

Programowanie aplikacji VR/AR w unity 3D

- Specjalność - studia I stopnia

Kierunek: Informatyka

Tradycyjne **OD PAŹDZIERNIKA** Studia licencjackie

Czego nauczysz się, wybierając tę specjalność?

nauczysz się projektować doświadczenia i gry VR/AR/MR,
zrozumiesz różnice pomiędzy projektowaniem pod XR a projektowaniem pod inne technologie,
będziesz umiał tworzyć aplikacje w silniku Unity 3D,
opanujesz wiedzę z zakresu silnika Unity 3D, która pozwoli podejść do egzaminu Unity Certified Developer,
nauczysz się programować aplikacje mobilne XR,
będziesz umiał tworzyć doświadczenia VR/AR/MR w oparciu o różne sensory,
dowiesz się, jak nagrywać filmy z wnętrza wirtualnych doświadczeń, aby móc przygotować demo produktu/rozwiązania.

Co jeszcze powinieneś wiedzieć?

Ta specjalność daje możliwość zdobycia certyfikatu Unity Certified Developer.

Laboratorium XR WSB daje rzadką i mało dostępną możliwość pracy z technologiami XR. W naszym laboratorium będziesz mógł nauczyć się tworzenia aplikacji XR oraz realizować swoje pomysły na profesjonalnym sprzęcie m.in. HTC Vive, Oculus, Microsoft Hololens, Vuzix.

Doświadczenie w pracy z najnowszym sprzętem do tworzenia aplikacji XR dają niewątpliwą przewagę podczas procesów rekrutacyjnych.

Poznasz silnik Unity 3D do tworzenia doświadczeń i gier VR/AR/MR.

Technologie wirtualnej (VR), rozszerzonej (AR) i mieszanej rzeczywistości (MR) to obszar zupełnie nowych fascynujących możliwości. Ta bardzo szybko rozwijająca się gałąź informatyki ma szerokie zastosowania zarówno w rozrywce, jak i w sztuce, medycynie, edukacji czy biznesie.

Studia na tej specjalności prowadzone są w dwóch formułach:

stacjonarnej tradycyjnej
niestacjonarnej hybrydowej

Praca dla Ciebie:

Unity 3D Developer,
VR/AR/MR (XR) Developer,
C# Developer,
VR/AR/MR UX Designer,
VR/AR/MR Mobile Developer.



"

Technologie immersyjne (XR), takie jak wirtualna (VR), rozszerzona (AR) i mieszana (MR) rzeczywistość, pozwalają na zupełnie nowy wymiar pracy z komputerem. W wielu przypadkach pozwalają nam lepiej przedstawić, zrozumieć i wykonać daną akcję. Słowo "akcja" zostało użyte celowo, ponieważ w przypadku technologii XR musimy całym ciałem zaangażować się w doświadczenie – bierna obserwacja staje się aktywnym działaniem.

"

Jakub Korczyński

Wykładowca kierunku | Prezes Zarządu Giant Lazer sp. z o.o.