

1. Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej [Computer Game Graphics]
2. Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3. Cykl rozpoczęcia	2021/2022 (semestr zimowy), 2022/2023 (semestr zimowy), 2023/2024 (semestr zimowy), 2024/2025 (semestr zimowy)
4. Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5. Profil kształcenia	praktyczny
6. Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7. Kod ISCED	0211 (Techniki audiowizualne i produkcja mediów)
8. Związek kierunku studiów ze strategią rozwoju, w tym misją uczelni	<p>Studia w zakresie Produkcji Rozrywki Interaktywnej (SPRINT) to wspólna inicjatywa kilku wydziałów Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach, działających we współpracy z firmami branży gier komputerowych w celu wzbogacenia oferty dydaktycznej uczelni o specjalności kształcące poszukiwanych na rynku pracy specjalistów. Dwie specjalności studiów i jeden kierunek, działające pod wspólną nazwą projektu SPRINT, kształcić będą informatyków (SPRINT-CODE), grafików komputerowych gier (SPRINT-ART) i twórców narracji (SPRINT-WRITE).</p> <p>Dynamicznie rozwijająca się w Polsce branża gier komputerowych od początków swego istnienia cierpi na niedostatki kadrowe. Ekonomiczne znaczenie branży podkreślić może fakt, że budżety produkcji polskich gier komputerowych niejednokrotnie znacznie przewyższają budżety polskich produkcji filmowych, zaś za dynamicznym corocznym wzrostem sektora nie nadąża rynek pracy, na którym zapotrzebowanie na specjalistów świadczących usługi w zakresie pre-produkcji, produkcji i postprodukcji rozrywki interaktywnej rośnie proporcjonalnie do rozwoju branży.</p> <p>Dotychczasowa praktyka zatrudnienia w branży gier komputerowych wskazuje więc na systemowe braki w kształceniu kadry przez polskie instytucje edukacyjne. Firmy sektora poszukują pracowników głównie wśród entuzjastów gier komputerowych, których wykształcenie kierunkowe nie zawsze odpowiada konkretnym potrzebom branży, wymuszając intensywne i kosztowne szkolenia kadry. W odpowiedzi na te potrzeby powstała koncepcja studiów wyższych, oferujących kierunkowe specjalistyczne wykształcenie.</p> <p>Biorąc pod uwagę powyższe uwarunkowania, kierunku Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej (SPRINT-ART) ze specjalnościami Animacja oraz Mixed Reality i jego treści programowe wpisują się znakomicie w strategię rozwoju Uniwersytetu Śląskiego, dlatego że:</p> <ul style="list-style-type: none"> - poprzez kształcenie poszukiwanych specjalistów w bezpośredni sposób wychodzą na przeciw oczekiwaniom rynku pracy (Cele operacyjne 2, CO3.2.), - w ramach praktyk nawiązana zostanie bezpośrednia współpraca z przedsiębiorstwami z branży gier komputerowych (Cele operacyjne 3, CO3.1.), - w trakcie procesu kształcenia szczególna uwaga zwrócona zostanie na umożliwienie studentom posługiwania się najnowszymi technologiami i na ustawiczne wdrażanie aktualnych rozwiązań technicznych (Cel operacyjny CO3.3.), - już teraz zaobserwować można znaczne zainteresowanie tym nowatorskim i interdyscyplinarnym kierunkiem zarówno ze strony potencjalnych kandydatów, jak i interesariuszy zewnętrznych, co w dalszej perspektywie powinno przyczynić się do dalszego umacniania wizerunku Uniwersytetu Śląskiego, jako uczelni idącej z duchem czasu (Cele operacyjne 3, CO3.6.)
9. Liczba semestrów	4
10. Tytuł zawodowy	magister
11. Specjalności	animacja [Animation] Mixed Reality [Mixed Reality]
12. Semestr od którego rozpoczyna się realizacja specjalności	1
13. Procentowy udział dyscyplin naukowych lub artystycznych w kształceniu (ze wskazaniem)	<ul style="list-style-type: none"> • [dyscyplina wiodąca] sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki): 100%

