

8 paź 2026		Akademia Sztuki w Szczecinie - ROZKŁAD ZAJĘĆ Rok Akademicki 2026/2027 Semestr zimowy – I									
		studia I stopnia, Kierunek: Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna - I rok									
		Poniedziałek		Wtorek		Środa		Czwartek		Piątek	
		Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2
8-00	8-00										
	8-15										
	8-30										
	8-45										
9-00	9-00					09:00 - 11:15 Podstawy animacji w grach Mgr Weronika Zieziulewicz					
	9-15										
	9-30	09:30 - 11:00 Podstawy i techniki pracy zespołowej									
	9-45										
10-00	10-00	Mgr Ewelina Wróblewska Co-work CPK		10:15 - 11:45 Kultura wizualna i narracje cyfrowe Dr Marta Jarnuszkiewicz ONLINE		105 Pałac pod Globusem				10:00 - 13:00 Podstawy technik artystycznych Mgr Ewa Gawdzińska	
	10-15										
	10-30										
	10-45										
11-00	11-00			11:45 - 14:00 Podstawy digital paintingu Mgr Ewa Gawdzińska		11:15 - 13:30 Podstawy concept artu Mgr Karolina Kaleta				Sala Malarska Kolumba	
	11-15										
	11-30										
	11-45										
12-00	12-00			105 Pałac pod Globusem		13:30 - 15:45 Podstawy modelowania 3D Mgr Olgierd Gacki				13:00 - 14:30 Język angielski Mgr Anna Plotek ONLINE	
	12-15										
	12-30										
	12-45										
13-00	13-00			105 Pałac pod Globusem		105 Pałac pod Globusem					
	13-15										
	13-30										
	13-45										
14-00	14-00	14:00 - 15:30 Podstawy prawa dla twórców gier Mgr Ewelina Wróblewska Co-work CPK				105 Pałac pod Globusem					
	14-15										
	14-30										
	14-45										
15-00	15-00										
	15-15										
	15-30										
	15-45										
16-00	16-00			15:30 - 18:30 Podstawy pracy z silnikami gier Mgr Piotr Gawdziński							
	16-15										
	16-30	16:30 - 18:45 Podstawy environmental artu i level designu Mgr Olgierd Gacki									
	16-45										
17-00	17-00	105 Pałac pod Globusem		105 Pałac pod Globusem							
	17-15										
	17-30										
	17-45										
18-00	18-00			18:30 - 20:45 Podstawy programowania Mgr Piotr Gawdziński							
	18-15										
	18-30										
	18-45										
19-00	19-00			105 Pałac pod Globusem							
	19-15										
	19-30										
	19-45										
20-00	20-00										
	20-15										
	20-30										
	20-45										
21-00	21-00										
	21-15										
	21-30										
	21-45										

8 paź 2026		Akademia Sztuki w Szczecinie - ROZKŁAD ZAJĘĆ Rok Akademicki 2026/2027 Semestr zimowy – I									
		studia I stopnia, Kierunek: Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna - II rok									
		Poniedziałek		Wtorek		Środa		Czwartek		Piątek	
		Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2
8-00	8-00					08:00 - 09:30 Prawo autorskie i prawo nowoczesnych technologii Mgr Ewelina Wróblewska ONLINE					
	8-15										
	8-30										
	8-45										
9-00	9-00							09:00 - 12:00 Pracownia GKIRW 5 Mgr Ewa Gawdzińska 105 Pałac pod Globusem		09:00 - 12:00 Pracownia GKIRW 3 Mgr Karolina Kaleta 105 Pałac pod Globusem	
	9-15										
	9-30	09:30 - 11:00 Język angielski Mgr Anna Płotek ONLINE									
	9-45										
10-00	10-00										
	10-15										
	10-30										
	10-45										
11-00	11-00	11:00 - 12:30 Game Design Dr Marcin Makaj Mgr Karolina Kaleta 105 Pałac pod Globusem									
	11-15										
	11-30										
	11-45										
12-00	12-00			11:45 - 13:15 Kultura wizualna i narracje cyfrowe Dr Marta Jarnuszkiewicz ONLINE		11:45 - 14:45 Pracownia GKIRW 4 Mgr Weronika Zieziulewicz 201 / 202 Pałac pod Globusem		12:00 - 15:00 Pracownia GKIRW 2 Dr Marta Jarnuszkiewicz 105 Pałac pod Globusem		12:00 - 15:00 Pracownia GKIRW 8 Dr Agnieszka Dajczak 105 Pałac pod Globusem	
