

**PROGRAM
STUDIÓW**

Game Development

Poziom studiów
I stopień

Uzyskany tytuł
licencjat

Język wykładowy
polski

Czas trwania
3 lata

Tryb studiów
stacjonarne

Cykl programu
2025 - 2028



GAME DEVELOPMENT

Program studiów

Moduły międzykierunkowe

7 modułów | 221 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: 221 (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](#)

① Łączna liczba godzin: 2547 h*

*w tym 60h WF

Szczegółowe informacje

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

GAME DEVELOPMENT

Program studiów

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

2 moduły | 961 godzin

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*

Liczba godzin: 961 (stacjonarne)

Czas realizacji: 2-6 semestr

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

[Przejdź do tych modułów](#)

① Łączna liczba godzin: 2547 h*

*w tym 60h WF

Szczegółowe informacje

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



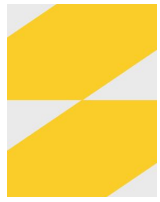
Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
				Razem
1 Moduł ogólny	Z	1	1	5
1 BHP	Z			3
1 Biblioteka	Z			2
2 Tydzień integracyjny	Z	1	1	25
1 Wprowadzenie do studiowania	Z			25
3 Moduł językowy 1	O	2	5	50
1 Język obcy	O			40
1 Język obcy e-learning	O			10
4 Moduł językowy 2	O	3	5	50
1 Język obcy	O			40
1 Język obcy e-learning	O			10
5 Moduł językowy 3	E	4	5	50
1 Język obcy	O			40
1 Język obcy e-learning	O			10
6 Tutoring 1	Z	1	4	21
1 Tutoring grupowy	Z			12
1 Tutoring indywidualny	Z			9
7 Tutoring 2	Z	2	4	20
1 Tutoring grupowy	Z			12
1 Tutoring indywidualny	Z			8



Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
				Razem
1 Media gier	0	1	5	50
1 Historia gier	0			15
2 Gry jako media	0			35
2 Grafika gier	0	1	5	50
1 Grafika 2D	0			25
2 Grafika 3D	0			25
3 Projektowanie i programowanie gier 1	0	1	5	50
1 Wprowadzenie do projektowania i produkcji gier	0			25
2 Wprowadzenie do programowania gier	0			25
4 Narracja i fabuła w grach	0	2	5	50
1 Wprowadzenie do narracji i fabuły	0			15
2 Projektowanie narracji i fabuły w grach	0			35
5 Audio gier	0	2	5	50
1 Wprowadzenie do audio w grach	0			25
2 Projektowanie audio w grach	0			25
6 Komunikacja i marketing w mediach interaktywnych	0	2	5	50
1 Komunikacja człowiek - nowe media	0			25
2 Komunikacja i marketing gier	0			25
7 Programowanie gier 2	0	2	5	50
1 Programowanie w silnikach gier	0			50
8 Projektowanie gier 2	0	2	5	50
1 Projektowanie elementów gier	0			50
9 Animacja w grach	0	3	5	50
1 Animacja 2D	0			25
2 Animacja 3D	0			25
10 Studio projektowania gier 1	0	3	5	50
1 Wprowadzenie do zarządzania projektami i jakością	0			10
2 Zarządzanie projektami i jakością	0			40
11 Wprowadzenie do gier na urządzenia przenośne i sieciowe	0	3	5	50
1 Projektowanie gier na urządzenia przenośne	0			25
2 Projektowanie gier sieciowych	0			25



Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
				Razem
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 Efekty wizualne w grach	O	5	5	50
1 Efekty wizualne w grach	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
1 Seminarium dyplomowe 1	Z			10
18 Seminarium dyplomowe 2	O	6	5	25
1 Dyplomowy projekt zespołowy 2	O			15
1 Seminarium dyplomowe 2	Z			10



Moduły do wyboru proponowane w roku akademickim 2024/2025

Dyscypliny międzykierunkowe

Analiza i wizualizacja danych	IT Project management (EN)	Strategie biznesowe i analiza trendów
Cyberbezpieczeństwo od podstaw	Język migowy	Psychologia podejmowania decyzji
Kultura gier wideo	Time Skills Management	E-commerce i AI w reklamie
Odporność psychiczna w biznesie	Kreatywne programowanie dla każdego	Sound design - podstawy tworzenia efektów dźwiękowych
Podstawy animacji	SXO praktyczne wykorzystanie w produktach cyfrowych	Zrównoważony rozwój i odpowiedzialność społeczna: strategie dla zmian klimatycznych i gospodarki
Kompetencje nowoczesnego lidera	Przygotowanie eventu od A-Z	Wprowadzenie do procesu produkcji video
Psychologia pozytywna	Współpraca z Influencerem / Youtuber'em / twórcą internetowym- co zrobić, aby była legalna ?	Jak działa mózg? Praktyczne zastosowania kognitywistyki
Jak sprzedawać swoje usługi i skutecznie negocjować dobre kontrakty?	Zarządzanie efektywną komunikacją firmy	Produkcja muzyki - pierwsze kroki
Sztuczna inteligencja	Strategiczne komunikowanie marki: tworzenie i angażowanie za pomocą treści i komiksu	Zarządzanie różnorodnością
Tworzenie rozwiązań grywalizacyjnych dla biznesu i edukacji	Business Practice Case	Uczenie maszynowe - jak wykorzystać potencjał danych, aby uzyskać lepsze wyniki i podejmować mądre decyzje



Moduły do wyboru proponowane w roku akademickim 2024/2025

Dyscypliny kierunkowe

Grafika 3D 1 - Blender	Dźwięk w grach wideo 1	Narracje filmowe i literackie w grach
Grafika 3D 1 - 3ds Max	Muzyka w grach	Storytelling
Projektowanie i programowanie 1 - Unity	Game design	UX i UI w grach
Projektowanie w Unreal Engine 1	Level design	Projektowanie postaci



Nazwa przedmiotu / kursu	Zaliczenie	Semestr	ECTS	Godziny dydaktyczne
				Razem
1 Wprowadzenie do praktyk	Z	2	1	1
1 Spotkanie z koordynatorem	Z			1
1 Praktyki zawodowe	Z	6	33	960
1 Praktyki zawodowe	Z			960



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.

Szukasz jeszcze bardziej szczegółowych informacji?

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