

FISA DISCIPLINEI

INTERFETE DE REALITATE VIRTUALA COPS 315

Număr credite: 4

1. Obiectivele disciplinei

Studierea interfetelor de realitate virtuala ca sisteme formale si intelegerea relatiei dintre om si masina.

Intelegerea si insusirea de catre studenti a aspectelor teoretice si practice ale metodelor de implementare a realitatii virtuale.

Intelegerea metodelor care stau la baza relitatii virtuale.

Insusirea fundamentelor teoretice si practice care stau la baza proiectarii sistemelor de realitate virtuala.

2. Rezultatele invatarii (se exprima in obiective masurabile ce fac subiectul evaluarii)

a. Cunostintele generale

La sfarsitul cursului, studentii trebuie sa dobandeasca o serie de cunostinte de inalt nivel, legate de : relitatea virtuala; utilizarea unor programe de realitate virtuala..

b. Cunostintele de specialitate

Competente de dezvoltare: cunostinte despre realitatea virtuala.

c. Competentele generale

Nu este cazul

d. Abilitatile cognitive specifice

Nu este cazul.

3. Concordanța cu obiectivele planului de învățământ/specializării

a. Contributia rezultatelor invatarii disciplinei la formarea competentelor specializarii

Cunostintele la nivel de master dobandite la aceasta disciplina contribuie la desavarsirea profesionalismului absolventilor.

b. Cerintele disciplinare prealabile

Cunostintele dobandite la disciplina COBD301.

4. Structura activitatii didactice

CURS 28 ore

Seminar 0 ore

Lucrări practice 28 ore

Proiect 0 ore

5. Prezentarea conținutului disciplinei

a. Curs

Continutul activitatii

1: Introducere in realitate virtuala: Istoric, Obiectivele

Nr. ore
(2 ore)

2: Elemente ale limbajului VRML: Considerente generale. Caracterizarea lumilor 3D. Criterii de design. Noduri VRML. Suportul pentru modularizare. Scrierea de lumi 3D complexe.

(8 ore)

3: Lumi VRML dinamice

(8 ore)

4: VRML in pagini virtuale

(2 ore)

5: Functionarea unui sistem. Editoare de lumi VRML.

(2 ore)

6: Medii virtuale distribuite;

(2 ore)

7: Concepera de aplicatii VRML:

(2 ore)

8: Studiul de caz

(2 ore)

b. Seminar

c. Lucrări practice

Continutul activitatii

Elemente ale limbajului VRML

Nr. ore

(6 ore)

Lumi VRML dinamice

(4 ore)

Lumi VRML dinamice

(4 ore)

Medii virtuale distribuite

(6 ore)

Concepera de de aplicatii VRML

(2 ore)

Studiul de caz

(6 ore)

d. Proiect

6. Invatare

a. Forme de invatare/predare

Predarea cursului se face sub formă de prelegere, dialog, conversatie euristica. Cunoștințele se completează la laborator, când are loc participarea directă a studenților la dezbaterea lucrărilor, rezolvarea temelor de laborator si rezolvarea de probleme in cadrul seminarului.

Metodele pedagogice folosite: descoperirea dirijata, problematizarea, studiul de caz, conversatia euristica, demonstratia, dialogul, observatia.

b. Resurse educationale

F. Ionescu - Grafica in realitatea virtuala, Ed. Tehnica, Bucuresti, 2000

A. Fernandez – VRML Interactive Tutorial, Universidade do Minho, Portugal, 1998: <http://www-venus.cern.ch/vrmltut/>

c. Bibliografie disponibila

I. S. Cornliu Buraga – Tehnologii Webm Ed. MATRIX ROM, Bucuresti 2001

d. Alte resurse

7. Studiu individual: 55 ore

8. Evaluare

a. Forme de evaluare

Evaluare formativa si cu caracter de diagnosticare, realizata in cadrul activitatii de laborator si seminar, prin rezolvarea problemelor si discutarea rezultatelor, urmarirea modului in care studentii rezolva problemele propuse cu scopul de a depista si corecta greselile acestora, inductie, studiu de caz (nota N1).

Evaluare sumativa, realizata prin verificarea practica finala de la laborator (N12) si examenul scris, final (nota N2).

b. Principii de notare

➤ Notarea activitatii din timpul anului (verificarea sistematica a temelor din timpul semestrului). N1:

➤ Proba de examinare (scris): N2

○ Teorie – test grila (scris)- punctaj maxim 10 p, punctaj min promovare 5 p, nota N21

○ Probleme, cu materialele pe banca (oral) – punctaj maxim 10 p, punctaj min promovare 5 p, nota N22

○ $N2=0.5*N21+0.5*N22$

➤ Nota finala: $NF=0.25*N1 + 0.75*N2$

OBS:

La examenul final, promoveaza doar studentii care la examenul final obtin min. 5 puncte la teorie si min. 5 puncte la probleme.

- c. Informarea studentilor cu privire la evaluarea asociata disciplinei
La primul curs, titularul prezinta studentilor modul in care vor fi evaluati si notati la disciplina respectiva.

9. Responsabil de curs

Nume : s.l.mat. DOBOS Mihai

Date de contact mihai.dobos@ugal.ro

Facultatea de Stiinta Calculatoarelor, Str. Domneasca 111, Corpul G, et. III, G 310, 800201 Galati, Tel./fax:
+40 236 460182

Program de contact: luni 7:30-14, marti 8-19, miercuri, joi 8-14

Responsabil de curs,



Sef Departament / Catedra,