	12-15										
	12-30										
	12-45										
13-00	13-00										
	13-15										
	13-30										
	13-45										
14-00	14-00	14:00 - 17:00 Pracownia GKIRW 1 Dr Marcin Makaj 105 Pałac pod Globusem									
	14-15										
	14-30										
	14-45										
15-00	15-00									15:00 - 18:00 Pracownia GKIRW 6 Mgr Jan Filipowiak 105 Pałac pod Globusem	
	15-15										
	15-30										
	15-45										
16-00	16-00	15:45 - 18:45 Pracownia GKIRW 7 Mgr Olgierd Gacki 105 Pałac pod Globusem						17:00 - 18:30 Wychowanie fizyczne Jasne Blonia			
	16-15										
	16-30										
	16-45										
17-00	17-00	17:00 - 19:15 Podstawy projektowania dźwięku w grach Mgr Piotr Bruch 201 / 202 Pałac pod Globusem									
	17-15										
	17-30										
	17-45										
18-00	18-00										
	18-15										
	18-30										
	18-45										
19-00	19-00										
	19-15										
	19-30										
	19-45										
20-00	20-00										
	20-15										
	20-30										
	20-45										
21-00	21-00										
	21-15										
	21-30										
	21-45										

8 paź 2026		Akademia Sztuki w Szczecinie - ROZKŁAD ZAJĘĆ Rok Akademicki 2026/2027 Semestr zimowy – I									
		studia I stopnia., Kierunek: Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna - III rok									
		Poniedziałek		Wtorek		Środa		Czwartek		Piątek	
		Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2
8–00	8–00										
	8–15										
	8–30										
	8–45										
9–00	9–00							09:00 - 12:00 Pracownia GKIRW 5 Mgr Ewa Gawdzińska	09:00 - 12:00 Pracownia GKIRW 3 Mgr Karolina Kaleta		
	9–15										
	9–30	09:30 - 11:00 Game Design Dr Marcin Makaj Mgr Karolina Kaleta 105 Pałac pod Globusem									
	9–45										
10–00	10–00							105 Pałac pod Globusem	105 Pałac pod Globusem		
	10–15										
	10–30										
	10–45										
11–00	11–00	11:00 - 12:30 Marketing i dystrybucja Mgr Ewelina Wróblewska Co-work CPK			11:45 - 14:45 Pracownia GKIRW 4 Mgr Weronika Zieziulewicz		12:00 - 15:00 Pracownia GKIRW 2 Dr Marta Jarnuszkiewicz <u>Pierwsze zajęcia: 08.10.2026</u> 105 Pałac pod Globusem	12:00 - 15:00 Pracownia GKIRW 8 Dr Agnieszka Dajczak			
	11–15										
	11–30										
	11–45										
12–00	12–00										
	12–15										
	12–30										
	12–45										
13–00	13–00										
	13–15										
	13–30										
	13–45										
14–00	14–00	14:00 - 17:00 Pracownia GKIRW 1 Dr Marcin Makaj 105 Pałac pod Globusem	14:00 - 15:30 Podstawy projektowania graficznego Mgr Ewa Gawdzińska 105 Pałac pod Globusem			201 / 202 Pałac pod Globusem	105 Pałac pod Globusem				
	14–15										
	14–30										
	14–45										
15–00	15–00					15:45 - 18:45 Pracownia GKIRW 7 Mgr Olgierd Gacki 105 Pałac pod Globusem			15:00 - 18:00 Pracownia GKIRW 6 Mgr Jan Filipowiak		
	15–15										
	15–30										
	15–45										
16–00	16–00	105 Pałac pod Globusem									
	16–15										
	16–30										
	16–45										
17–00	17–00								105 Pałac pod Globusem		
	17–15										
	17–30										
	17–45										
18–00	18–00					105 Pałac pod Globusem					
	18–15										
	18–30										
	18–45										
19–00	19–00										
	19–15										
	19–30										
	19–45										
20–00	20–00										
	20–15										
	20–30										
	20–45										
21–00	21–00										
	21–15										
	21–30										
	21–45										

