



PROGRAM
STUDIÓW

Game Development

Poziom studiów
I stopień

Uzyskany tytuł
licencjat

Język wykładowy
polski

Czas trwania
3 lata

Tryb studiów
stacjonarne

Cykl programu
2026 - 2029



Moduły międzykierunkowe

6 modułów | 243 godziny

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: 243 (stacjonarne)

Czas realizacji: 1-4 semestr

[Przejdź do tych modułów](#)

Moduły kierunkowe

18 modułów | 805 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: 805 (stacjonarne)

Czas realizacji: 1-6 semestr

[Przejdź do tych modułów](#)

Moduły do wyboru

10 modułów | 500 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: 500 (stacjonarne)

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

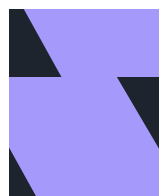
Status: wybierane samodzielnie z listy*

Liczba godzin: 964 (stacjonarne)

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	23
1 Wprowadzenie do studiowania	Z			23
2 Moduł językowy I	O	2	5	50
1 Język obcy	O			40
2 Język obcy e-learning	O			10
3 Moduł językowy II	O	3	5	50
1 Język obcy	O			40
2 Język obcy e-learning	O			10
4 Moduł językowy III	E	4	5	50
1 Język obcy	O			40
2 Język obcy e-learning	O			10
5 Moduł humanistyczny	O	1	5	50
1 Dylematy etyczne	O			25
2 Krytyczna analiza współczesnego świata	O			25
6 Tutoring grupowy	Z	2	4	20
1 Tutoring grupowy	Z			12
2 Tutoring indywidualny	Z			8
Razem w tej sekcji			25	243



Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
1 Media gier	O	1	5	50
1 Historia gier	O			15
2 Gry jako media	O			35
2 Grafika gier	O	1	5	50
1 Grafika 2D	O			25
2 Grafika 3D	O			25
3 Projektowanie i programowanie gier 1	O	1	5	50
1 Wprowadzenie do projektowania i produkcji gier	O			25
2 Wprowadzenie do programowania gier	O			25
4 Narracja i fabuła w grach	O	2	5	50
1 Wprowadzenie do narracji i fabuły	O			15
2 Projektowanie narracji i fabuły w grach	O			35
5 Audio gier	O	2	5	50
1 Wprowadzenie do audio w grach	O			50
6 Komunikacja i marketing w mediach interaktywnych	O	2	5	50
1 Komunikacja człowiek - nowe media	O			25
2 Komunikacja i marketing gier	O			25
7 Programowanie gier 2	O	2	5	50
1 Programowanie w silnikach gier	O			50
8 Projektowanie gier 2	O	2	5	50
1 Projektowanie elementów gier	O			50
9 Animacja w grach	O	3	5	50
1 Animacja 2D	O			25
2 Animacja 3D	O			25
10 Studio projektowania gier 1	O	3	5	50
1 Wprowadzenie do zarządzania projektami i jakością	O			5
2 Zarządzanie projektami i jakością	O			45



Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
11 Wprowadzenie do gier na urządzenia przenośne i sieciowe	O	3	5	50
1 Projektowanie gier na urządzenia przenośne	O			25
2 Projektowanie gier sieciowych	O			25
12 Projektowanie doświadczeń AR/VR	O	4	5	50
1 Projektowanie doświadczeń AR/VR	O			50
13 Studio projektowania gier 2	O	4	5	50
1 Tworzenie projektu interaktywnego	O			40
2 Prezentacja i analiza projektu	O			10
14 Proseminarium	Z	4	1	5
1 Proseminarium	Z			5
15 Warsztat produkcji gier	O	5	5	50
1 Warsztat produkcji gier	O			50
16 Studio projektowania gier 3	O	5	5	50
1 Prawa autorskie i rynek gier	O			10
2 Portfolio i rynek pracy	O			40
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	805



Moduły do wyboru proponowane w roku akademickim 2025/2026

Dyscypliny międzykierunkowe

AI i media przyszłości – jak nie dać się zmanipulować?	Analiza i wizualizacja danych	Business Practice Case
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
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	Tworzenie postaci w ZBrush
UX i UI w grach		



Praktyki zawodowe

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



Wychowanie fizyczne

Nie obędzie się też bez wuefu. Zajęć z wychowania fizycznego odbędziesz w sumie 60 godzin w semestrach 1 i 2. Do wyboru będziesz mieć siłownię, spinning, jogę, squasha, tenis stołowy – zależnie od sił i nastroju.

Chcesz dowiedzieć się więcej o kierunku?

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