

Prof. Agnieszka Szczęsna powołana do Sektorowej Rady ds. Kompetencji Gaming i GameDev

8.6.2026 - Martin Huć | Politechnika Śląska w Gliwicach

Dr hab. inż. Agnieszka Szczęsna, prof. PŚ z Katedry Grafiki, Wizji Komputerowej i Systemów Cyfrowych na Wydziale Automatyki Elektroniki i Informatyki PŚ została powołana do składu Sektorowej Rady ds. Kompetencji Gaming i GameDev przez Podsekretarz Stanu w Ministerstwie Funduszy i Polityki Regionalnej.

W ramach spotkań Rady podczas tegorocznej konferencji Digital Dragons odbył się Okrągły Stół Polskiego Gamedevu. Prof. Agnieszka Szczęsna brała udział w dyskusji dotyczącej edukacji formalnej. W rozmowach wzięli udział przedstawiciele administracji publicznej, uczelni, organizacji branżowych oraz ekspertów gamedevu.

Najważniejsze zadania, które będą realizowane w branży gier przez Radę to m.in. analiza i monitorowanie potrzeb kompetencyjnych, upowszechnianie informacji o potrzebach kwalifikacyjno-zawodowych czy formułowanie rekomendacji w zakresie dostosowania kadr do aktualnych potrzeb przedsiębiorców.

Prof. Agnieszka Szczęsna prowadzi na naszej Uczelni specjalizację Interaktywna Grafika Trójwymiarowa. Jej udział w Radzie pozwala zaznaczyć, że Politechnika Śląska również kształci na potrzeby rynku gamedev, a nasi studenci znajdują pracę w tym obszarze. Naukownicy podkreśla, że zależy jej, aby umocnić pozycję Uczelni w tej dziedzinie.

https://www.polsl.pl/ps_aktualnosci/prof-agnieszka-szczesna-powolana-do-sektorowej-rady-ds-kompetencji-gaming-i-gamedev