

1. Field of study	Games and Virtual Reality Design	
2. Faculty	Faculty of Fine Arts and Educational Science	
3. Academic year of entry	2020/2021 (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.1
Module code: W6-PG-S2-PZPIVR.1
1. Number of the ECTS credits: 3

2. Learning outcomes of the module			
code	description	learning outcomes of the programme	level of competence (scale 1-5)
W6-PG-S2-PZPIVR.1_1	Zna zasady tworzenia graficznego środowiska gry.	W6-PG2P-W01	3
W6-PG-S2-PZPIVR.1_2	Potrafi umiejętnie łączyć różne techniki graficzne i wykorzystywać w przestrzeni wirtualnej.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U02	3 3
W6-PG-S2-PZPIVR.1_3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi.	W6-PG2P-U03	5
W6-PG-S2-PZPIVR.1_4	Potrafi współpracować w zespole z innymi osobami tworzącym projekt gry.	W6-PG2P-K03	4
W6-PG-S2-PZPIVR.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-PZPIVR.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 uzupełnieniem wiedzy związanej z praktycznym zastosowaniem animacji 2D oraz 3D, obsługi silników, oraz zastosowaniu interakcji na platformie VR przy projektowaniu gier. Program poszerza wiedzę na temat Virtual Reality, interakcji stosowanej przy użyciu tej platformy, zarówno stosowania interakcji w animacji 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 z elementami interakcji na platformie VR.
--------------------	--

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-PZPIVR.1_w	projekt	Wykonanie i prezentacja projektu w oparciu o umiejętności zastosowania platformy VR oraz zastosowania w niej interakcji. Stworzenie scenariusza oraz animacji 2D jak i 3D zaimplementowanej na platformę VR.	W6-PG-S2- PZPIVR.1_1, W6-PG-S2- PZPIVR.1_2, W6-PG-S2- PZPIVR.1_3, W6-PG-S2- PZPIVR.1_4, W6-PG-S2- PZPIVR.1_5, W6-PG-S2- PZPIVR.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-PZPIVR.1-f	practical classes	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu tworzenia animacji 2D oraz 3D	30	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z interakcją w projekcie oraz implementacją na platformę VR	30	W6-PG-S2- PZPIVR.1_w