8 paź 2026	Akademia Sztuki w Szczecinie - ROZKŁAD ZAJĘĆ Rok Akademicki 2026/2027 Semestr zimowy – I i II					
	Legenda pracowni wyboru					
	Osoba prowadząca		Biogram osoby prowadzącej	Portfolio osoby prowadzącej	Lista tematów realizowanych w pracowni	Uwagi
	Stopień	Imię i nazwisko				
Pracownia GKIRW 1	Dr	Marcin Makaj	Doktor sztuki i magister prawa oraz ekonomii, jest adiunktem w Akademii Sztuki w Szczecinie, gdzie kieruje Międzywydziałową Katedrą Gier Komputerowych i Rzeczywistości Wirtualnej. Wielokrotnie nagradzany (m.in. w Pixel Awards, Game Connection Development Awards oraz Indie Prize) twórca zaangażowanych gier komputerowych, którego dzieła były prezentowane na całym świecie (m.in. w Los Angeles, Toronto, Kapsztadzie, Paryżu, Amsterdamie, Kolonii, Szanghaju, Seulu i Tokio). Juror w międzynarodowych konkursach (m.in. Game Developers Choice Awards i Indie Cup), prelegent na branżowych konferencjach (m.in. na Game Developers Conference w San Francisco), członek rady programowej Game Industry Conference, stypendysta Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz ekspert Komisji Europejskiej w zakresie gier komputerowych.	themoonwalls.com orcid.org/0000-0001-5911-3382 linkedin.com/in/MarcinMakaj	- zaangażowane gry komputerowe; - modelowanie 3D i rzeźba 3D; - przestrzenie wirtualne i level design;	I stopień: Wybrana pracownia kierunkowa Promotor II stopień: Wybrana pracownia kierunkowa Promotor główny
Pracownia GKIRW 2	Dr	Marta Jarnuszkiewicz	Artystka wizualna, edukatorka i badaczka edukacji artystycznej. W latach 2016–2025 wykładała na Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, a od 2014 roku prowadzi zajęcia w Warszawskiej Szkole Filmowej. Tworzy instalacje wideo, animacje, działania partycypacyjne i kompozycje ruchowe, badając modele ruchu w kontekstach społecznych i politycznych. Jej prace pokazywano m.in. w Salonie Akademii w Warszawie, GSW w Opolu, Westergasfabriek w Amsterdamie, Teatrze Nowym w Warszawie, BWA w Zielonej Górze i Muzeum Etnograficznym w Warszawie; jest laureatką m.in. Nagrody Głównej WRO Media Art. W swojej twórczości i dydaktyce interesuje się projektowaniem procesów – partycypacyjnych, ruchowych, edukacyjnych oraz moderujących dyskusję. Od dwóch lat bada edukację artystyczną, kwestionując jej status quo. W 2024 r. rozpoczęła projekt ART ASK – przestrzeń twórczego dialogu o edukacji w sztuce, oraz kuratoruje platformę 3-ELEMENTS łączącą sztukę, edukację i ekologię.	martajarnuszkiewicz.com 3-elements.org spotify - ART ASK	- projekt kolektywny, obejmujący zarówno działania w przestrzeni rzeczywistej (teren), jak i wirtualnej (gry, media cyfrowe, AR, symulacje); - projekt indywidualny lub w duecie, obejmujący zakres od fotografii i wideo, przez performans i choreografię, po gry, interaktywne doświadczenia i działania społeczne;	I stopień: Wybrana pracownia kierunkowa Promotor II stopień: Wybrana pracownia kierunkowa Promotor główny
Pracownia GKIRW 3	Mgr	Karolina Kaleta	Projektantka gier, grafik i asystentka w Akademii Sztuki w Szczecinie. Specjalizuje się w game designie, UX oraz tworzeniu concept artu z wykorzystaniem grafiki 3D, w szczególności rzeźby cyfrowej. Prowadzi zajęcia z projektowania gier i concept artu, łącząc kreatywność w tworzeniu grafiki z nowoczesnymi metodami produkcji gier. Bada potencjał gier w kulturze, edukacji i instytucjach publicznych. Stworzyła grę „Agentka Sedina na Tropie Historii Szczecina” dla Muzeum Techniki i Komunikacji w Szczecinie. Podczas studiów założyła i prowadziła Kolo Naukowe PRYZMAT, z którym współtworzyła liczne gry prezentowane na wystawach w Polsce i za granicą. Prywatnie interesuje się elektroniką, drukiem 3D oraz malowaniem miniatur do gier planszowych i TTRPG.	