

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.2

Module code: W6-PG-S2-PZPIVR.2

1. Number of the ECTS credits: 2

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
W6-PG-S2-PZPIVR.2_1	Zna zaawansowane zasady tworzenia graficznego środowiska gry.	W6-PG2P-W01	4
W6-PG-S2-PZPIVR.2_2	Potrafi umiejętnie łączyć różne techniki graficzne i wykorzystywać w przestrzeni wirtualnej.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U02	4 4
W6-PG-S2-PZPIVR.2_3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi.	W6-PG2P-U03	5
W6-PG-S2-PZPIVR.2_4	Potrafi współpracować w zespole z innymi osobami tworzącym projekt gry.	W6-PG2P-K03	4
W6-PG-S2-PZPIVR.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. 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 podstaw i zasad projektowania Virtual Reality oraz stosowania w niej interakcji. Poszerza wiedzę na temat stosowania różnorodnych narzędzi przy projektowaniu rzeczywistości rozszerzonej i odpowiedniego ich doboru, na poziomie podstawowym. Student poszerza swoją wiedzę z zakresu mix reality, motion sickness. Student poznaje poszczególne narzędzia i sposoby ich zastosowania. Posiada umiejętność stworzenia prostego autorskiego projektu na platformie VR.
Prerequisites	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-PZPIVR.1

4. Assessment of the learning outcomes of the module			
code	type	description	learning outcomes of the module
W6-PG-S2-PZPIVR.2_w	projekt	Wykonanie i prezentacja prostego projektu w oparciu o umiejętności zastosowania platformy VR. Stworzenie scenariusza oraz animacji 2D z elementami 3D, zaimplementowanie grafiki na platformę VR.	W6-PG-S2- PZPIVR.2_1, W6-PG-S2- PZPIVR.2_2, W6-PG-S2- PZPIVR.2_3, W6-PG-S2- PZPIVR.2_4, W6-PG-S2- PZPIVR.2_5

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.2_f	practical classes	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu pracy na platformie VR	30	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z animacją 2D z elementami 3D i implementacją na platformę VR	15	W6-PG-S2- PZPIVR.2_w