UNIWERSYTET WSB MERITO GDYNIA
wcześniej Wyższa Szkoła Bankowa

Projektowanie aplikacji VR dla technologii krytycznych

STUDIA PODYPLOMOWE

UNIWERSYTET WSB MERITO GDYNIA

wcześniej Wyższa Szkoła Bankowa

Program studiów

9	176	10	2
Liczba miesięcy nauki	Liczba godzin zajęć	Liczba zjazdów	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.)

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Gdyni, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

PROJEKT

- Seminarium projektowe (9 godz)

FORMA ZALICZENIA

- Egzamin końcowy

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Gdyni, studentem zawierana jest w formie pisemnej.