



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Rozszerzona i wirtualna rzeczywistość [S2Teleinf2-STRC>WR]

Przedmiot

Kierunek studiów
Teleinformatyka

Rok/Semestr
2/3

Studia w zakresie (specjalność)
–

Profil studiów
ogólnoakademicki

Poziom studiów
drugiego stopnia

Język oferowanego przedmiotu
polski

Forma studiów
stacjonarne

Wymagalność
obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład
14

Laboratorium
24

Inne (np. online)
0

Ćwiczenia
0

Projekty/seminaria
0

Liczba punktów ECTS

4,00

Koordynatorzy

prof. dr hab. inż. Marek Domański
marek.domanski@put.poznan.pl

Wykładowcy

Wymagania wstępne

Ma dobrą znajomość zagadnień reprezentacji, transmisji i kompresji wizji i fonii. Zna zagadnienia percepcji wizji i fonii przez człowieka. Posiada świadomość konieczności profesjonalnego podejścia do rozwiązywanych problemów technicznych i podejmowania odpowiedzialności za proponowane przez siebie rozwiązania techniczne. Rozumie szybki rozwój nauk technicznych i ograniczenia własnej wiedzy i umiejętności, rozumie konieczność dalszego kształcenia się.

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest nabycie wiedzy i umiejętności w zakresie funkcji, architektury i odpowiednich rozwiązań dla rozszerzonej (wzbogaconej) rzeczywistości, zwłaszcza z punktu widzenia tworzenia, przetwarzania i prezentacji treści.

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza:

Funkcje, architektury i odpowiednie rozwiązania dla rozszerzonej (wzbogaconej) rzeczywistości, zwłaszcza z punktu widzenia tworzenia, przetwarzania i prezentacji treści. - K2_W02, K2_W05, K2_W11

Umiejętności:

Umiejętność prawidłowego wyboru podstawowych metod dla wybranych problemów związanych z rozszerzoną i wirtualną rzeczywistością - K2_U01, K2_U09, K2_U10, K2_U14

Kompetencje społeczne:

Znajomość wpływu technik wirtualnej rzeczywistości na życie człowieka, także w kontekście społecznym.
- K2_K01

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

Zaliczenie na końcu semestru obejmuje całość zagadnień przedstawionych na zajęciach. Zaliczenie odbywa się w formie pisemnej i/lub ustnej. Zaliczenie ćwiczeń laboratoryjnych jest udzielane na podstawie bieżących wyników pracy podczas ćwiczeń laboratoryjnych i sprawdzianów bieżących oceniających aktualne przygotowanie do ćwiczeń laboratoryjnych. Próg pozytywnej oceny wynosi 50% prawidłowych odpowiedzi spośród wszystkich zadanych pytań i problemów. Jest to próg dla oceny 3,0. Progi dla pozostałych ocen są równomiernie rozmieszczone pomiędzy 50% i 100%.

Treści programowe

Wszeghorniające wrażenia wizualne i akustyczne.

Rozszerzona (wzbogacona) rzeczywistość a wirtualna rzeczywistość.

Pozyskiwanie wizualnych treści wszeghorniających. Wyświetlacze VR oraz AR.

Matematyczne podstawy operacji przestrzennych dla techniki AR/VR.

Przetwarzanie wizji i fonii dla systemów wirtualnej rzeczywistości.

Praktyczne przykłady rozwiązań systemów AR i VR.

Tematyka zajęć

brak

Metody dydaktyczne

Wykład wspomagany prezentacjami. Aktywna praca w laboratorium w tym zwłaszcza wykonywanie eksperymentów i pomiarów.

Literatura

Podstawowa:

1. Free VR book: Steven M. LaValle, VIRTUAL REALITY. Available at <http://lavalle.pl/vr/>. To be published by Cambridge University Press.
2. Lectures of S.M. LaValle available at: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLbMVogVj5nJSyt80VRXYC-YrAvQuUb6dh>
3. Stanford Univ. Course EE 267: Virtual Reality, Available at: <https://stanford.edu/class/ee267/projects.html>

Uzupełniająca:

-

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	103	4,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	38	1,50
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu)	65	2,50