UNIWERSYTET WSB MERITO CHORZÓW KATOWICE
wcześniej Wyższa Szkoła Bankowa

Animacja i grafika dla gier

STUDIA I STOPNIA - SPECJALNOŚĆ

Forma: Niestacjonarne • Stacjonarne

Sposób realizacji: Hybrydowe • Hybrydowe popołudniowe

Cechy: Studia I stopnia licencjackie • Od października • Polski

Miasto: Chorzów/Katowice

Czego się nauczysz?

- Poznasz zaawansowane techniki tworzenia **grafiki 3D**, w tym modelowania, teksturowania i animacji, które są fundamentem dla gier komputerowych.
- Dowiesz się, jak korzystać z **silnika Unreal Engine**, co pozwoli Ci tworzyć realistyczne środowiska i mechaniki gier.
- Opanujesz metody **riggowania i animacji 3D**, co umożliwi Ci tworzenie postaci i obiektów do gier
- Poznasz techniki pracy z **zaawansowaną grafiką VR**, co otworzy przed Tobą możliwości pracy w branży wirtualnej rzeczywistości.
- Nauczysz się tworzyć **efekty specjalne do gier**, dzięki którym Twoje projekty zyskają na atrakcyjności i dynamice.
- Zdobędziesz wiedzę o historii **animacji i grafiki**, co pomoże Ci lepiej zrozumieć kontekst rozwoju branży gier komputerowych.

Praca dla Ciebie

- Jako **grafik komputerowy 3D**, będziesz tworzyć modele, tekstury i animacje wykorzystywane w grach komputerowych.
- Pracując jako **scenarzysta gier komputerowych**, zaprojektujesz wciągające historie i mechaniki do różnych typów gier.
- Możesz zostać **designerem gier komputerowych**, odpowiedzialnym za projektowanie poziomów i ogólną koncepcję gry.
- Jako **specjalista od efektów specjalnych**, stworzysz dynamiczne elementy wizualne wzbogacające rozgrywkę.
- Możesz pracować jako **projektant VR**, kreując wirtualne środowiska dla branży gier i innych aplikacji interaktywnych.
- Praca w **studiu animacji** umożliwi Ci współtworzenie animacji do gier.

Program studiów

Praktyczne studia

Uczymy tak, aby jak najlepiej przygotować Cię do rzeczywistych wyzwań, z jakimi spotkasz się w pracy zawodowej.

- **Projekty grupowe** – realne problemy biznesowe.
- **Symulacje** – decyzje w warunkach rynkowych.
- **Staże i praktyki** – doświadczenie w firmach.

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Chorzowie, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

- **Wykłady z praktykami** – eksperci z rynku.
- **Nowoczesne narzędzia** – aktualne technologie.
- **Case studies** – analiza realnych przypadków.

Wybrane zajęcia kierunkowe:

- Storytelling
- Budowanie portfolio
- Kompozycja i psychologia widzenia
- Grafika rastrowa
- Grafika wektorowa
- Fotografia
- Przygotowanie projektu do druku
- Typografia
- Podstawy projektowania stron internetowych
- Branding i rebranding
- Podstawy projektowania postaci
- Silniki gier
- Podstawy grafiki 3D

Wybrane zajęcia specjalnościowe:

- Zaawansowane projektowanie postaci
- Silnik gier Unreal Engine
- Zaawansowana grafika 3D
- Zaawansowane technologie VR
- Animacja 3D
- Riggowanie
- Teksturowanie i cieniowanie 3D
- Efekty specjalne w grach
- Historia animacji

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Chorzowie, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

Nauka języka obcego

Na studiach stacjonarnych:

- 360 godzin nauki języka obcego (90 godz. na semestr) od 1 do 4 semestru.

Na studiach niestacjonarnych:

- 90 godzin nauki jednego języka obcego (45 godz. na semestr) w 3 i 4 semestrze.

Do wyboru: j. angielski, j. niemiecki, j. hiszpański.

Praktyki i staże

Praktyki studenckie to ważny element studiów. Studenci studiów licencjackich oraz jednolitych studiów magisterskich realizują **960 godzin praktyk** (24 tygodnie), zdobywając doświadczenie zawodowe. Jeśli pracujesz w zawodzie zgodnym z kierunkiem studiów, możesz zaliczyć praktyki na podstawie zatrudnienia. W trakcie studiów masz też szansę na płatny staż. Programy stażowe przygotowują pracodawcy, z którymi współpracujemy, dostosowując wymagania do stanowisk, co ułatwia pierwsze kroki zawodowe.

Sposób zaliczenia studiów

Tworzysz w zespole projekt dyplomowy, który rozwiązuje praktyczny lub teoretyczny problem związany z Twoim kierunkiem. Badając literaturę i przeprowadzając własne analizy, pracujesz nad autorską propozycją rozwiązania problemu. Wszystko, czego nauczysz się podczas studiów, pozwala Ci na stworzenie profesjonalnej pracy opartej na realnych danych i działaniach. by uzyskać tytuł licencjata, taki projekt musisz obronić przed komisją. To Ty wyznaczasz kierunek swojego projektu!

