

4 mar 2026		studia II stopnia., Kierunek: Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna - I rok									
		Poniedziałek		Wtorek		Środa		Czwartek		Piątek	
		Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2
8-00	8-00										
	8-15										
9-00	8-30			08:30 - 10:00 Proces quality assurance i przystosowanie do grup docelowych Dr Marcin Makaj ONLINE							
	8-45										
	9-00										
	9-15										
10-00	9-30	09:30 - 11:00 Game design i level design									
	9-45										
	10-00										
	10-15										
11-00	10-30			10:15 - 11:45 Techniki przygotowania portfolio Mgr Ewa Gawdzińska 105 Pałac pod Globusem							
	10-45										
	11-00										
	11-15										
12-00	11-30	11:00 - 12:30 Ekonomia dla twórców gier									
	11-45										
	12-00										
	12-15										
13-00	12-30										
	12-45										
	13-00										
	13-15										
14-00	13-30	12:30 - 14:00 Proces dystrybucyjny i wydawniczy gier komputerowych									
	13-45										
	14-00										
	14-15										
15-00	14-30	14:00 - 17:00 Pracownia GKIRW 1									
	14-45										
	15-00										
	15-15										
16-00	15-30										
	15-45										
	16-00										
	16-15										
17-00	16-30	13:30 - 16:30 Pracownia GKIRW 8									
	16-45										
	17-00										
	17-15										
18-00	17-30										
	17-45										
	18-00										
	18-15										
19-00	18-30										
	18-45										
	19-00										
	19-15										
20-00	19-30										
	19-45										
	20-00										
	20-15										
21-00	20-30										
	20-45										
	21-00										
	21-15										
21-30 Techniczne przygotowanie treści kreatywnych do gier komputerowych - w ramach wybranych pracowni kierunkowych i uzupełniających (3 godziny do ustalenia z prowadzącym)											

4 mar 2026		studia II stopnia, Kierunek: Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna - II rok									
		Poniedziałek		Wtorek		Środa		Czwartek		Piątek	
		Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2	Grupa 1	Grupa 2
8-00	8-00										
	8-15										
	8-30										
	8-45										
9-00	9-00										
	9-15										
	9-30										
	9-45										
10-00	10-00										
	10-15										
	10-30										
	10-45										
11-00	11-00										
	11-15										
	11-30										
	11-45										
12-00	12-00							11:45 - 13:15			
	12-15							Ludologia			12:00 - 15:00
	12-30							Dr Marcin Chojnacki			Kierunkowa praca dyplomowa (promotor pomocniczy)
	12-45							ONLINE			Mgr Karolina Kaleta
13-00	13-00										
	13-15										
	13-30			13:30 - 16:30							
	13-45			Kierunkowa praca dyplomowa							
14-00	14-00										
	14-15										
	14-30										
	14-45										
15-00	15-00										
	15-15										
	15-30	15:30 - 18:30									
	15-45	Kierunkowa praca dyplomowa									
16-00	16-00										
	16-15										
	16-30	Dr Marcin Makaj									
	16-45										
17-00	17-00										
	17-15										
	17-30										
	17-45										
18-00	18-00	105 Pałac pod Globusem									
	18-15										
	18-30										
	18-45										
19-00	19-00										
	19-15										
	19-30										
	19-45										
20-00	20-00										
	20-15										
	20-30										
	20-45										