artstation.com/karotene k-roll.itch.io pryzmat.itch.io	- concept art przestrzeni, postaci, kreatur, broni; - modelowanie 3D i rzeźba 3D; - texture painting, tworzenie materiałów, tworzenie shaderów; - projektowanie gier 2D i 3D; - projektowanie gier planszowych i TTRPG; - tworzenie gier i aplikacji mobilnych; - tworzenie gier i aplikacji współpracujących z elektroniką (np. Arduino, ESP32);	I stopień: Wybrana pracownia kierunkowa Promotor II stopień: Wybrana pracownia uzupełniająca Promotor pomocniczy
Pracownia GKIRW 4	Mgr	Weronika Zięzulewicz	Graficzka projektowa, motion designerka i asystentka w Akademii Sztuki w Szczecinie. Specjalizuje się w animacji 2D i 3D, ilustracji oraz oprawie wizualnej gier i aplikacji. Pracuje także w studio Riotters (riotters.com), gdzie zajmuje się motion designem oraz projektowaniem graficznym. Podczas studiów współtworzyła Kolo Naukowe PRYZMAT, w ramach którego przygotowywała grafiki i animacje do licznych projektów gier. Jej pasje obejmują również gry fabularne (TTRPG), planszowe i książkowe.	artstation.com/werserker_draws pryzmat.itch.io	- animacja 2D i 3D; - rigging 2D i 3D; - motion design; - projektowanie postaci; - digital painting i ilustracja; - concept art; - projektowanie publikacji; - projektowanie pod druk; - projektowanie graficzne interfejsów;	I stopień: Wybrana pracownia kierunkowa Promotor II stopień: Wybrana pracownia uzupełniająca Promotor pomocniczy
Pracownia GKIRW 5	Mgr	Ewa Gawdzińska	Absolwentka grafiki projektowej, aktualnie obejmująca stanowisko instruktorki w Akademii Sztuki w Szczecinie. Zajmuje się szeroko rozumianą ilustracją, w szczególności splash artem oraz character designem, ale nie są jej obce również ilustracje environmentu oraz propów. Ilustruje dla Wydawnictwa Czarna Owca. Wystawy: uczestniczka wystaw w Szczecinie, Krakowie, Drawnie i Stargardzie, laureatka konkursu na ilustrację japońską w Łodzi.	artstation.com/ewagawdzinska	- tekstura w renderze ilustracyjnym; - projekt i realizacja serii spritów ; - planowanie i renderowanie mapy 2D w ujęciu ilustracji cyfrowej; - projektowanie i realizacja rekwizytów; - splash art;	I stopień: Wybrana pracownia kierunkowa Promotor II stopień: Wybrana pracownia uzupełniająca Promotor pomocniczy
Pracownia GKIRW 6	Mgr	Jan Filipowiak	Przedsiębiorca z ponad 20-letnim doświadczeniem w branży IT/CG, który pozyskał 2 miliony euro finansowania na rozwój innowacyjnych technologii. Zaczynał jako ilustrator Newsweeka i projektant multimediów w agencjach reklamowych w Polsce i UK dla firm tj. Toyota, Unity Line, Mercedes i Tunnocks. Założyciel i CEO Pixel Legend produkującej oprogramowanie i doświadczenia immersyjne dla globalnych marek (DHL, IBM, Boston Globe). wyróżniony przez Forbes, Business Insider i MIT. CTO w w irlandzkim projekcie Virtualist finansowanym przez Enterprise Ireland i wyróżniony przez Autodesk za moduł zdalnej współpracy w rozszerzonej rzeczywistości. CTO w estońskiej firmie Rarelight Immersive, która świadczyła consulting i usługi programistyczne dla innowacyjnych startupów immersyjnych i koncertów tj. Mattel. Obecnie współzałożyciel i CTO w berlińskiej Kukan AI, opracowującej generatywną przestrzenną sztuczną inteligencję w przestrzeniach 3DGS. Doświadczony wykładowca (m.in. TU Dublin, PARP, BCFE Dublin) i mentor startupowy (m.in. Techstars, Samsung).	