

Praca magisterska :: studia II stopnia

Promotor:	dr inż. Mateusz Muchacki
Temat pracy magisterskiej (j. polski, j.angielski):	Projekt gry komputerowej wspierającej naukę programowania z wykorzystaniem rozwiązań rzeczywistości rozszerzonej. Computer game supporting the teaching of coding. Project using augmented reality.
Zakres pracy i oczekiwane rezultaty praktyczne:	Stworzenie gry edukacyjnej do zastosowań w szkole podstawowej (nauczanie początkowe, klasy 1-3) wspomagającej nauczanie elementów logiki i algorytmiki na poziomie podstawowym.
Aspekt naukowy, problemowy, innowacyjny pracy:	Wdrożenie rozwiązań rzeczywistości rozszerzonej do aplikacji edukacyjnej pozwoli na nowatorskie i efektywne nauczanie treści programowych związanych z informatyką. Dodatkowo badania pilotażowe przeprowadzone na grupie dzieci w wieku szkolnym pozwolą na określenie przydatności i efektywności (a co za tym idzie - zasadności) stosowania rozwiązań AR w aplikacjach edukacyjnych.
*Oprogramowanie, język programowania, środowisko systemowe:	Ze wskazaniem na Unity, Vuforia, Blender i podobne.
*Środowisko uruchomieniowe	Windows, OSX, Linux lub platformy mobilne (Android/iOS).
Dodatkowe wymagania i uwagi:	Przy tworzeniu aplikacji dyplomant powinien zapoznać się z metodyką nauczania informatyki w klasach 1-3 SP.
*Literatura:	Do wyboru przez dyplomanta.

* pola opcjonalne