	dyscypliny wiodącej)	
14.	Procentowy udział liczby punktów ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych lub artystycznych do których odnoszą się efekty uczenia się w łącznej liczbie punktów ECTS (ze wskazaniem dyscypliny wiodącej)	Mixed Reality: • [dyscyplina wiodąca] sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki): 100% animacja: • [dyscyplina wiodąca] sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki): 100%
15.	Liczba punktów ECTS konieczna dla uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów	Mixed Reality: 120, animacja: 120
16.	Procentowy udział liczby punktów ECTS uzyskiwanych w ramach wybieranych przez studenta modułów kształcenia w łącznej liczbie punktów ECTS	Mixed Reality: 30%, animacja: 30%
17.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich (lub innych osób prowadzących zajęcia) i studentów	Mixed Reality: 108, animacja: 108
18.	Liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dyscyplin w ramach dziedzin nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejszą niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przypisanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	Mixed Reality: 10, animacja: 10
19.	Warunki wymagane do ukończenia studiów z określoną specjalnością	<u>animacja</u> WARUNKI UKOŃCZENIA STUDIÓW NA SPECJALNOŚCI ANIMACJA: Warunkiem ukończenia studiów i uzyskania dyplomu ukończenia studiów jest: 1) uzyskanie efektów uczenia się określonych w programie studiów, którym przypisano 120 punktów ECTS, 2) złożenie egzaminu dyplomowego, 3) pozytywna ocena pracy dyplomowej. Praca dyplomowa jest samodzielnym napisaną pracą pisemną obejmującą zagadnienia artystyczne, a także praktycznie zrealizowanym dyplomem artystycznym, prezentującym ogólną wiedzę i umiejętności studenta związane ze studiami na danym kierunku oraz prezentacją umiejętności samodzielnego analizowania i wnioskowania. Pracą pisemną, uczelnia sprawdza przed egzaminem dyplomowym z wykorzystaniem Jednolitego Systemu Antyplagiatowego, o którym

	<p>mowa w art. 351 Jednolity System Antyplagiatowy ust. 1. Recenzje pracy dyplomowej są jawne.</p> <p><u>Mixed Reality</u></p> <p>WARUNKI UKOŃCZENIA STUDIÓW NA SPECJALNOŚCI MIXED REALITY: Warunkiem ukończenia studiów i uzyskania dyplomu ukończenia studiów jest:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) uzyskanie efektów uczenia się określonych w programie studiów, którym przypisano 120 punktów ECTS, 2) złożenie egzaminu dyplomowego, 3) pozytywna ocena pracy dyplomowej. <p>Praca dyplomowa jest samodzielnym napisaną pracą pisemną obejmującą zagadnienia artystyczne, a także praktycznie zrealizowanym dyplomem artystycznym, prezentującym ogólną wiedzę i umiejętności studenta związane ze studiami na danym kierunku oraz prezentacją umiejętności samodzielnego analizowania i wnioskowania.</p> <p>Pracą pisemną, uczelnia sprawdza przed egzaminem dyplomowym z wykorzystaniem Jednolitego Systemu Antyplagiatowego, o którym mowa w art. 351 Jednolity System Antyplagiatowy ust. 1. Recenzje pracy dyplomowej są jawne.</p>
20. Organizacja procesu uzyskania dyplomu	<p>Magisterska praca dyplomowa na kierunku Projektowanie Gier i Przestrzeni Wirtualnej składa się z dwóch części realizowanych pod opieką dwóch promotorów:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dyplomowego projektu artystycznego — spójnych ideowo i artystycznie projekt gry lub jej fragmentu, wykonanych na wybranej przez studenta specjalności Animacja lub specjalności Mixed Reality w ramach modułów wskazanych w planie studiów. Dyplomowy projekt artystyczny musi uwzględniać charakter kierunku oraz specjalności. Powinien być wykonany na wysokim poziomie technologicznym i artystycznym świadczącym o świadomości twórczej i biegłości warsztatowej autora. Projekt artystyczny jest recenzowany. 2. Pracy pisemnej nawiązującej tematem do realizowanego dyplomowego projektu artystycznego, stanowiącej formę pogłębionego autokomentarza pozwalającej umieścić pracę praktyczną w ogólnym kontekście artystycznym, kulturowym, cywilizacyjnym, naukowym i społecznym. Objętość pracy około 40 - 50 stron znormalizowanych. Praca pisemna jest recenzowana. <p>Egzamin magisterski odbywa się zarówno w formie prezentacji artystycznej jak i zawiera część ustną. Odbywa się przed komisją egzaminacyjną w skład której wchodzi —przewodniczący, promotorzy i recenzenci. Przewodniczącym komisji zostaje przedstawiciel Dyrekcji Instytutu lub wyznaczony samodzielny pracownik naukowo dydaktyczny.</p> <p>Dyplomant w czasie egzaminu dokonuje prezentacji pracy artystycznej w formie wystawy lub prezentacji multimedialnej i jej omówienia. Student otrzymuje pytania od promotorów i recenzentów.</p> <p>Podstawa do obliczenia ostatecznego wyniku studiów wynika z Regulaminu Studiów UŚ. Stanowią ją: średnia arytmetyczna ze wszystkich ocen końcowych modułów uzyskanych w ciągu całego okresu studiów w tym ocen niedostatecznych; oceny z wychowania fizycznego nie są wliczane do średniej; ocena z pracy ustalona na podstawie ocen promotorów i recenzentów, ocena z egzaminu dyplomowego ustalona na podstawie ocen cząstkowych uzyskanych na tym egzaminie.</p> <p>Ostateczny wynik stanowi sumę $\frac{1}{2}$ oceny wymienionej w pkt 1 oraz $\frac{1}{4}$ każdej z ocen wymienionych w pkt 2 i 3. Jeśli ocena wymieniona w pkt 1 jest niższa niż 3,0, ostateczny wynik nie może być wyższy od dostatecznego. 3.</p> <p>W dyplomie ukończenia studiów wpisuje się ostateczny wynik studiów obliczony zgodnie z zasadą: do 3,25 – dostateczny; 3,26 do 3,75 – dostateczny plus; 3,76 do 4,25 – dobry; 4,26 do 4,60 – dobry plus;</p>

