

| | |
|-----------------------------------|---|
| 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 VR (WYBÓR) CZ.1

Module code: W6-PG-S2-PZPIVR.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-PZPIVR.1_1 | Zna zasady tworzenia graficznego środowiska gry. | W6-PG2P-W01 | 3 |
| W6-PG-S2-PZPIVR.1_2 | Potrafi umiejętnie łączyć różne techniki graficzne i wykorzystywać w przestrzeni wirtualnej. | W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U02 | 3 3 |
| W6-PG-S2-PZPIVR.1_3 | Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi. | W6-PG2P-U03 | 5 |
| W6-PG-S2-PZPIVR.1_4 | Potrafi współpracować w zespole z innymi osobami tworzącym projekt gry. | W6-PG2P-K03 | 4 |
| W6-PG-S2-PZPIVR.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-PZPIVR.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, oraz zastosowaniu interakcji na platformie VR przy projektowaniu gier. Program poszerza wiedzę na temat Virtual Reality, interakcji stosowanej przy użyciu tej platformy, zarówno stosowania interakcji w animacji 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 z elementami interakcji 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-PZPIVR.1_w | projekt | Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności zastosowania platformy VR oraz zastosowania w niej interakcji. Stworzenie scenariusza oraz animacji 2D jak i 3D zaimplementowanej na platformę VR. | W6-PG-S2- PZPIVR.1_1, W6-PG-S2- PZPIVR.1_2, W6-PG-S2- PZPIVR.1_3, W6-PG-S2- PZPIVR.1_4, W6-PG-S2- PZPIVR.1_5, W6-PG-S2- PZPIVR.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-PZPIVR.1-f | practical classes | Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu tworzenia animacji 2D oraz 3D | 30 | Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z interakcją w projekcie oraz implementacją na platformę VR | 30 | W6-PG-S2- PZPIVR.1_w |