21-00	21-00	Techniczne przygotowanie treści kreatywnych do gier komputerowych - w ramach wybranych pracowni kierunkowych i uzupełniających (2 godziny do ustalenia z prowadzącym)									
	21-15										
	21-30	Pisemna praca dyplomowa - 15 godzin indywidualnych konsultacji z wybranym promotorem głównym									
	21-45										

4 mar 2026	Legenda pracowni wyboru					
	Osoba prowadząca		Biogram osoby prowadzącej	Portfolio osoby prowadzącej	Lista tematów realizowanych w pracowni	Uwagi
	Stopień	Imię i nazwisko				
Pracownia GKIRW 1	Dr	Marcin Makaj	<p>Doktor sztuki i magister prawa oraz ekonomii, jest adiunktem w Akademii Sztuki w Szczecinie, gdzie kieruje Międzywydziałową Katedrą Gier Komputerowych i Rzeczywistości Wirtualnej.</p> <p>Wielokrotnie nagradzany (m.in. w Pixel Awards, Game Connection Development Awards oraz Indie Prize) twórcza zaangażowanych gier komputerowych, którego dzieła były prezentowane na całym świecie (m.in. w Los Angeles, Toronto, Kapsztadzie, Paryżu, Amsterdamie, Kolonii, Szanghaju, Seulu i Tokio).</p> <p>Juror w międzynarodowych konkursach (m.in. Game Developers Choice Awards i Indie Cup), prelegent na branżowych konferencjach (m.in. na Game Developers Conference w San Francisco), członek rady programowej Game Industry Conference, stypendysta Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz ekspert Komisji Europejskiej w zakresie gier komputerowych.</p>	<p><a href="http://themoonwalls.com">themoonwalls.com</a></p> <p><a href="https://orcid.org/0000-0001-5911-3382">orcid.org/0000-0001-5911-3382</a></p> <p><a href="https://linkedin.com/in/MarcinMakaj">linkedin.com/in/MarcinMakaj</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- zaangażowane gry komputerowe;</li> <li>- modelowanie 3D i rzeźba 3D;</li> <li>- przestrzenie wirtualne i level design;</li> </ul>	<p><u>I stopień:</u></p> <p>Wybrana pracownia kierunkowa i uzupełniająca</p> <p>Promotor</p> <p><u>II stopień:</u></p> <p>Wybrana pracownia kierunkowa i uzupełniająca</p> <p>Promotor główny i pomocniczy</p>
Pracownia GKIRW 2	Dr	Marta Jarnuszkiewicz	<p>Artystka wizualna, edukatorka i badaczka edukacji artystycznej. W latach 2016–2025 wykładała na Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, a od 2014 roku prowadzi zajęcia w Warszawskiej Szkole Filmowej.</p> <p>Tworzy instalacje wideo, animacje, działania partycypacyjne i kompozycje ruchowe, badając modele ruchu w kontekstach społecznych i politycznych. Jej prace pokazywano m.in. w Salonie Akademii w Warszawie, GSW w Opolu, Westergasfabriek w Amsterdamie, Teatrze Nowym w Warszawie, BWA w Zielonej Górze i Muzeum Etnograficznym w Warszawie; jest laureatką m.in. Nagrody Głównej WRO Media Art.</p> <p>W swojej twórczości i dydaktyce interesuje się projektowaniem procesów – partycypacyjnych, ruchomych, edukacyjnych oraz moderujących dyskusję. Od dwóch lat bada edukację artystyczną, kwestionując jej status quo. W 2024 r. rozpoczęła projekt ART ASK – przestrzeń twórczego dialogu o edukacji w sztuce, oraz kuratoruje platformę 3-ELEMENTS łączącą sztukę, edukację i ekologię.