

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 VR (WYBÓR) CZ.1

Kod modułu: W6-PG-S2-PVR.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-PVR.1_1	kontynuuje rozwijanie umiejętności warsztatowych umożliwiających realizację własnych realizacji artystycznych w stopniu wystarczającym do utrzymania i poszerzenia zdolności tworzenia, realizowania i wyrażania własnych koncepcji zgodnie z kierunkiem projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej	W6-PG2P-U07	3
W6-PG-S2-PVR.1_2	jest przygotowany do współdziałania z innymi osobami w ramach prac zespołowych i jest zdolny do podjęcia wiodącej roli w takim zespole	W6-PG2P-U06	3
W6-PG-S2-PVR.1_3	w sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym	W6-PG2P-K03	4
W6-PG-S2-PVR.1_4	prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie, w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznymi	W6-PG2P-K07	5
W6-PG-S2-PVR.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-PVR.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 uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem animacji 2D oraz 3D, obsługi silników, przy projektowaniu gier. Program poszerza wiedzę na temat Virtual Reality oraz stosowania w niej interakcji 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 na platformie VR.

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-PVR.1_w_1	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności zastosowania platformy VR. Stworzenie scenariusza oraz animacji 2D jak i 3D zaimplementowanej na platformę VR.	W6-PG-S2- PVR.1_1, W6-PG-S2- PVR.1_2, W6-PG-S2-PVR.1_3, W6-PG-S2-PVR.1_4, W6-PG-S2-PVR.1_5, W6-PG-S2-PVR.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-PVR.1_fs_1	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu pracy na platformie VR	45	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z animacją 2 oraz 3D i implementacją na platformę VR	45	W6-PG-S2-PVR.1_w_1