pixellegend.com linkedin.com/in/jan-filipowiak	- gry i aplikacje immersyjne w silniku Unreal Engine; - tworzenie cyfrowych ludzi i asystentów napędzanych AI; - generatywna, przestrzenna sztuczna inteligencja (Generative Spatial AI); - wirtualna i rozszerzona rzeczywistość (VR/AR); - produkcja filmowa 3D w czasie rzeczywistym; - szybkie prototypowanie i strategia startupowa; - technologie web i mobilne;	I stopień: Wybrana pracownia kierunkowa Promotor II stopień: Wybrana pracownia uzupełniająca Promotor pomocniczy

Pracownia GKIRW 7	Mgr	Olgierd Gacki	Urodzony w 2000 roku w Szczecinie. Absolwent studiów magisterskich na kierunku Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna na Akademii Sztuki w Szczecinie. Grafik 3D i 2D oraz UX/UI Designer pracujący od 2023 roku w charakterze instruktora na swojej Alma Mater. Współorganizator szczytów game jamów - Gryf Jam 2023 i NaGrybek Game Jam 2025. Współtwórca inicjatywy OnBoard Szczecin, która koncentruje się na organizacji wydarzeń związanych z grami planszowymi, komputerowymi, TTRPG oraz szeroko pojętą popkulturą. Pasjonat historii starożytnej, wszelkich religii i mitologii oraz gier strategicznych.	artstation.com/wariusog	- modelowanie 3D i rzeźba 3D; - druk 3D; - cinematic trailers; - proste gry 3D; - animacja 3D; - teksturowanie manualne i generatywne; - grafika generatywna; - projektowanie i renderowanie produktu w 3D; - projektowanie UI; - przestrzenie wirtualne i level design; - konceptowanie i projektowanie postaci przy użyciu narzędzi rzeźbiarskich;	<u>I stopień:</u> Wybrana pracownia kierunkowa Promotor <u>II stopień:</u> Wybrana pracownia uzupełniająca Promotor pomocniczy
Pracownia GKIRW 8	Dr	Agnieszka Dajczak	Agnieszka Dajczak zajmuje się projektowaniem graficznym, plakatem, ilustracją oraz narracją wizualną. Jej prace były prezentowane na wystawach i wydarzeniach artystycznych w Polsce i za granicą oraz nagradzane w międzynarodowych konkursach plakatu. W 2014 roku uzyskała stopień doktora na Wydziale Grafiki i Komunikacji Wizualnej Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu. Ukończyła studia podyplomowe Ilustracja i Komiks z elementami Concept Art, program Concept Art Master oraz kurs scenariopisarstwa realizowany przez StoryLab.pro. Studenci realizujący projekty pod jej opieką zdobywali nagrody i wyróżnienia w konkursach artystycznych oraz prezentowali swoje prace na wystawach.	instagram.com/agnieszka_dajczak dajczak.com instagram.com/pracownia.narracyjnych.form	- sekwencyjna wizualizacja fabuły (projektowanie narracji za pomocą sekwencji obrazów); - mitologie współczesne (reinterpretacja mitów, legend i baśni na potrzeby autorskich projektów); - narracyjny concept art (projektowanie postaci, obiektów i elementów świata przedstawionego wspierających opowiadanie historii); - environment storytelling (opowiadanie historii poprzez przestrzeń); - worldbuilding (projektowanie światów, kultur, społeczności oraz zasad funkcjonowania rzeczywistości fikcyjnych); - przerywnik narracyjny (projektowanie scen przejściowych i kluczowych momentów fabularnych); - motion comics (tworzenie animowanych form narracyjnych na pograniczu komiksu i animacji); - komiks interaktywny (projektowanie wielowątkowych narracji prowadzących do alternatywnych zakończeń);	<u>I stopień:</u> Wybrana pracownia kierunkowa Promotor <u>II stopień:</u> Wybrana pracownia kierunkowa Promotor główny