</p>	<p><a href="http://martajarnuszkiewicz.com">martajarnuszkiewicz.com</a></p> <p><a href="http://3-elements.org">3-elements.org</a></p> <p><a href="https://spotify.com/ARTASK">spotify - ART ASK</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- projekt kolektywny, obejmujący zarówno działania w przestrzeni rzeczywistej (teren), jak i wirtualnej (gry, media cyfrowe, AR, symulacje);</li> <li>- projekt indywidualny lub w duecie, obejmujący zakres od fotografii i wideo, przez performans i choreografię, po gry, interaktywne doświadczenia i działania społeczne;</li> </ul>	<p><u>I stopień:</u></p> <p>Wybrana pracownia kierunkowa i uzupełniająca</p> <p>Promotor</p> <p><u>II stopień:</u></p> <p>Wybrana pracownia kierunkowa i uzupełniająca</p> <p>Promotor główny i pomocniczy</p>
Pracownia GKIRW 3	Mgr	Karolina Kaleta	<p>Projektantka gier, grafik i asystentka w Akademii Sztuki w Szczecinie. Specjalizuje się w game designie, UX oraz tworzeniu concept artu z wykorzystaniem grafiki 3D, w szczególności rzeźby cyfrowej. Prowadzi zajęcia z projektowania gier i concept artu, łącząc kreatywność w tworzeniu grafiki z nowoczesnymi metodami produkcji gier. Bada potencjał gier w kulturze, edukacji i instytucjach publicznych.</p> <p>Stworzyła grę „Agentka Sedina na Tropie Historii Szczecina” dla Muzeum Techniki i Komunikacji w Szczecinie. Podczas studiów założyła i prowadziła Koło Naukowe PRYZMAT, z którym współtworzyła liczne gry prezentowane na wystawach w Polsce i za granicą.</p> <p>Prywatnie interesuje się elektroniką, drukiem 3D oraz malowaniem miniatur do gier planszowych i TTRPG.</p>	<p><a href="http://artstation.com/karolene">artstation.com/karolene</a></p> <p><a href="http://k.roll.it.ch.io">k.roll.it.ch.io</a></p> <p><a href="http://pryzmat.it.ch.io">pryzmat.it.ch.io</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- concept art przestrzeni, postaci, kreatur, broni;</li> <li>- modelowanie 3D i rzeźba 3D;</li> <li>- texture painting, tworzenie materiałów, tworzenie shaderów;</li> <li>- projektowanie gier 2D i 3D;</li> <li>- projektowanie gier planszowych i TTRPG;</li> <li>- tworzenie gier i aplikacji mobilnych;</li> <li>- tworzenie gier i aplikacji współpracujących z elektroniką (np. Arduino, ESP32);</li> </ul>	<p><u>I stopień:</u></p> <p>Wybrana pracownia kierunkowa i uzupełniająca</p> <p>Promotor</p> <p><u>II stopień:</u></p> <p>Wybrana pracownia uzupełniająca</p> <p>Promotor pomocniczy</p>
Pracownia GKIRW 4	Mgr	Weronika Zieziulewicz	<p>Graficzka projektowa, motion designerka i asystentka w Akademii Sztuki w Szczecinie. Specjalizuje się w animacji 2D i 3D, ilustracji oraz oprawie wizualnej gier i aplikacji. Pracuje także w studiu Riotters (<a href="http://riotters.com">riotters.com</a>), gdzie zajmuje się motion designem oraz projektowaniem graficznym.</p> <p>Podczas studiów współtworzyła Koło Naukowe PRYZMAT, w ramach którego przygotowywała grafiki i animacje do licznych projektów gier. Jej pasje obejmują również gry fabularne (TTRPG), planszowe i książkowe.</p>	<p><a href="http://artstation.com/werserker_draws">artstation.com/werserker_draws</a></p> <p><a href="http://pryzmat.it.ch.io">pryzmat.it.ch.io</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- animacja 2D i 3D;</li> <li>- rigging 2D i 3D;</li> <li>- motion design;</li> <li>- projektowanie postaci;</li> <li>- digital painting i ilustracja;</li> <li>- concept art;</li> <li>- projektowanie publikacji;</li> <li>- projektowanie pod druk;</li> <li>- projektowanie graficzne interfejsów;</li> </ul>	<p><u>I stopień:</u></p> <p>Wybrana pracownia kierunkowa i uzupełniająca</p> <p>Promotor</p> <p><u>II stopień:</u></p> <p>Wybrana pracownia uzupełniająca</p> <p>Promotor pomocniczy</p>
