

Plan studiów stacjonarne pierwszego stopnia 2022-2025

Kierunek: Game Development

A. Moduły międzykierunkowe obligatoryjne

LP.	NAZWA MODUŁU/Przedmioty	FORMA ZALICZENIA	SEMESTR	ECTS	LICZBA GODZIN ZAJĘĆ
					RAZEM
1	Moduł ogólny I	Z	1	1	5
	BHP		1		
	biblioteka		1		
2	Tydzień integracyjny	Z	1	3	25
	Wprowadzenie do studiowania		2		
3	Moduł językowy I	O	2	5	50
	Język obcy		2		
	Język obcy e-learning		2		
4	Moduł językowy II	O	3	5	50
	Język obcy		3		
	Język obcy e-learning		3		
5	Moduł językowy III	E	4	5	50
	Język obcy		4		
	Język obcy e-learning		4		
7	Tutoring I	Z	1	3	21
	Tutoring grupowy		1		
	Tutoring indywidualny		1		
8	Tutoring II	Z	1	3	20
	Tutoring grupowy		1		
	Tutoring indywidualny		1		
9	WF (tylko dzienni)	Z	1		30
	wf		1		
10	WF (tylko dzienni)	Z	2		30
	wf		2		
11	Kompetencje przyszłości 1 (kreatywność i współpraca w zespole)	O	1	5	50
	Podstawy kreatywności		1		
	Warsztat kreatywny (gry planszowe)		1		
12	Kompetencje przyszłości 2 (przedsiębiorczość, mobilność zawodowa, elastyczność)	O	2	5	50
	Współczesne otoczenie rozwoju przedsiębiorczości (finanse, elementy prawa i podstaw przedsiębiorstwa)		2		
	Przedsiębiorczość warsztaty - case study		2		
13	Kompetencje przyszłości 3 (Krytyczne myślenie, Organizacja pracy własnej, Radzenie sobie z niepewnością)	O	2	5	60
	Człowiek w świecie wielokulturowym (PBL, filozofia, logika, sztuczna inteligencja)		2		
	PBL w praktyce - rozwiązywanie rzeczywistych problemów		2		
LICZBA GODZIN DYDAKTYCZNYCH				40	441

Plan studiów stacjonarne pierwszego stopnia 2022-2025

Kierunek: Game Development

B. Moduły kierunkowe obligatoryjne (szkieletowe)

LP.	NAZWA MODUŁU/Przedmioty	FORMA ZALICZENIA	SEMESTR	ECTS	LICZBA GODZIN ZAJĘĆ
					RAZEM
1	Media gier	O	1	5	50
	Historia gier		1		
	Gry jako media		1		
2	Grafika gier	O	1	5	50
	Grafika i animacja 2D		1		
	Grafika 3D		1		
3	Technologia informatyczna I	O	1	5	50
	Wprowadzenie do programowania gier		1		
4	Projektowanie gier	O	2	5	50
	Warsztat projektanta gier		2		
	Narzędzia projektanta gier		2		
5	Efekty audio-wizualne w grach	O	2	5	50
	Audio gier		2		
	Elementy wizualne w grach		2		
6	Technologia informatyczna II	O	2	5	50
	Programowanie w silnikach gier		2		
7	Komunikowanie w mediach interaktywnych	O	3	5	50
	Komunikacja człowiek - nowe media		3		
	Fabula i narracja gracza		3		
8	Studio projektowania gier I	O	3	5	50
	Zarządzanie projektami i jakością		3		
9	Projektowanie doświadczeń AR/VR	O	4	5	50
	Projektowanie doświadczeń AR/VR		4		
10	Studio projektowania gier II	O	4	5	50
	Przedsiębiorczość i rynek gier		4		
11	Wprowadzenie do gier na urządzenia przenośne i sieciowe	O	5	5	50
	Projektowanie gier na urządzenia przenośne		5		
	Projektowanie gier sieciowych		5		
12	Studio projektowania gier III	O	5	5	50
	Portfolio i rynek pracy		5		
13	Dyplomowy projekt zespołowy I	O	5	5	50
	Seminarium dyplomowe 1		5		
	Dyplomowy projekt zespołowy 1		5		
14	Dyplomowy projekt zespołowy II	O	6	5	50
	Seminarium dyplomowe 2		6		
	Dyplomowy projekt zespołowy 2		6		
LICZBA GODZIN DYDAKTYCZNYCH				70	700

Plan studiów stacjonarne pierwszego stopnia 2022-2025
Kierunek: Game Development
C. Moduły do wyboru

LP.	NAZWA MODUŁU/Przedmioty	FORMA ZALICZENIA	SEMESTR	ECTS	LICZBA GODZIN ZAJĘĆ
					RAZEM
1	Moduł międzykierunkowy do wyboru 1	O	3	5	50
2	Moduł międzykierunkowy do wyboru 2	O	3	5	50
3	Moduł międzykierunkowy do wyboru 3	O	3	5	50
4	Moduł międzykierunkowy do wyboru 4	O	4	5	50
5	Moduł międzykierunkowy do wyboru 5	O	4	5	50
6	Moduł międzykierunkowy do wyboru 6	O	4	5	50
7	Moduł międzykierunkowy do wyboru 7	O	5	5	50
8	Moduł międzykierunkowy do wyboru 8	O	5	5	50
9	Moduł międzykierunkowy do wyboru 9	O	5	5	50
10	Moduł międzykierunkowy do wyboru 10	O	6	5	50
LICZBA GODZIN DYDAKTYCZNYCH				50	500

Plan studiów stacjonarne pierwszego stopnia 2022-2025
Kierunek: Game Development
D. Praktyki

LP.	NAZWA MODUŁU/Przedmioty	FORMA ZALICZENIA	SEMESTR	ECTS	LICZBA GODZIN ZAJĘĆ
					RAZEM
1	Wprowadzenie do praktyk	Z	3	1	16
	Spotkanie z koordynatorem				
	Wprowadzenie do praktyk				
2	Praktyczne umiejętności i kompetencje zawodowe I	Z	3	1	10
	Praktyczne umiejętności i kompetencje zawodowe I				
3	Praktyczne umiejętności i kompetencje zawodowe II	Z	4	1	10
	Praktyczne umiejętności i kompetencje zawodowe II				
4	Praktyczne umiejętności i kompetencje zawodowe III	Z	5	1	5
	Praktyczne umiejętności i kompetencje zawodowe III				
5	Symulacje praktyczne przygotowujące do zawodu	Z	5	5	50
	Portfolio i podstawy symulacji praktycznych				
6	Praktyka zawodowa	Z	6	21	700
	Praktyka u pracodawcy				
LICZBA GODZIN DYDAKTYCZNYCH				30	791
SUMARYCZNA LICZBA GODZIN NA KIERUNKU				190	2432

Legenda:

- Z - Zaliczenie
- E - Egzamin
- O - Zaliczenie na ocenę