

2024/2025

PLAN STUDIÓW - Trzyletnie (6 semestrów) studia stacjonarne I stopnia

Kierunek: **Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna**

Profil: ogólnoakademicki

Legenda:

* do wyboru z listy pracowni uzupełniających

Lista pracowni uzupełniających:

1. *Pracownia Gier Komputerowych* (dr Marcin Makaj)
2. *Pracownia Concept Artu i Grafiki* (mgr Karolina Kaleta)
3. *Pracownia Animacji w Grach* (dr inż. Radosław Nagay / mgr Weronika Zieziulewicz)
4. *Pracownia Ilustracji Cyfrowej* (mgr Ewa Gawdzińska)
5. *Pracownia Rzeczywistości Wirtualnej* (prof. Dr hab. Andreas Guskos, mgr Jakub Palka)
6. Pracownie realizowane w ramach innych jednostek organizacyjnych Akademii Sztuki w Szczecinie (po uzyskaniu zgody osoby prowadzącej oraz odpowiedniego Dziekana / Kierownika)

** do wyboru z listy pracowni kierunkowych

*** realizowana w wybranej pracowni kierunkowej

Lista pracowni kierunkowych:

1. *Pracownia Gier Komputerowych* (dr Marcin Makaj)
2. *Pracownia Concept Artu i Grafiki* (mgr Karolina Kaleta)
3. *Pracownia Animacji w Grach* (dr inż. Radosław Nagay / mgr Weronika Zieziulewicz)
4. *Pracownia Ilustracji Cyfrowej* (mgr Ewa Gawdzińska)
5. *Pracownia Rzeczywistości Wirtualnej* (prof. Dr hab. Andreas Guskos, mgr Jakub Palka)