

2024/2025

PLAN STUDIÓW - Dwuletnie (4 semestry) studia stacjonarne II stopnia

Kierunek: **Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna**

Profil: ogólnoakademicki

Legenda:

* Pracownia do wyboru z listy pracowni kierunkowych

*** Praca dyplomowa realizowana w wybranej pracowni z listy pracowni kierunkowych

Lista pracowni kierunkowych:

1. *Pracownia Gier Komputerowych* (dr Marcin Makaj)
2. *Pracownia Animacji w Grach* (dr inż. Radosław Nagay)
3. *Pracownia Rzeczywistości Wirtualnej* (prof. dr hab. Andreas Guskos)

** Pracownia 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 Rzeczywistości Wirtualnej* (prof. dr hab. Andreas Guskos, mgr Jakub Palka)