

KARTA OPISU MODUŁU KSZTAŁCENIA		
Nazwa modułu/przedmiotu Wirtualna rzeczywistość w projektowaniu		Kod 1010225341010257626
Kierunek studiów Mechanika i budowa maszyn - studia	Profil kształcenia (ogólnoakademicki, praktyczny) (brak)	Rok / Semestr 2 / 4
Ścieżka obieralności/specjalność Informatyzacja i robotyzacja wytwarzania	Przedmiot oferowany w języku: polski	Kurs (obligatoryjny/obieralny) obligatoryjny
Stopień studiów: II stopień	Forma studiów (stacjonarna/niestacjonarna) niestacjonarna	
Godziny Wykłady: 10 Ćwiczenia: - Laboratoria: 10 Projekty/seminaria: -		Liczba punktów 2
Status przedmiotu w programie studiów (podstawowy, kierunkowy, inny) (brak)		(ogólnouczelniany, z innego kierunku) (brak)
Obszar(y) kształcenia i dziedzina(y) nauki i sztuki nauki techniczne		Podział ECTS (liczba i %) 2 100%
Odpowiedzialny za przedmiot / wykładowca:		
dr inż. Roman Konieczny email: roman.konieczny@put.poznan.pl tel. 61 665 27 18 Budowy Maszyn i Zarządzania ul. Piotrowo 3, 60-965 Poznań		
Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności, kompetencji społecznych:		
1	Wiedza:	Posiada wiedzę z zakresu z technologii informatycznych oraz wiadomości z zakresu grafiki komputerowej i systemów CAD CAM
2	Umiejętności:	Potrafi opracować model bryłowy przedmiotu i złożenia w systemie CAD 3D
3	Kompetencje społeczne	Potrafi współpracować w zespole projektowym, posiada świadomość odpowiedzialności za wykonywane zadania, rozumie potrzebę pozyskiwania nowej wiedzy
Cel przedmiotu:		
Poznanie sprzętu i oprogramowania wykorzystywanego interaktywnych systemach graficznych i modelowaniu rzeczywistości wirtualnej (VR). Poznanie zasad wykorzystania systemów wirtualnej rzeczywistości w projektowaniu.		
Efekty kształcenia i odniesienie do kierunkowych efektów kształcenia		
Wiedza:		
1. Opisuje rozwiązania techniczne sprzętu i systemów oprogramowania stosowanych w środowisku wirtualnej rzeczywistości - [K_W10] 2. Opisuje metody modelowania geometrycznego, transformacji i wizualizacji obiektów dla prezentacji w systemach VR - [K_W10, K_K07] 3. Wskazuje możliwości i przykłady zastosowań systemów rzeczywistości wirtualnej (VR) i rzeczywistości rozszerzonej (AR) w rozwoju produktu - [K_W10]		
Umiejętności:		
1. Posiada umiejętność opracowania danych na potrzeby prezentacji w systemie VR - [K_U14, K_U10] 2. Projektuje interakcyjne procedury uruchamiane przez działania użytkownika - [K_U14, K_U10] 3. Tworzy aplikacje prezentujące właściwości produktu w systemie VR - [K_U14, K_U10]		
Kompetencje społeczne:		
1. Jest otwarty na wdrażanie technologii wirtualnych w działalności inżynierskiej - [K_K07] 2. Potrafi samodzielnie rozwijać wiedzę w przedmiocie - [K_K01] 3. Potrafi działać w zespole projektowym wykorzystując systemy komputerowe wirtualnego tworzenia produktu - [K_K03]		
Sposoby sprawdzenia efektów kształcenia		

<p>Ocena formująca:</p> <p>a)w zakresie wykładów: ?na podstawie odpowiedzi na pytania dotyczące materiału omówionego na poprzednich wykładach,</p> <p>b)w zakresie laboratoriów: ?na podstawie oceny bieżącego postępu realizacji zadań,</p> <p>Ocena podsumowująca:</p> <p>a)w zakresie wykładów weryfikowanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez: ?ocenę wiedzy i umiejętności wykazanych na kolokwium pisemnym o charakterze problemowym;</p> <p>b)w zakresie laboratoriów weryfikowanie założonych efektów kształcenia realizowane jest przez: ?ocenę przygotowania studenta do poszczególnych zajęć laboratoryjnych oraz ocenę umiejętności związanych z realizacją ćwiczeń laboratoryjnych, ?ocenie ciągle, na każdym zajęciach (odpowiedzi ustne) ?ocenę umiejętności praktycznych podczas samodzielnie wykonywanych zadań przy stanowisku komputerowym</p>		
Treści programowe		
<p>Wykłady:</p> <p>Podstawy modelowania geometrycznego w grafice komputerowej, transformacja modeli geometrycznych, parametryzacja, Formaty wymiany informacji graficznej</p> <p>Pasywne i aktywne wizyjne systemy stereoskopowe.</p> <p>Języki prezentacji scen 3D - VRML - wprowadzenie do programowania VRML.</p> <p>Interakcja z użytkownikiem w środowisku VR. Rozpoznawanie gestów. Systemy śledzenia czynności użytkownika (trackingu) w interaktywnych systemach VR</p> <p>Systemy dotykowego sprzężenia (urządzenia haptic), zastosowania w projektowaniu</p> <p>Zastosowania środowiska VR w projektowaniu. Wirtualne prototypy. Programowanie i prezentacja modelu w fazie koncepcyjnej, wizualizacja operacji technologicznych i organizacji stanowisk pracy z wykorzystaniem systemu VR.</p> <p>Systemy rzeczywistości rozszerzonej ? augmentem reality - zastosowania techniczne</p> <p>Zajęcia laboratoryjne</p> <p>Opracowanie modeli dla prezentacji w systemie VR, transformacje modeli do formatu EON Studio, definicja cech wizualnych modelu</p> <p>Planowanie sposobów nawigacji w środowisku wirtualnym, animacje modeli i planowanie interakcji w systemie EON Studio</p> <p>Prezentacja interaktywnej aplikacji w systemie wielkoekranowej projekcji stereoskopowej ICatcher</p>		
<p>Literatura podstawowa:</p> <p>1. G.C. Burdea, P. Coiffet, Virtual Reality Technology, John Wiley & Sons, Inc, 2003</p> <p>2. S.K. Ong, A.Y.C. Nee, Virtual and Augmented Reality Applications in Manufacturing, Springer, London, 2004</p>		
<p>Literatura uzupełniająca:</p> <p>1. Techniki komputerowe CAx w inżynierii produkcji, Edward Chlebus, WT, Warszawa, 2000</p>		
Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta		
Czynność		Czas (godz.)
1. Udział w wykładach		10
2. Przygotowanie do ćwiczeń laboratoryjnych		10
3. Udział w zajęciach laboratoryjnych		10
4. Udział w konsultacjach związanych z realizacją procesu kształcenia, w szczególności ćwiczeń laboratoryjnych		5
5. Zapoznanie się ze wskazaną literaturą / materiałami dydaktycznymi		5
6. Przygotowanie do zaliczenia wykładów i udział w sprawdzianie zaliczeniowym		5
Obciążenie pracą studenta		
forma aktywności	godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	45	2
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	25	1
Zajęcia o charakterze praktycznym	25	1