Zasady rekrutacji

- Studentem studiów I stopnia (licencjackich lub inżynierskich) na Uniwersytecie WSB Merito możesz zostać po ukończeniu szkoły średniej, zdaniu matury i odebraniu świadectwa dojrzałości. O przyjęciu na studia decyduje kolejność zgłoszeń oraz złożenie kompletu dokumentów i spełnienie wymogów wynikających z zasad rekrutacji.

Dowiedz się więcej

Czesne, stypendia i zniżki

- Na studiach I stopnia pierwszy semestr nawet za darmo dzięki programowi **Very Important Student (VIS)**.
- Takie same **stypendia**, jak na uczelniach publicznych: **naukowe, sportowe, socjalne oraz zapomogi**.
- **Elastyczny system płatności**. Ty decydujesz.
- Czesne to więcej niż myślisz: **praktyczna wiedza, narzędzia i zasoby cyfrowe oraz wsparcie na każdym etapie studiów**.

Dowiedz się więcej

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Chorzowie, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

Ceny

W oparciu o art. 80 ust. 3 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce uczelnia raz w roku akademickim zwiększa wysokość czesnego określonego w § 3 ust. 1 Umowy o wskaźnik równy wskaźnikowi wzrostu cen towarów i usług konsumpcyjnych za rok kalendarzowy poprzedzający rok, w którym dokonuje się waloryzacji, ogłoszony przez Prezesa Głównego Urzędu Statystycznego, łącznie nie więcej niż o 30 % do czasu ukończenia studiów określonych w Umowie.

Co dostajesz w ramach czesnego? Więcej niż się spodziewasz. Sprawdź.

Wykładowcy i eksperci prowadzący zajęcia

dr Marta Frąckowiak

- Specjalizuje się w projektowaniu oraz analizie identyfikacji i komunikacji wizualnej oraz psychologii reklamy. Zajmuje się wpływem rozwoju AI na współczesną sztukę oraz praktyki projektowe.
- Doświadczony ekspert w tworzeniu materiałów wizualnych, audytach graficzno-marketingowych i doradztwie w zakresie spójnej identyfikacji wizualnej wspierającej strategie marki.
- Twórca kilkuset prac graficznych. Uczestnik ponad 230 wystaw i projektów interdyscyplinarnych. Pomysłodawca i kurator wydarzeń artystycznych, właściciel galerii sztuki, pedagog, szkoleniowiec.
- Specjalizuje się w projektowaniu 2D/3D, animacji, UI, fotomontażu, edycji wideo i typografii. Integruje techniki cyfrowe z potrzebami druku i mediów cyfrowych, w szczególności social mediów.

mgr Barbara Zuziak

- Absolwentka prawa oraz filologii polskiej Uniwersytetu Śląskiego, łącząca wiedzę prawniczą z humanistycznym spojrzeniem na język, komunikację i kulturę, co wzbogaca jej doświadczenie zawodowe.
- Ukończyła prestiżowy program Diploma in Professional Marketing organizowany przez The Chartered Institute of Marketing, zdobywając międzynarodowe kwalifikacje w obszarze marketingu.
- Posiada ponad 30-letnie doświadczenie w pracy w agencji reklamowej, gdzie zdobyła wiedzę i praktykę w obszarze strategii marketingowych, kreacji oraz kompleksowej obsługi marek i klientów.
- Jej pasją jest reklama Out of Home, w której łączy kreatywność z praktycznym podejściem do komunikacji. Skupia się na tworzeniu skutecznych kampanii docierających do szerokiego grona odbiorców.

mgr Natalia Śmiechowicz

- Animatorka, ilustratorka i projektantka graficzna. Od 2017 roku reżyseruje i tworzy autorskie produkcje animowane pod szyldem N.STATION. Absolwentka Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach.
- Autorka ponad 60 animowanych wideoklipów dla polskich i zagranicznych wykonawców oraz licznych projektów dla branży muzycznej. Tworzyła m.in. dla Uriah Heep, Motörhead i Dokken.

- Jej realizacje były doceniane i prezentowane na festiwalach, m.in. O!PLA Polska Animacja, Animator Festival, Różewicz Open oraz Obiektywnie Śląskie, zyskując uznanie publiczności i jury.
- Posiada bogate doświadczenie w tworzeniu teledysków oraz w projektowaniu multimedialnym dla branży filmowej i telewizyjnej, a także przy realizacji scenografii teatralnych i koncertowych.

mgr Wojciech Żemło

- Pracuje w obszarze przestrzeni wirtualnej i grafiki komputerowej. Szczególnie interesuje się rozwojem technologicznym, śledząc nowe rozwiązania i ich praktyczne zastosowania.
- Posiada doświadczenie w GameDevie, obejmujące obsługę silników gier oraz pracę jako generalista 3D. Zajmuje się także technologiami VR i drukiem 3D, łącząc wiedzę techniczną z kreatywnością.
- Ma na swoim koncie kilka tytułów komputerowych dostępnych na platformie Steam. Obecnie rozwija własną działalność gospodarczą związaną z tworzeniem gier, łącząc pasję z biznesem.
- Pracuje w środowisku 3D, zajmując się modelowaniem, teksturowaniem, retopologią, animacją i renderingiem. Doświadczenie obejmuje także silniki gier, technologie VR oraz druk 3D.

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Chorzowie, studentem zawierana jest w formie pisemnej.