

Program i zakres działania koła naukowego „ViR”

1. Przegląd literatury branżowej oraz istotnych wydarzeń, związanych z technologią VR (wirtualna rzeczywistość) oraz AR (rozszerzona rzeczywistość) do wizualizacji i projektowania we wzornictwie, architekturze wnętrz i komunikacji wizualnej.
2. Pogłębiona nauka środowisk VR (wirtualna rzeczywistość), AR (rozszerzona rzeczywistość), MR (mieszana rzeczywistość) oraz XR (poszerzona rzeczywistość), obejmująca zarówno teoretyczne podstawy, jak i praktyczne zastosowania. Program nauki koncentruje się na zasadach działania oraz technikach projektowania interaktywnych doświadczeń, które pozwalają na integrację cyfrowych i fizycznych elementów.
3. Nauka narzędzia Unreal Engine 5 do tworzenia interaktywnych wizualizacji produktów, wnętrz, przestrzeni architektonicznych i krajobrazowych, środków transportu oraz do tworzenia gier komputerowych.
4. Praca nad projektami obejmującymi tworzenie koncepcji, wizualizacji oraz prototypów przestrzeni i produktów użytkowych. Proces ten obejmuje analizę funkcjonalności i estetyki, modelowanie 3D, przygotowanie wizualizacji komputerowych oraz interaktywnej przestrzeni.
5. Wyjazdy na wydarzenia branżowe - targi, festiwale, konferencje.
6. Aktywny udział w konkursach, warsztatach, poświęconych tematyce wirtualnej rzeczywistości (VR) i projektowaniu gier komputerowych, które umożliwiają rozwój umiejętności projektowania i interakcji w cyfrowych środowiskach.
7. Wizyty studialne w przedsiębiorstwach, pracowniach VR oraz biurach firm zajmujących się tworzeniem gier komputerowych, które oferują możliwość bezpośredniego zapoznania się z profesjonalnymi procesami produkcyjnymi i technologiami stosowanymi w branży.