

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2020/2021 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

Moduł kształcenia: PROJEKTY AR (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-PAR.1

1. Liczba punktów ECTS: 4

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 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. Opis modułu

Opis	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.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-SG.2, W6-PG-S2-DA.2, W6-PG-S2-PK.2, W6-PG-S2-KR.

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
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. 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.1_fs_1	ćwiczenia	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