

Zabawa w sieci, praca w realu

a.u. 09-09-2011, ostatnia aktualizacja 09-09-2011 01:00



autor: Bartłomiej
Zborowski

źródło: Fotorzepa
Według ekspertów
specjaliści od gier
komputerowych nie
będą mieli problemu ze
znalezieniem pracy

gier. Producenci gier będą się specjalizować w planowaniu projektu, prowadzeniu dokumentacji i kierowaniu zespołem programistów. Natomiast programiści grafiki będą się ćwiczyć w narzędziach do tworzenia grafiki – dodaje dr Paweł Węgrzyn. Studenci będą się uczyć m.in. takich przedmiotów, jak: wprowadzenie do popkultury, projektowanie języków, pisanie scenariuszy, modelowanie trójwymiarowe postaci. – Żeby projektować gry wideo, nie wystarczy tylko być ich miłośnikiem, trzeba też mieć wiedzę z socjologii, psychologii, etnologii. Równie ważna jest znajomość literatury science fiction i taką edukację absolwenci nowego kierunku otrzymają – mówi dyrektor Europejskiej Akademii Gier.

Dla kandydatów przygotowano 54 miejsca, po 27 na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych. Zainteresowanie jest spore, także dzięki temu, że nauka jest bezpłatna dzięki dofinansowaniu z funduszy unijnych.

Według ekspertów absolwenci nie będą mieli kłopotów z podjęciem pracy. Etaty będą czekać m.in. w branży produkcji gier wideo, w firmach zajmujących się tworzeniem wirtualnych symulatorów i trenażerów, w przemyśle reklamowym i rozrywkowym wykorzystującym trójwymiarowe wizualizacje. Rekrutacja trwa od 22 czerwca i zakończy się 13 lipca.

Więcej informacji na stronie www.gry-wideo.if.uj.edu.pl.

Rzeczpospolita

Uczelnie proponują coraz więcej studiów dla projektantów gier wideo. Według specjalistów ukończenie takiego kierunku daje gwarancję pewnej pracy i dobrego wynagrodzenia

Cztery lata temu specjalistyczne firmy odpowiedziały nam, że warto przygotować kształcenie akademickie z zawodów związanych z tworzeniem gier wideo. Szybki rozwój tej branży i brak specjalistycznych kadr to główne powody, dla których studia powstały – mówi dr Paweł Węgrzyn z UJ, dyrektor Europejskiej Akademii Gier – szkoły, która powstała z połączenia sił AGH i UJ, a także firm tworzących gry komputerowe.

Uniwersytet Jagielloński przygotował trzy specjalizacje w ramach studiów II stopnia: produkcja gier wideo, modelowanie i animacja 3D powstały na informatyce, na Wydziale Fizyki, Astronomii i Informatyki Stosowanej, a projektowanie gier wideo stworzono w ramach kierunku kulturoznawstwo na Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej.

Studia przeznaczone są dla osób, które mają dyplom licencjata, inżyniera lub magistra uprawniający do kwalifikacji na studia drugiego stopnia na kierunku informatyka albo kulturoznawstwo. – Projektanci gier będą się uczyć tworzenia scenariuszy i znajomości gatunków