



PROGRAM
STUDIÓW

Game Development

Poziom studiów
I stopień

Uzyskany tytuł
licencjat

Język wykładowy
polski

Czas trwania
3 lata

Tryb studiów
niestacjonarne

Cykl programu
2026 - 2029



Moduły międzykierunkowe

6 modułów | 161 godzin

To blok zajęć ogólnorozwojowych. Wyposaży Cię w bardzo uniwersalne kompetencje, bez których nie może współcześnie obejść się żaden dobry specjalista niezależnie od branży. Są wśród nich: 2 indywidualne badania predyspozycji i talentów, tutoring (czyli mentorska opieka w rozwoju), wybrany język obcy.

Zakres: wiedza i kompetencje ogólnorozwojowe

Charakter: wspólne dla wszystkich studentów i studentek studiów I stopnia

Status: obowiązkowe, według listy

Liczba godzin: 161 (niestacjonarne)

Czas realizacji: 1-4 semestr

[Przejdź do tych modułów](#)

Moduły kierunkowe

18 modułów | 505 godzin

To zestaw przedmiotów praktycznych ściśle dotyczących studiowanego kierunku. Solidna podstawa programowa, która wyposaży Cię w najnowszą wiedzę i kluczowe umiejętności potrzebne w branży.

Zakres: wiedza i kompetencje branżowe

Charakter: wspólne dla wszystkich studentów i studentek tego kierunku

Status: obowiązkowe, według listy

Liczba godzin: 505 (niestacjonarne)

Czas realizacji: 1-6 semestr

[Przejdź do tych modułów](#)

Moduły do wyboru

10 modułów | 300 godzin

To pakiet przedmiotów, które wybierasz samodzielnie – według swoich potrzeb i zainteresowań. Do dyspozycji masz dziesiątki zagadnień – zarówno w dyscyplinach związanych bezpośrednio z Twoim kierunkiem, jak i międzykierunkowych. Dzięki nim masz wpływ na przebieg własnej edukacji.

Zakres: wiedza i kompetencje branżowe i interdyscyplinarne

Charakter: indywidualne dla każdego studenta i studentki

Status: wybierane samodzielnie z listy*

Liczba godzin: 300 (niestacjonarne)

Czas realizacji: 1-6 semestr

*W każdym roku akademickim lista dostępnych modułów jest nieco inna. Modyfikujemy ją dla naszych studentów i studentek, reagując na popularność wybieranych przez nich przedmiotów oraz zmieniające się trendy rynkowe.

**W trakcie studiów wybierasz 10 modułów, każdy po 5 punktów ECTS.

[Przejdź do tych modułów](#)

Praktyki zawodowe

3 moduły | 964 godziny

Pełnowymiarowy staż studencki w wybranej przez Ciebie firmie. Twoje pierwsze kroki w zawodzie pod okiem bardziej doświadczonych kolegów i koleżanek w branży.

Zakres: praktyczne doświadczenie zawodowe

Charakter: osobno dla każdego studenta i studentki

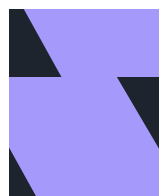
Status: wybierane samodzielnie z listy*

Liczba godzin: 964 (niestacjonarne)

Czas realizacji: 2-6 semestr

*W ich zdobyciu pomoże Ci uczelniane Biuro Karier, które ułatwi Ci kontakt ze współpracującymi z uczelnią firmami.

[Zobacz więcej](#)



| Nazwa przedmiotu / kursu | Zaliczenie | Semestr | ECTS | Godziny dydaktyczne |
|------------------------------------------|------------|---------|------|---------------------|
| 1 Wprowadzenie do studiowania | Z | 1 | 1 | 21 |
| 1 Wprowadzenie do studiowania | Z | | | 21 |
| 2 Moduł językowy 1 | O | 2 | 5 | 30 |
| 1 Język obcy | O | | | 20 |
| 2 Język obcy e-learning | O | | | 10 |
| 3 Moduł językowy 2 | O | 3 | 5 | 30 |
| 1 Język obcy | O | | | 20 |
| 2 Język obcy e-learning | O | | | 10 |
| 4 Moduł językowy 3 | E | 4 | 5 | 30 |
| 1 Język obcy | O | | | 20 |
| 2 Język obcy e-learning | O | | | 10 |
| 5 Moduł humanistyczny | O | 1 | 5 | 30 |
| 1 Dylematy etyczne | O | | | 15 |
| 2 Krytyczna analiza współczesnego świata | O | | | 15 |
| 6 Tutoring grupowy | Z | 2 | 4 | 20 |
| 1 Tutoring grupowy | Z | | | 12 |
| 2 Tutoring indywidualny | Z | | | 8 |
| Razem w tej sekcji | | | 25 | 161 |



