

Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej

STUDIA I i II stopnia (w tym w języku angielskim) STACJONARNE

Kierunek o profilu praktycznym, zapewnia studentom wykształcenie twórcy/projektanta o wysokim poziomie intelektualnym i artystycznym z szeroką wiedzą dotyczącą kultury cyfrowej oraz posiadającego kompetencje w obszarze projektowania gier. Program łączy wykształcenie uniwersyteckie z biznesem, poszukując najbardziej efektywnej formy wymiany doświadczeń. W tym celu zespół nauczycieli akademickich oraz specjalistów z branży gier współpracuje poszukując najwłaściwszych form realizacji dydaktyki i praktyk. Absolwent świadomy swojego potencjału jest przygotowywany na wyzwania przyszłości, odważne odnajdywanie się w zmieniającej się rzeczywistości, jest kreatorem i wizjonerem zdolnym do wyznaczania nowych kierunków oraz realizacji ambitnych projektów.

Uzyskane wykształcenie stanowi pewną i trwałą podstawę do przyszłego działania. Wiedza, praktyczne umiejętności i doświadczenie pozwoli absolwentowi na rozwijania własnej indywidualności, pracy w zespole oraz tworzeniu projektów oryginalnych i ciekawych pod względem proponowanych rozwiązań.

Specjalność na I stopniu:

- grafika komputerowa gier [Computer Games Graphics]

Specjalność przygotowuje do zawodu grafika w przemyśle gier komputerowych. Program kształcenia łączy kompetencje z zakresu grafiki artystycznej i projektowania graficznego z naciskiem na znajomość warsztatu grafiki komputerowej ze szczególnym uwzględnieniem nowoczesnych technologii projektowania gier (animacja komputerowa 2D, animacja komputerowa 3D, projektowanie silników gier, projektowanie poziomów gier, efektów specjalnych, oświetlenia, tekstur, modelowanie obiektów 3D, mechanika postaci i obiektów, projektowanie świata gry). Niezwykle ważną jest również umiejętność pracy zespołowej ze współtwórcami gier komputerowych i rozrywki interaktywnej (scenarzyści, producenci gier, programiści itd.)

Specjalności na II stopniu:

- animacja [Animation]
- Mixed Reality

Animacja

Studia kształcą specjalistów - twórców efektów specjalnych, animacji 2D i 3D, prototypów mockupu oraz projektantów storyboardów i sekwencji filmowych w sektorze gier komputerowych i branży cyfrowej. Kształcenie odbywa się przy wsparciu dydaktycznym specjalistów branży gier komputerowych (GD), animatorów i wykładowców uniwersyteckich. Specjalność animacja pozwala nie tylko poznać i zrozumieć techniki oraz metody jakie towarzyszą pracy animatorów przy współczesnych technologiach cyfrowych. Daje również umiejętności do tworzenia własnych projektów bogatych w odwzorowania fizyczne, efekty specjalne, animacje postaci z wykorzystaniem szkieletu 2D 3D, interakcje otoczenia czy sceny filmowe. Studia na specjalności animacja dają możliwość wielokierunkowego rozwoju w tej dziedzinie. Od szczegółowych realistycznych projekcji i odwzorowań opartych na mockupie, po autorskie stylizacje tak w obszarze animacji 2D, jak i 3D. Specjalność w ramach programu utrwała szczegółową wiedzę związaną z projektowaniem gier, w praktyczny sposób implementując nabyte umiejętności bezpośrednio z programów cyfrowych, do środowiska silników i rendererów graficznych. Pozwala zrozumieć to szereg złożonych zależności, jakie towarzyszą przy powstawaniu ruchu i oddziaływaniu na siebie obiektów, w kontekście Projektu jako spójna całość.

Perspektywy zawodowe:

- animator w przemyśle gier komputerowych.

Mixed Reality

Specjalność Mixed Reality łączy w sobie kompetencje z zakresu technologii Augmented Reality, Virtual Reality, z naciskiem na projektowanie interakcji w VR, projektowanie interakcji w AR, implementację, animację artystyczną z naciskiem na znajomość warsztatu animacji komputerowej ze szczególnym uwzględnieniem nowoczesnych technologii projektowania gier (animacja komputerowa 2D, animacja komputerowa 3D, projektowanie silników gier, projektowanie poziomów gier, efekty specjalne, operowanie kadrem, modelowanie obiektów 3D, mechanika postaci i obiektów, projektowanie świata gry). Specjalność przygotowuje specjalistów zdolnych do podjęcia pracy w sektorze gier komputerowych i branży najnowszych technologii jako specjalistów w technologii Augmented Reality, Virtual Reality, twórców efektów specjalnych, animacji 2D i 3D, oraz specjalistów w zakresie implementacji obrazu na platformy AR oraz VR. Specjalność powstaje przy wsparciu dydaktycznym ze strony specjalistów branży gier komputerowych (GD), specjalistów VR, AR, animatorów i wykładowców uniwersyteckich.

Specjalność Mixed Reality pozwala nie tylko poznać i zrozumieć techniki oraz metody jakie towarzyszą pracy we współczesnym rynku branży gier i najnowszych technologii, daje również umiejętności do tworzenia własnych interaktywnych projektów bogatych w odwzorowania fizyczne, efekty specjalne, animacje z wykorzystaniem technologii 2D, 3D, interakcje otoczenia. Studia na specjalności Mixed Reality dają możliwość wielokierunkowego rozwoju w tej dziedzinie. Od szczegółowych realistycznych projekcji i odwzorowań po autorskie stylizacje tak w obszarze animacji 2D, jak i 3D. Specjalność w ramach programu utrwała szczegółową wiedzę związaną z projektowaniem gier, w praktyczny sposób implementując nabyte umiejętności bezpośrednio z programów

cyfrowych, do środowiska silników i rendererów graficznych oraz na platformy VR oraz AR. Dzięki czemu pozwala zrozumieć szereg złożonych zależności jakie towarzyszą przy powstawaniu interakcji, ruchu oraz oddziaływaniu na siebie obiektów, w kontekście Projektu rozpatrywanego jako spójna całość. Niezwykle ważną jest również umiejętność pracy zespołowej ze współtwórcami gier komputerowych i rozrywki interaktywnej (scenarzyści, producenci gier, programiści itd.)

Perspektywy zawodowe:

- specjalista VR oraz AR w przemyśle gier komputerowych.