Pracownia GKIRW 5	Mgr	Ewa Gawdzińska	<p>Absolwentka grafiki projektowej, aktualnie obejmująca stanowisko instruktorki w Akademii Sztuki w Szczecinie. Zajmuje się szeroko rozumianą ilustracją, w szczególności splash artem oraz character designem, ale nie są jej obce również ilustracje environmentu oraz propów. Ilustruje dla Wydawnictwa Czarna Owca.</p> <p>Wystawy: uczestniczka wystaw w Szczecinie, Krakowie, Drawnie i Stargardzie, laureatka konkursu na ilustrację japońską w Łodzi.</p>	<p><a href="http://artstation.com/ewagawdzinska">artstation.com/ewagawdzinska</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- tekstura w renderze ilustracyjnym;</li> <li>- projekt i realizacja serii spritów ;</li> <li>- planowanie i renderowanie mapy 2D w ujęciu ilustracji cyfrowej;</li> <li>- projektowanie i realizacja rekwizytów;</li> <li>- splash art;</li> </ul>	<p><u>I stopień:</u></p> <p>Wybrana pracownia kierunkowa i uzupełniająca</p> <p>Promotor</p> <p><u>II stopień:</u></p> <p>Wybrana pracownia uzupełniająca</p> <p>Promotor pomocniczy</p>
Pracownia GKIRW 6	Mgr	Jan Filipowiak	<p>Przedsiębiorca z ponad 20-letnim doświadczeniem w branży IT/CG, który pozyskał 2 miliony euro finansowania na rozwój innowacyjnych technologii. Zaczynał jako ilustrator Newsweeka i projektant multimediów w agencjach reklamowych w Polsce i UK dla firm tj. Toyota, Unity Line, Mercedes i Tunnocks.</p> <p>Założyciel i CEO Pixel Legend produkującej oprogramowanie i doświadczenia immersyjne dla globalnych marek (DHL, IBM, Boston Globe), wyróżnionej przez Forbes, Business Insider i MIT. CTO w w irlandzkim projekcie Virtualist finansowanym przez Enterprise Ireland i wyróżnionym przez Autodesk za moduł zdalnej współpracy w rozszerzonej rzeczywistości.</p> <p>CTO w estońskiej firmie Rarelight Immersive, która świadczyła konsulting i usługi programistyczne dla innowacyjnych startupów immersyjnych i koncernów tj. Mattel. Obecnie współzałożyciel i CTO w berlińskiej Kukan AI, opracowującej generatywną przestrzenną sztuczną inteligencję w przestrzeniach 3DGS. Doświadczony wykładowca (m.in. TU Dublin, PARP, BCFE Dublin) i mentor startupowy (m.in. Techstars, Samsung).</p>	<p><a href="http://pixellegend.com">pixellegend.com</a></p> <p><a href="https://linkedin.com/in/jan-filipowiak">linkedin.com/in/jan-filipowiak</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- gry i aplikacje immersyjne w silniku Unreal Engine;</li> <li>- tworzenie cyfrowych ludzi i asystentów napędzanych AI;</li> <li>- generatywna, przestrzenna sztuczna inteligencja (Generative Spatial AI);</li> <li>- wirtualna i rozszerzona rzeczywistość (VR/AR);</li> <li>- produkcja filmowa 3D w czasie rzeczywistym;</li> <li>- szybkie prototypowanie i strategia startupowa;</li> <li>- technologie web i mobilne;</li> </ul>	<p><u>I stopień:</u></p> <p>Wybrana pracownia kierunkowa i uzupełniająca</p> <p>Promotor</p> <p><u>II stopień:</u></p> <p>Wybrana pracownia uzupełniająca</p> <p>Promotor pomocniczy</p>