| Nazwa przedmiotu / kursu | Zaliczenie | Semestr | ECTS | Godziny dydaktyczne |
|-----------------------------------------------------------|------------|---------|------|---------------------|
| 1 Media gier | O | 1 | 5 | 30 |
| 1 Historia gier | O | | | 10 |
| 2 Gry jako media | O | | | 20 |
| 2 Grafika gier | O | 1 | 5 | 30 |
| 1 Grafika 2D | O | | | 15 |
| 2 Grafika 3D | O | | | 15 |
| 3 Projektowanie i programowanie gier 1 | O | 1 | 5 | 30 |
| 1 Wprowadzenie do projektowania i produkcji gier | O | | | 15 |
| 2 Wprowadzenie do programowania gier | O | | | 15 |
| 4 Narracja i fabuła w grach | O | 2 | 5 | 30 |
| 1 Wprowadzenie do narracji i fabuły | O | | | 10 |
| 2 Projektowanie narracji i fabuły w grach | O | | | 20 |
| 5 Audio gier | O | 2 | 5 | 30 |
| 1 Wprowadzenie do audio w grach | O | | | 30 |
| 6 Komunikacja i marketing w mediach interaktywnych | O | 2 | 5 | 30 |
| 1 Komunikacja człowiek - nowe media | O | | | 15 |
| 2 Komunikacja i marketing gier | O | | | 15 |
| 7 Programowanie gier 2 | O | 2 | 5 | 30 |
| 1 Programowanie w silnikach gier | O | | | 30 |
| 8 Projektowanie gier 2 | O | 2 | 5 | 30 |
| 1 Projektowanie elementów gier | O | | | 30 |
| 9 Animacja w grach | O | 3 | 5 | 30 |
| 1 Animacja 2D | O | | | 15 |
| 2 Animacja 3D | O | | | 15 |
| 10 Studio projektowania gier 1 | O | 3 | 5 | 30 |
| 1 Wprowadzenie do zarządzania projektami i jakością | O | | | 5 |
| 2 Zarządzanie projektami i jakością | O | | | 25 |



| Nazwa przedmiotu / kursu | Zaliczenie | Semestr | ECTS | Godziny dydaktyczne |
|------------------------------------------------------------|------------|---------|------|---------------------|
| 11 Wprowadzenie do gier na urządzenia przenośne i sieciowe | O | 3 | 5 | 30 |
| 1 Projektowanie gier na urządzenia przenośne | O | | | 15 |
| 2 Projektowanie gier sieciowych | O | | | 15 |
| 12 Projektowanie doświadczeń AR/VR | O | 4 | 5 | 30 |
| 1 Projektowanie doświadczeń AR/VR | O | | | 30 |
| 13 Studio projektowania gier 2 | O | 4 | 5 | 30 |
| 1 Tworzenie projektu interaktywnego | O | | | 25 |
| 2 Prezentacja i analiza projektu | O | | | 5 |
| 14 Proseminarium | O | 4 | 1 | 5 |
| 1 Proseminarium | O | | | 5 |
| 15 Warsztat produkcji gier | O | 5 | 5 | 30 |
| 1 Warsztat produkcji gier | O | | | 30 |
| 16 Studio projektowania gier 3 | O | 5 | 5 | 30 |
| 1 Prawa autorskie i rynek gier | O | | | 5 |
| 2 Portfolio i rynek pracy | O | | | 25 |
| 17 Seminarium dyplomowe 1 | O | 5 | 5 | 25 |
| 1 Dyplomowy projekt zespołowy 1 | O | | | 15 |
| 2 Seminarium dyplomowe 1 | Z | | | 10 |
| 18 Seminarium dyplomowe 2 | O | 6 | 5 | 25 |
| 1 Dyplomowy projekt zespołowy 2 | O | | | 15 |
| 2 Seminarium dyplomowe 2 | Z | | | 10 |
| Razem w tej sekcji | | | 86 | 505 |



