

# Projektowanie aplikacji VR dla technologii krytycznych

STUDIA PODYPLOMOWE



## Program studiów

**9**

**176**

**10**

**2**

Liczba miesięcy nauki Liczba godzin zajęć Liczba godzin zajęć Liczba semestrów

### UNITY FUNDAMENTALS I C# PODSTAWY

- Unity Fundamentals (8 godz.)
- C# dla Unity - podstawy (8 godz.)
- XR Interaction Toolkit (8 godz.)
- Projekt wprowadzający XR (8 godz.)

### VR/AR UX DESIGN I OPTYMALIZACJA

- VR/AR UX Heuristics (8 godz.)
- Application Design & Prototyping (8 godz.)
- Performance Optimization (8 godz.)
- Multi-platform & Porting (8 godz.)

### PROGRAMOWANIE VR i INTEGRACJA URZĄDZEŃ

- Zaawansowane programowanie VR (8 godz.)
- Fizyka i symulacje w XR (8 godz.)
- Integracja urządzeń XR (8 godz.)
- Projekt modułowy (8 godz.)

### OPTYMALIZACJA, ZAAWANSOWANE METODY, PRZEMYSŁ VR

- Optymalizacja Projektu (8 godz.)
- CI/CD i DevOps dla XR (8 godz.)
- Zaawansowane metody wytwarzania (16 godz.)
- VR w przemyśle - zastosowania (8 godz.)
- Digital Twins i Industry 4.0 (8 godz.)
- Projekt przemysłowy VR (8 godz.)

### HLA/DIS i PROJEKT AUTONOMICZNY

- Standardy HLA/DIS dla symulacji (8 godz.)



- Projekt systemu autonomicznego (8 godz.)

## **PROJEKT**

- Seminarium projektowe (8 godz.)

## **FORMA ZALICZENIA**

- Egzamin końcowy