

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: PROJEKTY AR (WYBÓR) CZ.1
Module code: W6-PG-S2-PAR.1
1. Number of the ECTS credits: 4

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
W6-PG-S2-PAR.1_1	Zna zaawansowane zasady tworzenia projektu przestrzeni do gry.	W6-PG2P-W01	3
W6-PG-S2-PAR.1_2	Posiada umiejętność poprawnego przedstawiania przestrzeni (architektury, pejzażu).	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W07	1 3 2
W6-PG-S2-PAR.1_3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi.	W6-PG2P-U03	5
W6-PG-S2-PAR.1_4	Posiada umiejętność przełożenia na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-W05	1 2
W6-PG-S2-PAR.1_5	Posiada umiejętność pracy w przestrzeni dwuwymiarowej.	W6-PG2P-K06 W6-PG2P-U06 W6-PG2P-W02	3 3 2
W6-PG-S2-PAR.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 związane z praktycznym zastosowaniem AR (Rzeczywistości Rozszerzonej). Student poznaje podstawy i zasady projektowania animacji dedykowanej potrzebą platformy 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. Student poznaje poszczególne etapy, narzędzia i sposoby niezbędne do zaprojektowania filmu – animacji odpowiadających wymogom platformy AR.
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-PAR.1_w_1	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności projektowe wykorzystania AR, Zaprojektowany fragment gry lub animacja sekwencji według uzgodnionego scenariusza z zastosowaniem markerów AR	W6-PG-S2- PAR.1_1, W6-PG-S2- PAR.1_2, W6-PG-S2- PAR.1_3, W6-PG-S2- PAR.1_4, W6-PG-S2- PAR.1_5, W6-PG-S2- PAR.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-PAR.1_fs_1	practical classes	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu tworzenia rzeczywistości rozszerzonej	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z montażem animacji, marker base, marker less, superimposition base	45	W6-PG-S2- PAR.1_w_1