	4,61 do 4,80 – bardzo dobry; od 4,81 – celujący
21. Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych dla kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	<p><u>animacja</u></p> <p>Celem praktyki zawodowej jest: poszerzenie wiedzy i umiejętności praktycznych związanych z kreatywnym zastosowaniem sztuk plastycznych w działalności zawodowej; kształtowanie umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej; przygotowanie studenta do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania; stworzenie dogodnych warunków do aktywacji zawodowej studenta na rynku pracy.</p> <p>Studenci kierowani na praktyki są objęci ubezpieczeniem od następstw nieszczęśliwych wypadków, na zasadach określonych w ustawie z dnia 30 października 2002r. o zaopatrzeniu z tytułu wypadków lub chorób zawodowych powstałych w szczególnych okolicznościach. Świadczenia określone w tej ustawie są finansowane ze środków budżetu państwa.</p> <p>Praktyka zawodowa jest obowiązkowa powinna być zrealizowana w ciągu dwóch miesięcy i obejmuje łącznie 360 godz i 12 pkt ECTS. Podstawą do zaliczenia praktyki zawodowej jest przedstawienie stosownych dokumentów: wypełnionym drukiem porozumienia o organizacji praktyki zawodowej studentów Uniwersytetu Śląskiego; skierowaniem na praktykę zawodową; oświadczeniem zobowiązującym studenta do przestrzegania dyscypliny pracy i przepisów BHP; wypełnionym raportem o przebiegu praktyk zawodowych.</p> <p>Wszystkie niezbędne dokumenty należy pobrać ze strony internetowej Instytutu Sztuk Plastycznych w Cieszynie. Stosowne dokumenty należy wypełnić i przedłożyć opiekunowi praktyk. Po odbyciu praktyk zawodowych należy złożyć wypełniony druk wniosku o zaliczenie praktyk do Dziekana Wydziału Sztuki i Nauk o Edukacji.</p> <p>Praktyki zawodowe nie są opłacane przez uczelnię — student, organizuje je we własnym zakresie.</p> <p>Praktyki zawodowe należy zrealizować w instytucjach lub przedsiębiorstwach o profilu zbliżonym do studiowanego kierunku i/lub wybranej specjalności.</p> <p>Zaliczenie z oceną praktyk zawodowych określają zasady zapisane w module praktyk zawodowych i potwierdza wpis do indeksu, dokonany przez opiekuna praktyk zawodowych po jej odbyciu, spełnieniu wyznaczonych warunków i złożeniu stosownych dokumentów. Warunkiem zaliczenia praktyki jest jej odbycie w ustalonym terminie i wykazanie się wiedzą i umiejętnościami, dla których praktyka została zorganizowana. Za praktykę będącą częścią programu studiów przypisuje się określoną liczbę punktów ECTS.</p> <p>Dziekan może zaliczyć praktykę na podstawie udokumentowanej pracy zawodowej studenta w kraju lub za granicą, zgodnej z profilem kształcenia na kierunku studiów/specjalności wykonywanej w okresie nie krótszym niż określony w planie studiów lub innej działalności np. w ramach projektów naukowych.</p> <p>Odbywanie praktyki nie zwalnia studenta z obowiązku zaliczania zajęć objętych planem studiów.</p> <p><u>Mixed Reality</u></p> <p>Celem praktyki zawodowej jest: poszerzenie wiedzy i umiejętności praktycznych związanych z kreatywnym zastosowaniem sztuk plastycznych w działalności zawodowej; kształtowanie umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej; przygotowanie studenta do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania; stworzenie dogodnych warunków do aktywacji zawodowej studenta na rynku pracy.</p> <p>Studenci kierowani na praktyki są objęci ubezpieczeniem od następstw nieszczęśliwych wypadków, na zasadach określonych w ustawie z dnia 30 października 2002r. o zaopatrzeniu z tytułu wypadków lub chorób zawodowych powstałych w szczególnych okolicznościach. Świadczenia określone w tej ustawie są finansowane ze środków budżetu państwa.</p> <p>Praktyka zawodowa jest obowiązkowa powinna być zrealizowana w ciągu dwóch miesięcy i obejmuje łącznie 360 godz i 12 pkt ECTS. Podstawą do zaliczenia praktyki zawodowej jest przedstawienie stosownych dokumentów: wypełnionym drukiem porozumienia o organizacji praktyki zawodowej studentów Uniwersytetu Śląskiego; skierowaniem na praktykę zawodową;</p>

