

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: PROJEKTY AR (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-PAR.2

1. Liczba punktów ECTS: 3

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PAR.2_1	Zna zaawansowane zasady tworzenia projektu przestrzeni do gry.	W6-PG2P-W01	3
W6-PG-S2-PAR.2_2	Posiada umiejętność samodzielnego przedstawiania przestrzeni (architektury, pejzażu).	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U02 W6-PG2P-W07	4 3 2
W6-PG-S2-PAR.2_3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi.	W6-PG2P-U03	5
W6-PG-S2-PAR.2_4	Posiada umiejętność przełożenia na język plastyczny obserwacji i doświadczeń.	W6-PG2P-K01 W6-PG2P-W05	1 2
W6-PG-S2-PAR.2_5	Posiada umiejętność pracy w przestrzeni dwuwymiarowej.	W6-PG2P-K06 W6-PG2P-U06 W6-PG2P-W02	3 4 3

3. Opis modułu	
Opis	Treści programowe modułu są związane z praktycznym zastosowaniem AR (Rzeczywistości Rozszerzonej). Program poszerza umiejętności studenta związane z zasadami projektowania oraz zastosowania interakcji w AR. Program poszerza umiejętność projektowania animacji dedykowanej potrzebie 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 odpowiadających wymogom platformy AR.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-PAR.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PAR.2_w_1	projekt	Zaprojektowany fragment gry lub animacja sekwencji według uzgodnionego scenariusza z zastosowaniem markerów AR, implementacja za pomocą odpowiednich narzędzi takich jak: Vuforia, AR Core, AR Kit.	W6-PG-S2- PAR.2_1, W6-PG-S2- PAR.2_2, W6-PG-S2- PAR.2_3, W6-PG-S2- PAR.2_4, W6-PG-S2- PAR.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-PAR.2_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu poruszania się w rzeczywistości rozszerzonej	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z animacją, rzeczywistością rozszerzoną oraz implementacją	45	W6-PG-S2- PAR.2_w_1