



# 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 **2023/2024**

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	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
<b>Przedmioty podstawowe</b>	
15	Zarządzanie informacją
16	Zarządzanie projektem
17	Historia sztuki
18	Badania rynku mediów
19	Podstawy komunikacji marketingowej
<b>Przedmioty kierunkowe</b>	
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 ( <i>przedmiot realizowany w języku angielskim</i> )
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

<b>Lp.</b>	<b>Przedmiot społeczny do wyboru 1</b>
1	Komunikacja międzykulturowa
2	Socjologia

<b>Lp.</b>	<b>Przedmiot społeczny do wyboru 2</b>
1	Etyka
2	Filozofia

<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 wzornictwa
2	Grafika ilustracyjna
3	Projektowanie przestrzeni multimedialnej