



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 **2022/2023**

Formy studiów:

· **Stacjonarne**

Lista przedmiotów planowanych do realizacji w toku studiów:

Lp.	Nazwa przedmiotu
Przedmioty ogólnouczelniane	
1	Język obcy
2	Przedmiot społeczny do wyboru 1
3	Przedmiot społeczny do wyboru 2
4	Podstawy prawa
5	Podstawy ekonomii
6	Współczesna kultura informacyjna
7	Polska i Świat
8	Osobisty model biznesowy
9	Technologia informacyjna
10	Ochrona własności intelektualnej
11	Proseminarium
12	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia
13	Edukacja zdrowotna w chorobach cywilizacyjnych
14	Wychowanie fizyczne
Przedmioty podstawowe	
15	Zarządzanie informacją
16	Zarządzanie projektem
17	Historia sztuki
18	Badania rynku mediów
19	Podstawy komunikacji marketingowej
Przedmioty kierunkowe	
20	Podstawowe oprogramowanie graficzne
21	Pracownia projektowania graficznego
22	Digital painting



WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

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

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 1
1	Komunikacja międzykulturowa
2	Socjologia

Lp.	Przedmiot społeczny do wyboru 2
1	Etyka
2	Filozofia

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

Lp.	Przedmioty do wyboru 2 i 4 (wybór 2 z 3)
1	Podstawy wzornictwa
2	Grafika ilustracyjna
3	Projektowanie przestrzeni multimedialnej