		<p>oświadczeniem zobowiązującym studenta do przestrzegania dyscypliny pracy i przepisów BHP; wypełnionym raportem o przebiegu praktyk zawodowych.</p> <p>Wszystkie niezbędne dokumenty należy pobrać ze strony internetowej Instytutu Sztuk Plastycznych w Cieszynie. Stosowne dokumenty należy wypełnić i przedłożyć opiekunowi praktyk. Po odbyciu praktyk zawodowych należy złożyć wypełniony druk wniosku o zaliczenie praktyk do Dziekana Wydziału Sztuki i Nauk o Edukacji.</p> <p>Praktyki zawodowe nie są opłacane przez uczelnię — student, organizuje je we własnym zakresie.</p> <p>Praktyki zawodowe należy zrealizować w instytucjach lub przedsiębiorstwach o profilu zbliżonym do studiowanego kierunku i/lub wybranej specjalności.</p> <p>Zaliczenie z oceną praktyk zawodowych określa zasady zapisane w module praktyk zawodowych i potwierdza wpis do indeksu, dokonany przez opiekuna praktyk zawodowych po jej odbyciu, spełnieniu wyznaczonych warunków i złożeniu stosownych dokumentów.</p> <p>Warunkiem zaliczenia praktyki jest jej odbycie w ustalonym terminie i wykazanie się wiedzą i umiejętnościami, dla których praktyka została zorganizowana. Za praktykę będącą częścią programu studiów przypisuje się określoną liczbę punktów ECTS.</p> <p>Dziekan może zaliczyć praktykę na podstawie udokumentowanej pracy zawodowej studenta w kraju lub za granicą, zgodnej z profilem kształcenia na kierunku studiów/specjalności wykonywanej w okresie nie krótszym niż określony w planie studiów lub innej działalności np. w ramach projektów naukowych.</p> <p>Odbywanie praktyki nie zwalnia studenta z obowiązku zaliczania zajęć objętych planem studiów.</p>
22.	<p>Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych na kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki</p>	<p>Mixed Reality: 12, animacja: 12</p>
23.	<p>Łączna liczba punktów ECTS, większa niż 50% ich ogólnej liczby, którą student musi uzyskać:</p> <ul style="list-style-type: none"> • na kierunku o profilu ogólnoakademickim w ramach modułów zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dyscyplinach naukowych lub artystycznych związanych z tym kierunkiem studiów; • na kierunku o profilu praktycznym w ramach modułów zajęć kształtujących umiejętności praktyczne 	<p>Mixed Reality: 100, animacja: 100</p>
24.	<p>Ogólna charakterystyka kierunku</p>	<p>Ogólnym celem kształcenia na kierunku Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej jest wykształcenie absolwenta z tytułem magistra oraz przygotowanie go do prowadzenia samodzielnej działalności w dziedzinie projektowania gier i przestrzeni wirtualnej. Uzyskane wykształcenie pozwoli mu na otwarcie drogi do dalszego kształcenia na studiach doktoranckich oraz rozwijania własnej indywidualności. Dzięki uzyskaniu wiedzy i umiejętności bardzo poszukiwanych na rynku pracy zdobędzie możliwość zatrudnienia w</p>

