

## **Informatyka gier komputerowych**

### **Opis kierunku**

Kierunek informatyka gier komputerowych jest kierunkiem interdyscyplinarnym adresowanym do osób, które ukończyły już studia pierwszego stopnia: informatyczne lub w zakresie dziedzin pokrewnych dziedzin, a jednocześnie zainteresowanych rozwijaniem własnych artystycznych pasji. Umożliwia on zdobycie wiedzy i umiejętności związanych z zastosowaniem informatyki w tworzeniu gier wideo oraz innych aplikacji wykorzystujących symulacje, wizualizacje i sztuczną inteligencję, takich jak symulatory, systemy wirtualnej i wzbogaconej rzeczywistości, informatyka afektywna. W dynamicznie rozwijającej się branży gier komputerowych (coraz częściej wykorzystywanych nie tylko do rozrywki ale też np. szkoleń) absolwent tego kierunku odnajdzie się jako twórca gier, projektant, konsultant-wdrożeniowiec czy też szef zespołu programistów tworzących grę. Najlepiej na tym kierunku odnajdą się pasjonaci świata gier komputerowych, osoby z jednej strony posiadające uzdolnienia matematyczne i informatyczne, a z drugiej wyróżniający się kreatywnością i artystyczną duszą.

### **Profil studenta**

Pomyśl o tym kierunku, jeśli:

- masz bogatą wyobraźnię, jesteś kreatywny,
- masz dobrze rozwinięte zdolności analityczne,
- jesteś wytrwały i dokładny,
- jesteś gotowy do spędzania wielu godzin przed ekranem,
- jesteś pasjonatem gier komputerowych.

Pomyśl o czymś innym, jeśli:

- nie lubisz pracy zespołowej,
- jesteś niecierpliwy, masz problemy z koncentracją,
- nie interesujesz się nowoczesnymi technologiami informatycznymi.

### **Program studiów**

Studia obejmują takie przedmioty jak:

- programowanie grafiki 3D
- zarządzanie projektami
- grafika konceptowa
- animacja 2D i 3D
- gry poważne
- fotografia i obróbka cyfrowa
- zasady tworzenia scenariuszy
- tworzenie scenariuszy
- projektowanie poziomów
- modelowanie 3D
- programowanie gier w C++

- programowanie symulacji fizyki w czasie rzeczywistym
- pracownia robotyki
- interakcja człowiek-komputer
- silnik fizyki 3D
- projektowanie mechaniki gier video
- wprowadzenie do game studies
- technologia motion capture
- polskie i międzynarodowe prawo autorskie

### **Możliwości zatrudnienia**

Absolwenci kierunku informatyka gier komputerowych mogą znaleźć zatrudnienie w:

- wydawnictwach gier komputerowych,
- wydawnictwach multimedialnych,
- firmach produkujących np. konsole do gier,
- firmach typu software house, zajmujących się tworzeniem oprogramowania na zlecenie według indywidualnych preferencji i potrzeb klienta biznesowego,
- agencjach interaktywnych,
- studiach telewizyjnych,
- start-upach działających w przemyśle gier.

Absolwent kierunku informatyka gier komputerowych może pracować m.in. jako:

- główny programista gry,
- projektant kodu gry,
- programista grafiki,
- programista sztucznej inteligencji,
- konsultant w zakresie wdrożenia narzędzi opartych na grach komputerowych w przedsiębiorstwach oraz instytucjach,
- pracownik naukowo-badawczy w dziedzinie informatyki stosowanej lub nauk szczegółowych.

### **Możliwości kształcenia**

#### **Uniwersytet Jagielloński**

<b>Typ studiów:</b>	stacjonarne i niestacjonarne II stopnia
<b>Wydział:</b>	Wydział Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej
<b>Kierunek:</b>	informatyka gier komputerowych
<b>Adres:</b>	ul. Prof. S. Łojasiewicza 11, 30-348 Kraków
<b>Tel.</b>	12 664 48 90
<b>E-mail:</b>	wydzial.fais@uj.edu.pl
<b>Adres www:</b>	<a href="https://fais.uj.edu.pl/">https://fais.uj.edu.pl/</a>