

Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej

- Specjalność - studia I stopnia

Kierunek: Multimedia i grafika komputerowa

OD MARCA Studia licencjackie

Czego nauczysz się, wybierając tę specjalność?

Studując na tej specjalności, opanujesz sztukę tworzenia gier komputerowych oraz aplikacji VR/AR. Nauczysz się projektować fabuły, programować mechanikę gier, tworzyć grafikę 2D/3D oraz efektywnie zarządzać projektem. To doskonała droga dla pasjonatów, którzy pragną eksplorować porywający świat interaktywnej technologii i rozrywki.

Praca dla Ciebie

- projektant gier komputerowych,
- animator 3D w studiach filmowych,
- programista VR/AR w firmach technologicznych,
- projektant interaktywnych doświadczeń w agencjach interaktywnych,
- freelancer zajmujący się projektowaniem gier, aplikacji VR/AR lub grafiką komputerową.



Wykładowcy

dr inż. Urszula Gałązka

Informatyczka, artystka oraz wykładowczyni i adiunkt na Uniwersytecie WSB Merito Warszawa, wykładowczyni z dwudziestoletnim stażem. Ukończyła kilka kierunków studiów w tym, informatykę, gospodarkę przestrzenną, matematykę a także edukację artystyczną w zakresie sztuki muzycznej.

Absolwentka kilku wydziałów w tym wydziału matematyki i Informatyki, wydziału Geodezji i Gospodarki Przestrzennej a także wydziału Sztuki UWM w Olsztynie. Doktorat broniła na PJATK w Warszawie. Ma podwójny tytuł magistra i podwójny licencjata. Obecnie kończy studia na Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie na wydziale grafiki. W ramach tego artystycznego dyplomu, przygotowała książkę artystyczną a także animację multimedialną. Oprócz tego przygotowany jest również cykl obrazów olejnych w ramach aneksu malarskiego.

Zainteresowania naukowo-badawcze ma związane z informatyką i matematyką łącząc je z wizualną i estetyczną stroną świata np. w postaci map, wizualizacji zbiorów fraktalnych czy wreszcie projektów graficznych.

Interesuje się fotografią cyfrową i analogową ze szczególnym uwzględnieniem zdjęć artystycznych lub wykonywanych nietypowymi technikami np. pinhole, cyjanotypia, anthotypia. Maluje obrazy z natury i z wyobraźni, specjalizuje się w martwej naturze i jej relacji względem innych obiektów w przestrzeni. W wolnych chwilach kaligrafuje, wykonuje biżuterię a także inne przedmioty w różnych technikach rękodzielniczych.

dr Iwona Bąbiak

Psycholog społeczny, wykładowca i adiunkt na Uniwersytecie WSB Merito Warszawa. Ekspertka ds. integracji cudzoziemców w Polsce. Z zamiłowania trenerka kompetencji międzykulturowych i glottodydaktyczka.

Absolwentka wydziału psychologii i socjologii Uniwersytetu SWPS w Warszawie. Ukończyła również studia podyplomowe z zakresu glottodydaktyki na Uniwersytecie Warszawskim. Adiunkt na Uniwersytecie WSB Merito Warszawa, wykładowczyni z kilkunastoletnim doświadczeniem.

Brała udział w licznych badaniach naukowych poświęconych kwestiom związanym z integracją cudzoziemców w Polsce, sytuacją i potrzebami osób z ograniczeniem sprawności oraz dotyczących społeczności lokalnych. Autorka artykułów poświęconych tej tematyce.

Specjalizuje się w badaniach jakościowych poświęconych różnicom kulturowym oraz ich wpływowi na strukturę nieformalną organizacji w kontekście biznesowym i pedagogicznym. Jest współtwórczynią programów szkoleń z zakresu różnic kulturowych w biznesie dla organizacji w Indiach.

W latach 2014-2015 kierowniczka projektu „Namaste Polsko! Badanie sytuacji i potrzeb związanych z integracją Hindusów w Polsce, finansowanego z FAMI. Ewaluatorka projektu PCK i UCK w Kijowie i Dniepropietrowsku (2015-2016).

Ekspertka ds. integracji cudzoziemców w Polsce Ministerstwa Rodziny i Polityki Społecznej w Warszawie (2020).

Wieloletnia współpracowniczka organizacji pozarządowych wspierających cudzoziemców w Polsce.



Krzysztof Ćwiertniewski

Absolwent Wydziału Grafiki Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Dyplom (specjalizacje: grafika warsztatowa i fotografa) obronił z wyróżnieniem w 2012 r. W latach 2003-2008 studiował na Wydziale Technologii Drewna w warszawskiej SGGW. W 2018 r. uzyskał stopień doktora sztuki na Wydziale Grafiki macierzystej uczelni. Na pracę doktorską zatytułowaną „E-Project. Obrazy Dynamiczne” złożył się cykl grafik z użyciem druku lentikularnego. W 2019 r. nominowany do prestiżowej Nagrody im. Cypriana K. Norwida w kategorii sztuki plastyczne za wystawę „Obrazy Dynamiczne” (Galeria Łazienkowska, Warszawa, 2018 r.). Laureat ponad 30 nagród i wyróżnień w konkursach oraz na festiwalach krajowych i międzynarodowych. Autor 10 wystaw indywidualnych, uczestnik ponad 50 wystaw zbiorowych.

Artysta multimedialny, w twórczości poruszający się pomiędzy grafiką, fotografią, filmem eksperymentalnym, rzeźbą i instalacją. W badaniach nad relacjami światła i barwy łączy naukę i sztukę, często wykorzystuje alternatywne technologie obrazowania (np. druk lentikularny, technologia neonowa).