

WZORY WPISÓW DO INDEKSU - STUDIA STACJONARNE I-GO STOPNIA  
**Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej**  
sem. zimowy, rok akad. 2021/2022

III rok

Wykładowca	Przedmiot	Forma zaliczenia	Pkt. ECTS	Ilość godzin w sem.	
				w.	ćw.
mgr Robert Lipka mgr Wojciech Wilsz	Animacja W6-PGGK-S1-AN5 Techniki 3D W6-PGGK-S1-T3D5	Z	2		45
mgr Wojciech Wilsz mgr Dariusz Łęczycki	Obrazowanie przestrzeni W6-PGGK-S1-OP3 Design postaci W6-PGGK-S1-DP3	Z	4		30
Robert Norenberg	Podstawowe zagadnienia programistyczne W6-PGGK-S1-PZP5	Z	2		30
Dr Wojciech Osuchowski UŚ Dr Justyna Stefańczyk	Podstawy projektowania W6-PGGK-S1-PPR3	Z	2		45
prof. Małgorzata Łuszczak dr hab. Kaja Renkas prof. UŚ dr hab. Katarzyna Kroczyk-Wasińska prof. UŚ	Pracownia dyplomowa do wyboru (Art design gry lub Content design gry) W6-PGGK-S1-PDAD1 W6-PGGK-S1-PDCD1	Z	8		90
mgr Marcin Goldyszewicz dr Justyna Stefańczyk	Treści koncepcyjne w rysunku W6-PGGK-S1-TKR5	Z	2		45
mgr Nina Gara mgr Marcjanna Wysocka	Twórcze działania na płaszczyźnie W6-PGGK-S1-TDP5 Twórcze działania w przestrzeni W6-PGGK-S1-TDPR5	Z	2		45
dr Marcin Sarnak	Zagadnienia specjalnościowe W6-PGGK-S1-ZS1	E	1	30	
dr Karolina Tomczak	Historia sztuki i wiedza o sztuce współczesnej W6-PGGK-S1-HSWS5	E Z OKM	2	15  15	 15 15

dr hab. Aleksandra Gieldoń- Paszek, prof. UŚ dr hab. Dorota Sieroń, prof. UŚ prof. Urszula Szuścik	Seminarium licencjackie W6-PGGK-S1-SL1	Z	3		15
Dr hab. Marek Rembierz, prof. UŚ (wyk)	Wybrane zagadnienia kultury i sztuki W6-PGGK-S1-WZKS3	E	2	15	
Dr Grzegorz Błahut (ćw)		Z			15
		OKM		15	15
		<b>RAZEM</b>	<b>30</b>		

**Z** - zaliczenie z oceną

**E** – egzamin

**OKM** - ocena końcowa modułu (wystawiana przez koordynatora modułu)

WZORY WPISÓW DO INDEKSU - STUDIA STACJONARNE II-GO STOPNIA  
**Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej**  
sem. zimowy, rok akad. 2021/2022

I ROK

Wykładowca	Przedmiot	Forma zaliczenia	Pkt. ECTS	Ilość godzin w sem.	
				w.	ćw.
prof. Małgorzata Łuszczak	Digital art W6-PGAN-S2-DA1 W6-PGMR-S2-DA1	Z	3		45
mgr Grzegorz Mitas	Pracownia konceptowania W6-PGAN-S2-PKO1 W6-PGMR2-PKO1	Z	4		45
dr Kaja Renkas, prof. UŚ	Pracownia kreatywna W6-PGAN-S2-PK1 W6-PGMR-S2-PK1	Z	3		45
mgr Adam Cichy	Silniki gier W6-PGAN-S2-SG1 W6-PGMR-S2-SG1	Z	5		45
mgr Marcin Goldyszewicz	Twórcze działania na płaszczyźnie W6-PGAN-S2-TDP1 W6-PGMR-S2-TDP1	Z	3		45
dr Wojciech Osuchowski, prof. UŚ	Twórcze działania w przestrzeni W6-PGAN-S2-TDPR1 W6-PGMR-S2-TDPR1				
dr Justyna Stefańczyk	Zaawansowana kreacja 2D W6-PGAN-S2-ZK2D1 W6-PGMR-S2-ZK2D1	Z	2		45
mgr Wojciech Wilsz	Zaawansowana kreacja 3 D W6-PGAN-S2-ZK3D1 W6-PGMR-S2-ZK3D1	Z	2		45
dr. hab. Agnieszka Nieracka	Zagadnienia specjalnościowe W6-PGAN-S2-ZS1 W6-PGMR-S2-ZS1	Z	3		30
dr hab. Ryszard Solik prof. UŚ	Wybrane zagadnienia kultury i sztuki W6-PGAN-S2-WZKS1 W6-PGMR-S2-WZKS1	E	2	15	
		Z			15
		OKM		15	15
*	Moduły dla specjalności	Z	3		30
<b>RAZEM</b>			<b>30</b>		

Z - zaliczenie z oceną

E – egzamin **OKM** - ocena końcowa modułu (wystawiana przez koordynatora modułu)

**\*Moduły do wyboru dla specjalności Animacja**

mgr Piotr Tondos	Animacja GUI W6-PGAN-S2-AG1	Z	3		30
mgr Marcin Goldyszewicz	Symulacje i oddziaływanie następstw W6-PGAN-S2-SON1	Z	3		30

**\*Moduły do wyboru dla specjalności Mixed Reality**

dr hab. Kaja Renkas, prof. UŚ	Podstawy i zasady projektowa- nia interakcji w AR W6-PGMR-S2-PZPIAR1	Z	3		30
dr Jarosław Korczak	Podstawy i zasady projektowania interakcji w VR W6-PGMR-S2-PZPIVR1	Z	3		30