

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: PODSTAWY I ZASADY PROJEKTOWANIA INTERAKCJI W VR (WYBÓR) CZ.2

Kod modułu: W6-PG-S2-PZPIVR.2

1. Liczba punktów ECTS: 2

2. Zakładane efekty uczenia się modułu			
kod	opis	efekty uczenia się kierunku	stopień realizacji (skala 1-5)
W6-PG-S2-PZPIVR.2_1	Zna zaawansowane zasady tworzenia graficznego środowiska gry.	W6-PG2P-W01	4
W6-PG-S2-PZPIVR.2_2	Potrafi umiejętnie łączyć różne techniki graficzne i wykorzystywać w przestrzeni wirtualnej.	W6-PG2P-U01 W6-PG2P-U02	4 4
W6-PG-S2-PZPIVR.2_3	Potrafi tworzyć interesującą przestrzeń gry zgodną z założeniami projektowymi.	W6-PG2P-U03	5
W6-PG-S2-PZPIVR.2_4	Potrafi współpracować w zespole z innymi osobami tworzącym projekt gry.	W6-PG2P-K03	4
W6-PG-S2-PZPIVR.2_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

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 podstaw i zasad projektowania Virtual Reality oraz stosowania w niej interakcji. Poszerza wiedzę na temat stosowania różnorodnych narzędzi przy projektowaniu rzeczywistości rozszerzonej i odpowiedniego ich doboru, na poziomie podstawowym. Student poszerza swoją wiedzę z zakresu mix reality, motion sickness. Student poznaje poszczególne narzędzia i sposoby ich zastosowania. Posiada umiejętność stworzenia prostego autorskiego projektu na platformie VR.
Wymagania wstępne	Zaliczenie modułu: W6-PG-S2-PZPIVR.1

4. Sposoby weryfikacji efektów uczenia się modułu			
kod	nazwa (typ)	opis	efekty uczenia się modułu
W6-PG-S2-PZPIVR.2_w	projekt	Wykonanie i prezentacja prostego projektu w oparciu o umiejętności zastosowania platformy VR. Stworzenie scenariusza oraz animacji 2D z elementami 3D, zaimplementowanie grafiki na platformę VR.	W6-PG-S2- PZPIVR.2_1, W6-PG-S2- PZPIVR.2_2, W6-PG-S2- PZPIVR.2_3, W6-PG-S2- PZPIVR.2_4, W6-PG-S2- PZPIVR.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-PZPIVR.2_f	ćwiczenia	Praktyczne wykorzystanie wiedzy z zakresu pracy na platformie VR	30	Praktyczne zastosowanie wiedzy związanej z animacją 2D z elementami 3D i implementacją na platformę VR	15	W6-PG-S2- PZPIVR.2_w