

MEDIALAB – PROGRAMOWANIE

Zadaniem grupy będzie zaprojektowanie i napisanie aplikacji wykorzystując zebrane wcześniej materiały referencyjne.

Plan warsztatów:

1) Tworzenie aplikacji wykorzystujących zagadnienia rozszerzonej rzeczywistości w urządzeniach mobilnych. Grupa pracująca nad tym projektem stworzy:

serwer współpracujący z aplikacją Layar (<http://layar.com>) oraz moduł dla systemu zarządzania treścią Drupal (<http://drupal.org>) do pobierania i przetwarzania informacji o konkretnych plikach z biblioteki cyfrowej dLibra (<http://dlibra.psnc.pl>).

serwer dla aplikacji Layar (<http://layar.com>) oraz moduł do systemu zarządzania treścią Drupal (<http://drupal.org>) i pobierania informacji o konkretnych plikach z biblioteki cyfrowej dLibra (<http://dlibra.psnc.pl>).

2) Tworzenie gier i prezentacji 3D na komputery i urządzenia mobilne z wykorzystaniem narzędzia do modelowania Blender (<http://blender.org>) oraz silnika Unity3D (<http://unity3d.com>)

Oba zagadnienia będą dotyczyły prezentacji multimediów we współczesnych aplikacjach. Materiały referencyjne, które będą gotowe do dołączenia do aplikacji to pliki dźwiękowe, wideo, zdjęcia i modele3D.

Prowadzący:



Kamil Pręciuk

Z zawodu programista. Od 2007 do 2010 studiował na Uniwersytecie Marii Curie Skłodowskiej w Lublinie na kierunku Informatyka z Fizyką. Od 2008 współpracuje z Ośrodkiem “Brama Grodzka - Teatr NN” jako programista rozwijający technologie internetowe.

Jako członek społeczeństwa systemu zarządzania treścią Drupal rozwija go i wprowadza do użytku w Ośrodku. Współtwórca serwisów takich jak MiastoPoezji, LublinRowerem, 1989.lublin.pl