	<p>szybko rozwijającym się rynku gier i rozrywki interaktywnej, a także w agencjach reklamowych czy instytucjach kultury. Szeroki zakres uzyskanych przez absolwenta kompetencji pozwoli na obszerne spektrum przyszłej działalności zawodowej.</p>
<p>25. Ogólna charakterystyka specjalności</p>	<p><u>animacja</u></p> <p>Studia Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej, prowadzone w ramach specjalności animacja, kształcą specjalistów przygotowanych do podjęcia pracy w sektorze gier komputerowych i branży cyfrowej jako twórcy efektów specjalnych, animacji 2D i 3D, prototypów mockupu oraz jako projektanci storyboardów i sekwencji filmowych. Specjalność powstaje przy wsparciu dydaktycznym ze strony specjalistów branży gier komputerowych (GD), animatorów i wykładowców uniwersyteckich.</p> <p>Specjalność animacja pozwala nie tylko poznać i zrozumieć techniki oraz metody jakie towarzyszą pracy animatorów przy współczesnych technologiach cyfrowych. Daje również umiejętności do tworzenia własnych projektów bogatych w odwzorowania fizyczne, efekty specjalne, animacje postaci z wykorzystaniem szkieletu 2D 3D, interakcje otoczenia czy sceny filmowe.</p> <p>Studia na specjalności animacja dają możliwość wielokierunkowego rozwoju w tej dziedzinie. Od szczegółowych realistycznych projekcji i odwzorowań opartych na mockupie, po autorskie stylizacje tak w obszarze animacji 2D, jak i 3D.</p> <p>Specjalność w ramach programu utrwała szczegółową wiedzę związaną z projektowaniem gier, w praktyczny sposób implementując nabyte umiejętności bezpośrednio z programów cyfrowych, do środowiska silników i rendererów graficznych. Dzięki czemu pozwala zrozumieć szereg złożonych zależności jakie towarzyszą przy powstawaniu ruchu i oddziaływaniu na siebie obiektów, w kontekście Projektu jako spójna całość.</p> <p>Studia w ramach tego programu dają wykształcenie wyższe zawodowe na poziomie magisterskim. Studia kończą się uzyskaniem przez absolwentów dyplomu z tytułem zawodowym magistra na kierunku Projektowanie gier i rozrywki interaktywnej. Wraz z dyplomem absolwent otrzymuje suplement. Suplement do dyplomu zawiera wykaz przedmiotów kształcenia, wymiar godzin wraz z punktami ECTS, wykaz uzyskanych ocen oraz informacje o nagrodach, praktykach zawodowych i innych osiągnięciach studenta.</p> <p>Program specjalności Animacja funkcjonuje na kierunku o profilu praktycznym, przygotowującym do zawodu animatora w przemyśle gier komputerowych.</p> <p>Specjalność Animacja łączy w sobie kompetencje z zakresu animacji artystycznej z naciskiem na znajomość warsztatu animacji komputerowej ze szczególnym uwzględnieniem nowoczesnych technologii projektowania gier (animacja komputerowa 2D, animacja komputerowa 3D, projektowanie silników gier, projektowanie poziomów gier, efekty specjalne, oświetlenie, tekstury, operowanie kadrem, modelowanie obiektów 3D, mechanika postaci i obiektów, projektowanie świata gry).</p> <p>Specjalność przygotowuje specjalistów zdolnych do podjęcia pracy w sektorze gier komputerowych i branży cyfrowej jako twórców efektów specjalnych, animacji 2D i 3D, prototypów mockupu oraz jako projektantów storyboardów i sekwencji filmowych. Specjalność powstaje przy wsparciu dydaktycznym ze strony specjalistów branży gier komputerowych (GD), animatorów i wykładowców uniwersyteckich.</p> <p>Specjalność Animacja pozwala nie tylko poznać i zrozumieć techniki oraz metody jakie towarzyszą pracy animatorów przy współczesnych technologiach cyfrowych. Daje również umiejętności do tworzenia własnych projektów bogatych w odwzorowania fizyczne, efekty specjalne, animacje postaci z wykorzystaniem szkieletu 2D, 3D, interakcje otoczenia czy sceny filmowe.</p> <p>Studia na specjalności Animacja dają możliwość wielokierunkowego rozwoju w tej dziedzinie. Od szczegółowych realistycznych projekcji i odwzorowań opartych na mockupie, po autorskie stylizacje tak w obszarze animacji 2D, jak i 3D.</p> <p>Specjalność w ramach programu utrwała szczegółową wiedzę związaną z projektowaniem gier, w praktyczny sposób implementując nabyte umiejętności bezpośrednio z programów cyfrowych, do środowiska silników i rendererów graficznych. Dzięki czemu pozwala zrozumieć szereg złożonych zależności jakie towarzyszą przy powstawaniu ruchu i oddziaływaniu na siebie obiektów, w kontekście Projektu rozpatrywanego jako spójna całość.</p> <p>Niezwykle ważną jest również umiejętność pracy zespołowej ze współtwórcami gier komputerowych i rozrywki interaktywnej (scenarzyści, producenci gier, programiści itd.)</p> <p>Studia w ramach tego programu dają wykształcenie wyższe zawodowe na poziomie magisterskim. Studia kończą się uzyskaniem przez absolwentów dyplomu z tytułem zawodowym magistra sztuki na kierunku Projektowanie Gier i Przestrzeni Wirtualnej. Wraz z dyplomem absolwent otrzymuje suplement. Suplement do dyplomu zawiera wykaz przedmiotów kształcenia, wymiar godzin wraz z</p>

