



# WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

## Studia pierwszego stopnia

Tytuł zawodowy nadawany absolwentom: licencjat

Odrębna ścieżka kształcenia na kierunku Grafika komputerowa i produkcja multimedialna:

### PROJEKTOWANIE GIER KOMPUTEROWYCH

Profil: praktyczny

Studenci rozpoczynający studia w roku akademickim **2020/2021**

Formy studiów:

- **Stacjonarne**

### Lista przedmiotów planowanych do realizacji w toku studiów:

Lp.	Nazwa przedmiotu
<b>Przedmioty ogólnouczelniane</b>	
1	Język obcy
2	Przedmiot społeczny do wyboru 1
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2
4	Filozofia
5	Technologia informacyjna
6	Wychowanie fizyczne
7	Ochrona własności intelektualnej
8	Szkolenie-Bezpieczeństwo i higiena warunków studiowania
9	Podstawy ekonomii
10	Podstawy prawa
11	Polska i Świat
12	Proseminarium
13	Tutorial
<b>Przedmioty podstawowe</b>	
14	Zarządzanie informacją
15	Zarządzanie projektem
16	Historia sztuki
17	Badania rynku mediów
18	Podstawy komunikacji marketingowej
<b>Przedmioty kierunkowe</b>	
19	Podstawowe oprogramowanie graficzne
20	Pracownia projektowania graficznego
21	Digital painting



# WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

22	Projektowanie opakowań
23	Prawo autorskie
24	Prawne uwarunkowania reklamy
25	DTP
26	Marketing w mediach
27	Wstęp do typografii
28	Typografia
29	Podstawy grafiki trójwymiarowej
30	Pracownia animacji
31	Pracownia wideo
32	Grafika multimedialna
33	Obróbka dźwięku
34	Rysunek i kompozycja
35	Przedmiot do wyboru 1
36	Przedmiot do wyboru 2
37	Przedmiot do wyboru 3
38	Przedmiot do wyboru 4
39	Głos i efekty dźwiękowe
40	Tworzenie scenariuszy i storyboarding
41	Projektowanie gier komputerowych
42	Modelowanie trójwymiarowe
43	Scenografia dla gier komputerowych
44	Ruch i animacja
45	Interfejs i grafika aplikacyjna
46	Projekt zespołowy
47	Silniki gier
48	Seminarium dyplomowe
49	Praktyka zawodowa

<b>Lp.</b>	<b>Przedmiot społeczny do wyboru 1</b>
1	Kultury i cywilizacje
2	Socjologia

<b>Lp.</b>	<b>Przedmiot społeczny do wyboru 2</b>
1	Etyka
2	Współczesna kultura informacyjna

<b>Lp.</b>	<b>Przedmioty do wyboru 1 i 3 (wybór 2 z 3)</b>
1	Psychologia reklamy
2	Socjologia kultury
3	Historia fotografii

<b>Lp.</b>	<b>Przedmioty do wyboru 2 i 4 (wybór 2 z 3)</b>
1	Podstawy infografiki
2	Grafika ilustracyjna
3	Projektowanie przestrzeni multimedialnej