

## **„Projektowanie środowiska gier komputerowych”**

### **Opis specjalności**

„Projektowanie środowiska gier komputerowych” to specjalność, która poszerza umiejętności zdobyte w toku studiów o zdolność tworzenia elementów środowiska gier komputerowych w szerokim ich zakresie. Student zapoznaje się z teoretycznymi aspektami tworzenia gier komputerowych jak również wykorzystuje zdobytą wiedzę w praktycznym jej zakresie.

### **Efekt kształcenia**

Program nauczania jest ukierunkowany głównie na tworzenie wizualnej warstwy gry. Studenci uczą się między innymi tworzenia rysunków koncepcyjnych, szkiców wykonawczych, projektowania postaci, obiektów 2D i 3D. Ważnym elementem w procesie dydaktycznym jest również poznanie teoretycznych aspektów projektowania gier takich jak zasady tworzenia poziomów gry czy mechaniki rozgrywki.

Odpowiednio skonstruowany program nauczania oparty jest o kadre dydaktyczną z dużym doświadczeniem praktycznym jak i dydaktycznym. Wykładowcy uczący przedmiotów specjalnościowych zwracają szczególną uwagę na praktyczne wykorzystanie zdobytej wiedzy.

### **Wybrane przedmioty**

- Kreacja środowiska 2D w silniku gry (Unity)
- Perspektywa w technikach rysunkowych
- Projektowanie postaci (Photoshop)
- Techniki obrazowania cyfrowego (Photoshop)
- Grafika 3D w grach komputerowych (Blender, Substance3D, Fusion 360)
- Kreacja środowiska 3D w silniku gry (Unreal)
- Obrazowanie koncepcyjne w grach (Photoshop)
- Teoria i historia gier

### **Możliwe miejsca pracy**

Absolwent tej specjalności uzyskuje wiedzę i umiejętności pozwalające na rozpoczęcie pracy w dynamicznie rozwijającym się sektorze produkcji gier komputerowych na takich

stanowiskach jak między innymi: grafik 3D i 2D, grafik koncepcyjny, projektant poziomów gry.