punktami ECTS, wykaz uzyskanych ocen oraz informacje o nagrodach, praktykach zawodowych i innych osiągnięciach studenta.

Mixed Reality

Program specjalności Mixed Reality funkcjonuje na kierunku o profilu praktycznym, przygotowującym do zawodu specjalisty VR oraz AR w przemyśle gier komputerowych.

Specjalność Mixed Reality łączy w sobie kompetencje z zakresu technologii Augmented Reality, Virtual Reality, z naciskiem na projektowanie interakcji w VR, projektowanie interakcji w AR, implementację, animację artystyczną z naciskiem na znajomość warsztatu animacji komputerowej ze szczególnym uwzględnieniem nowoczesnych technologii projektowania gier (animacja komputerowa 2D, animacja komputerowa 3D, projektowanie silników gier, projektowanie poziomów gier, efekty specjalne, operowanie kadrem, modelowanie obiektów 3D, mechanika postaci i obiektów, projektowanie świata gry).

Specjalność przygotowuje specjalistów zdolnych do podjęcia pracy w sektorze gier komputerowych i branży najnowszych technologii jako specjalistów w technologii Augmented Reality, Virtual Reality, twórców efektów specjalnych, animacji 2D i 3D, oraz specjalistów w zakresie implementacji obrazu na platformy AR oraz VR. Specjalność powstaje przy wsparciu dydaktycznym ze strony specjalistów branży gier komputerowych (GD), specjalistów VR, AR, animatorów i wykładowców uniwersyteckich.

Specjalność Mixed Reality pozwala nie tylko poznać i zrozumieć techniki oraz metody jakie towarzyszą pracy we współczesnym rynku branży gier i najnowszych technologii, daje również umiejętności do tworzenia własnych interaktywnych projektów bogatych w odwzorowania fizyczne, efekty specjalne, animacje z wykorzystaniem technologii 2D, 3D, interakcje otoczenia.

Studia na specjalności Mixed Reality dają możliwość wielokierunkowego rozwoju w tej dziedzinie. Od szczegółowych realistycznych projekcji i odwzorowań po autorskie stylizacje tak w obszarze animacji 2D, jak i 3D.

Specjalność w ramach programu utrwała szczegółową wiedzę związaną z projektowaniem gier, w praktyczny sposób implementując nabyte umiejętności bezpośrednio z programów cyfrowych, do środowiska silników i rendererów graficznych oraz na platformy VR oraz AR. Dzięki czemu pozwala zrozumieć szereg złożonych zależności jakie towarzyszą przy powstawaniu interakcji, ruchu oraz oddziaływaniu na siebie obiektów, w kontekście Projektu rozpatrywanego jako spójna całość.

Niezwykle ważną jest również umiejętność pracy zespołowej ze współtwórcami gier komputerowych i rozrywki interaktywnej (scenarzyści, producenci gier, programiści itd.)

Studia w ramach tego programu dają wykształcenie wyższe zawodowe na poziomie magisterskim. Studia kończą się uzyskaniem przez absolwentów dyplomu z tytułem zawodowym magistra na kierunku Projektowanie Gier i Przestrzeni Wirtualnej. Wraz z dyplomem absolwent otrzymuje suplement. Suplement do dyplomu zawiera wykaz przedmiotów kształcenia, wymiar godzin wraz z punktami ECTS, wykaz uzyskanych ocen oraz informacje o nagrodach, praktykach zawodowych i innych osiągnięciach studenta.