<p><b>Pracownia GKIRW 7</b></p>	<p>Mgr</p>	<p>Olgięrd Gacki</p>	<p>Urodzony w 2000 roku w Szczecinie. Absolwent studiów magisterskich na kierunku Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna na Akademii Sztuki w Szczecinie.</p> <p>Grafię 3D i 2D oraz UX/UI Designer pracujący od 2023 roku w charakterze instruktora na swojej Alma Mater. Współorganizator szęecińskich game jamów - Gryf Jam 2023 i NaGrybek Game Jam 2025. Współtwórcę inicjatywy OnBoard Szczecin, która koncentruje się na organizacji wydarzeń związanych z grami planszowymi, komputerowymi, TTRPG oraz szeroko pojętą popkulturą.</p> <p>Pasjonat historii starożytnej, wszelkich religii i mitologii oraz gier strategicznych.</p>	<p><a href="http://artstation.com/wariuosg">artstation.com/wariuosg</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- modelowanie 3D i rzeźba 3D;</li> <li>- druk 3D;</li> <li>- cinematic trailers;</li> <li>- proste gry 3D;</li> <li>- animacja 3D;</li> <li>- teksturowanie manualne i generatywne;</li> <li>- grafika generatywna;</li> <li>- projektowanie i renderowanie produktu w 3D;</li> <li>- projektowanie UI;</li> <li>- przestrzenie wirtualne i level design;</li> <li>- konceptowanie i projektowanie postaci przy użyciu narzędzi rzeźbiarskich;</li> </ul>	<p><u>I stopień:</u></p> <p>Wybrana pracownia kierunkowa i uzupełniająca</p> <p>Promotor</p> <p><u>II stopień:</u></p> <p>Wybrana pracownia uzupełniająca</p> <p>Promotor pomocniczy</p>
<p><b>Pracownia GKIRW 8</b></p>	<p>Dr inż.</p>	<p>Radosław Nagay</p>	<p>Absolwent Zachodniopomorskiego Uniwersytetu Technologicznego (mgr inż.) oraz Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi (dr). Adiunkt na Wydziale Wzornictwa Akademii Sztuki w Szczecinie oraz w Międzywydziałowej Katedrze Gier Komputerowych i Rzeczywistości Wirtualnej na tej samej uczelni.</p> <p>Kierownik Laboratorium Virtual Design w Centrum Przemysłów Kreatywnych w Szczecinie. Projektant z przeszło 20 letnim doświadczeniem w dziedzinie komunikacji wizualnej. Grafię, animator, pasjonat matematyki i fizyki. W swoim dorobku ma setki komercyjnych projektów graficznych i multimedialnych oraz kilkadziesiąt grafik, animacji i instalacji interaktywnych na styku sztuki i nowych technologii.</p> <p>Od 2019 roku regularnie prezentuje swoje prace na wystawach skupionych wokół sztuki numerycznej i nowych mediów.</p>	<p><a href="http://panopticum.com.pl">panopticum.com.pl</a></p> <p><a href="http://vri.com.pl">vri.com.pl</a></p> <p><a href="https://www.linkedin.com/in/radoslaw-nagay">linkedin.com/in/radoslaw-nagay</a></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- animacja 2D i 3D;</li> <li>- rigging 3D;</li> <li>- cyfrowa produkcja filmów i animacji;</li> <li>- montaż nielinowy;</li> <li>- fotoedycja;</li> <li>- cyfrowa postprodukcja obrazu i dźwięku;</li> <li>- sztuka generatywna;</li> <li>- modelowanie 3D i rzeźba 3D;</li> <li>- komunikacja wizualna;</li> <li>- projektowanie graficzne;</li> <li>- projektowanie gier i aplikacji o zwiększonej dostępności (np. dla osób niepełnosprawnych);</li> <li>- instalacje interaktywne;</li> </ul>	<p><u>I stopień:</u></p> <p>Brak możliwości wyboru</p> <p><u>II stopień:</u></p> <p>Wybrana pracownia kierunkowa i uzupełniająca</p> <p>Promotor główny i pomocniczy</p>