Moduły do wyboru proponowane w roku akademickim 2025/2026

Dyscypliny międzykierunkowe

| | | |
|-------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| AI i media przyszłości – jak nie dać się zmanipulować? | Analiza i wizualizacja danych | Cyberbezpieczeństwo od podstaw |
| E-commerce i AI w reklamie | IT Project management (EN) | Jak działa mózg? Praktyczne zastosowania kognitywistyki |
| Jak sprzedawać usługi i negocjować? | Język migowy | Kompetencje nowoczesnego lidera |
| Kreatywne programowanie dla każdego | Kreatywność w biznesie | Kultura gier wideo |
| Kurs Excel | Kurs języka japońskiego | Logistyka dla managera |
| Odporność psychiczna w biznesie | O relacjach i budowaniu związków partnerskich | Podstawy animacji |
| Pozyskiwanie funduszy (granty i VC) | Prezentacja danych i raportowanie | Przygotowanie eventu od A-Z |
| Psychologia podejmowania decyzji | Psychologia pozytywna | Skuteczność w biznesie |
| Sound design – podstawy tworzenia efektów dźwiękowych | Strategiczne komunikowanie marki | Strategie biznesowe i analiza trendów |
| SXO – praktyczne wykorzystanie | Sztuczna inteligencja | Time Skills Management |



Moduły do wyboru proponowane w roku akademickim 2025/2026

Dyscypliny międzykierunkowe

| | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------|
| Tworzenie rozwiązań grywalizacyjnych dla biznesu i edukacji | Uczenie maszynowe – jak wykorzystać potencjał danych, aby uzyskać lepsze wyniki i podejmować mądre decyzje? | Wprowadzenie do procesu produkcji video |
| Współpraca z influencerem/ youtuberem/twórcą internetowym – co zrobić, aby była legalna? | Zarządzanie efektywną komunikacją firmy | Zarządzanie sobą w czasie i budowanie nawyków – perspektywa praktyczna |
| Zarządzanie różnorodnością | Zrównoważony rozwój i odpowiedzialność społeczna: strategię dla zmian klimatycznych i gospodarki | |



Moduły do wyboru proponowane w roku akademickim 2025/2026

Dyscypliny kierunkowe

| | | |
|--------------------------------------|------------------------------------------|------------------------------------------|
| Dźwięk w grach | Game Design | Gra jako produkt |
| Grafika 3D - 3ds Max i Maya | Grafika 3D - Blender | Grafika gier - obiekty w grach |
| Grafika gier - środowisko w grach | Grafika koncepcyjna | Narracje literackie i filmowe w grach |
| Programowanie w C++ | Projektowanie i programowanie - Unity | Projektowanie w Unreal Engine |
| Silniki gier - Unity | Silniki gier - Unreal Engine | Storytelling |
| UX i UI w grach | | |



| Nazwa przedmiotu / kursu | Zaliczenie | Semestr | ECTS | Godziny dydaktyczne |
|------------------------------------------------|------------|---------|------|---------------------|
| 1 Wprowadzenie do praktyk | Z | 2 | 0 | 1 |
| 1 Spotkanie z koordynatorem | Z | | | 1 |
| 2 Budowanie ścieżki rozwoju zawodowego (iP121) | Z | 4 | 0 | 3 |
| 1 Budowanie ścieżki rozwoju zawodowego (iP121) | Z | | | 3 |
| 3 Praktyki zawodowe | Z | 6 | 33 | 960 |
| 1 Praktyka u pracodawcy | Z | | | 960 |
| Razem w tej sekcji | | | 33 | 964 |

Chcesz dowiedzieć się więcej o kierunku?

Szczegółowe informacje
o liczbie godzin dostępne są w [BIP](#)