



# 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 **2024/2025**

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
3	Przedmiot humanistyczny do wyboru
4	Bezpieczeństwo i higiena cyfrowa
5	Podstawy ekonomii
6	Podstawy prawa
7	Polska i Świat
8	Osobisty model biznesowy
9	Technologia informacyjna
10	Ochrona własności intelektualnej
11	Proseminarium
12	Bezpieczeństwo i higiena warunków kształcenia
13	Wyzwania cywilizacyjne
14	Wychowanie fizyczne
<b>Przedmioty podstawowe</b>	
15	Zarządzanie informacją
16	Zarządzanie projektem
17	Historia sztuki
18	Badania rynku mediów
19	Podstawy komunikacji marketingowej



# WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

	<b>Przedmioty kierunkowe</b>
20	Podstawowe oprogramowanie graficzne
21	Pracownia projektowania graficznego
22	Digital painting
23	Prawo autorskie
24	Prawne uwarunkowania reklamy
25	DTP
26	Projektowanie uniwersalne ( <i>przedmiot realizowany w języku angielskim</i> )
27	Marketing w mediach
28	AI w kreacji wizualnej
29	Typografia
30	Podstawy grafiki trójwymiarowej
31	Pracownia animacji
32	Pracownia wideo
33	Grafika multimedialna
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	Rynek gier komputerowych
40	Głos i efekty dźwiękowe
41	Tworzenie scenariuszy i storyboarding
42	Projektowanie gier komputerowych
43	Modelowanie trójwymiarowe
44	Scenografia dla gier komputerowych
45	Ruch i animacja
46	Interfejs i grafika aplikacyjna
47	Projekt zespołowy
48	Silniki gier
49	Projektowanie koncepcyjne
50	Seminarium dyplomowe
51	Praktyka zawodowa cz 1. (3 miesiące)
52	Praktyka zawodowa cz 2. (3 miesiące)

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

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



# WYŻSZA SZKOŁA INFORMATYKI I ZARZĄDZANIA z siedzibą w Rzeszowie

<b>Lp.</b>	<b>Przedmiot do wyboru 1 (wybór 1 z 2)</b>
1	Psychologia reklamy
2	Socjologia kultury

<b>Lp.</b>	<b>Przedmioty do wyboru 2 (wybór 1 z 2)</b>
1	Infografika
2	Grafika ilustracyjna

<b>Lp.</b>	<b>Przedmiot do wyboru 3 (wybór 1 z 2)</b>
1	Historia fotografii
2	Typografia 2

<b>Lp.</b>	<b>Przedmioty do wyboru 4 (wybór 1 z 2)</b>
1	Projektowanie przestrzeni multimedialnej
2	Przygotowanie portfolio