

Zatwierdzony uchwałą nr 42/2025 Senatu Akademii Sztuki z dnia 22 września 2025 r.

Sporządzono: 31.08.2025 r.

2025/2026

LEGENDA DO PLANUS STUDIÓW NA KIERUNKU GRY KOMPUTEROWE I RZECZYWISTOŚĆ WIRTUALNA, II ST.

PLAN STUDIÓW – Dwuletnie (4 semestry) studia stacjonarne II stopnia.

Kierunek: GRY KOMPUTEROWE I RZECZYWISTOŚĆ WIRTUALNA

profil: ogólnoakademicki

Legenda:

*** BLOK KIERUNKOWY / WYBRANA PRACOWNIA KIERUNKOWA/: I rok studiów, (semestr 1 i 2)**

Osoby studiujące na kierunku **Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna** wybierają:

dwie z trzech pracowni kierunkowych:

Pracownia GKiRW 1

Pracownia GKiRW 2

Pracownia GKiRW 8

(Student/ka może dokonać zmiany pracowni po zakończeniu każdego semestru)

**** BLOK KIERUNKOWY / WYBRANA PRACOWNIA UZUPEŁNIAJĄCA/: I rok studiów, (semestr 1 i 2)**

Osoby studiujące na kierunku **Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna** wybierają:

dwie z ośmiu pracowni uzupełniających:

Pracownia GKiRW 1

Pracownia GKiRW 2

Pracownia GKiRW 3

Pracownia GKiRW 4

Pracownia GKiRW 5

Pracownia GKiRW 6

Pracownia GKiRW 7

Pracownia GKiRW 8

Pracownia wybrana jako kierunkowa, nie może zostać wybrana ponownie jako uzupełniająca.

(Student/ka może dokonać zmiany pracowni po zakończeniu każdego semestru)

***** BLOK DYPLOMOWY**

KIERUNKOWA PRACA DYPLOMOWA (PROMOTOR GŁÓWNY)/: II rok studiów, (semestr 3 i 4)

Osoby studiujące na kierunku **Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna** wybierają:

jedną z trzech pracowni kierunkowych:

Pracownia GKiRW 1

Pracownia GKiRW 2

Pracownia GKiRW 8

Warunkiem realizacji dyplomu jest zaliczenie minimum 1 semestru w jednej pracowni kierunkowej.

KIERUNKOWA PRACA DYPLOMOWA (PROMOTOR POMOCNICZY)/: II rok studiów, (semestr 3 i 4)

Osoby studiujące na kierunku **Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna** wybierają:

jedną z ośmiu pracowni uzupełniających:

Pracownia GKiRW 1

Pracownia GKiRW 2

Pracownia GKiRW 3

Pracownia GKiRW 4

Pracownia GKiRW 5

Pracownia GKiRW 6

Pracownia GKiRW 7

Pracownia GKiRW 8

Warunkiem realizacji dyplomu jest zaliczenie minimum 1 semestru w jednej pracowni uzupełniającej.

METODOLOGIA PISEMNEJ PRACY MAGISTERSKIEJ: 15 godzin wykładów dla wszystkich.

PISEMNA PRACA DYPLOMOWA: 15 godzin zajęć indywidualnych z promotorem głównym.