2-PZPIAR.1_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	3
		W6-PG2P-W04	3
		W6-PG2P-W05	3
W6-PG-S2-PZPIAR.1_3	Umie podejmować samodzielne decyzje odnośnie projektowania i realizacji prac graficznych.	W6-PG2P-U01	3
		W6-PG2P-U02	4
W6-PG-S2-PZPIAR.1_4	Posiada umiejętności wykorzystania wzorców leżących u podstaw kreacji graficznej, umożliwiających swobodę i niezależność wypowiedzi artystycznej.	W6-PG2P-U06	3
		W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-PZPIAR.1_5	Ma szczegółową wiedzę dotyczącą realizacji grafiki związanej z grami.	W6-PG2P-W01	3
		W6-PG2P-W02	3
W6-PG-S2-PZPIAR.1_6	Umie tworzyć prace graficzne o wysokim stopniu oryginalności na podstawie wiedzy o stylach w sztuce i związanych z nimi tradycjami twórczymi.	W6-PG2P-W03	3
		W6-PG2P-W04	3
		W6-PG2P-W05	3

3. Module description

Description	
--------------------	--

	Treści programowe modułu są związane z praktycznym zastosowaniem AR (Rzeczywistości Rozszerzonej) oraz projektowaniem interakcji. Student poznaje podstawy i zasady projektowania interakcji w AR. Program poszerza umiejętność projektowania animacji dedykowanej potrzebą rzeczywistości rozszerzonej. Student poznaje poszczególne etapy, sposoby oraz narzędzia niezbędne do poruszania się w tematyce AR. Marker Based, Marker Less, Superimposition Base. Każdy student pracuje na swoich autorskich materiałach.
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
W6PG-S2-PZPIAR.1_w_	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności tworzenia animacji, implementacji filmu lub animacji oraz zastosowania interakcji na platformie AR.	W6-PG-S2-PZPIAR.1_1, W6-PG-S2-PZPIAR.1_2, W6-PG-S2-PZPIAR.1_3, W6-PG-S2-PZPIAR.1_4, W6-PG-S2-PZPIAR.1_5, W6-PG-S2-PZPIAR.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-PZPIAR.1_f	practical classes	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu tworzenia interakcji na platformie AR	30	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z animacją, implementacją oraz wykorzystaniem platformy AR	30	W6PG-S2- PZPIAR.1_w_