

KARTA KURSU

NAZWA	Sieciowa rzeczywistość wirtualna		
NAZWA W J. ANG.	Virtual reality		

KOD	11.3 xxxx 840	PUNKTACJA ECTS	4
-----	---------------	----------------	---

KOORDYNATOR	mgr inż. Alicja Pituła	ZESPÓŁ DYDAKTYCZNY
-----------------------------	------------------------	------------------------------------

WARUNKI WSTĘPNE

WIEDZA	Znajomość podstawowych pojęć z zakresu modelowania obiektów 3D. Wiedza z zakresu programowania (język C, Java lub Visual Basic). Rozumienie specyfiki wirtualnego świata.
UMIEJĘTNOŚCI	Tworzenie prostych programów w wybranym języku (C, Java, ...). Modelowanie postaci.
KURSY	Wizualizacje graficzne 2D i 3D. Podstawy programowania.

EFEKTY KSZTAŁCENIA

WIEDZA	Znajomość możliwości o ograniczeń wirtualnej rzeczywistości oraz metod interakcji człowiek-komputer. Podstawowa wiedza z zakresu modelowania wirtualnej rzeczywistości. Narzędzia wizualizacji trójwymiarowej. Elementy socjologii i psychologii.
UMIEJĘTNOŚCI	Poruszanie się w wirtualnej rzeczywistości na przykładzie wybranego systemu. Umiejętność projektowania wirtualnego świata na przykładzie wybranego oprogramowania.

ORGANIZACJA

FORMA ZAJĘĆ	ĆWICZENIA W GRUPACH					
	<u>WYKŁAD (W)</u>	A	K	L	S	P
LICZBA GODZIN				30		

FORMY SPRAWDZANIA EFEKTÓW KSZTAŁCENIA

W	
A	
K	
L	Przygotowanie projektu wirtualnego świata. Przygotowanie prezentacji multimedialnej związanej z tematyką przedmiotu.
S	
P	

OCENA	Na podstawie obrony przygotowanego projektu.
-------	--

UWAGI	
-------	--

LITERATURA	<u>PODSTAWOWA</u> Fizyka dla programistów gier, David M. Bourg, Helion 2003	<u>UZUPEŁNIAJĄCA</u>
------------	--	----------------------

