Uniwersytet Dolnośląski DSW

**UNIWERSYTET DOLNOŚLĄSKI DSW**

**WYDZIAŁ STUDIÓW STOSOWANYCH**

# PROGRAM STUDIÓW

**NA KIERUNKU**

**MEDIA KREATYWNE: GAME DESIGN, ANIMACJA, EFEKTY SPECJALNE**

**STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA**

**PROFIL: PRAKTYCZNY**

**obowiązujący dla cyklu**

**rozpoczynającego się w roku akademickim 2025/2026**

**Spis treści**

I. Ogólna charakterystyka prowadzonych studiów ... 3

1. Informacje ogólne ... 3

2. Wymagania wstępne (kompetencje kandydata) ... 3

3. Zasady rekrutacji i szczegółowy opis wymagań dla kandydatów na studia ... 3

4. Przyporządkowanie programu studiów dla kierunku do dyscyplin oraz procentowy udział liczby punktów ECTS każdej z tych dyscyplin w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie, ze wskazaniem dyscypliny wiodącej ... 4

5. Podstawowe wskaźniki ECTS określone dla programu studiów ... 4

6. Sylwetka absolwenta ... 5

II. Koncepcja kształcenia ... 5

1. Wskazanie związku kierunku studiów z misją i strategią rozwoju Uczelni ... 5

2. Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia studiów oraz zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami ... 6

3. Ogólne cele uczenia się ... 7

4. Tabela kierunkowych efektów uczenia się ... 9

5. Tabela odniesień efektów kierunkowych uczenia się do charakterystyk kompetencji uniwersalnych Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-7 Polskiej Ramy Kwalifikacji ... 11

6. Tabela pokrycia charakterystyk kompetencji uniwersalnych Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-7 Polskiej Ramy Kwalifikacji przez kierunkowe efekty uczenia się ... 12

III. Plan studiów ... 14

1. Struktura planu studiów ... 14

2. Stosowane metody dydaktyczne oraz sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiąganych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia ... 14

3. Wykaz przedmiotów do wyboru pozwalających na stwierdzenie, że program kształcenia umożliwia studentowi wybór modułów w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów ECTS ... 15

4. Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych ... 16

IV. Dodatkowe dokumenty do programu studiów ... 23

1. System ECTS ... 23

2. Treści modułów ... 24

3. Załączniki ... 28

Załącznik 1. Plany studiów ... 28

Załącznik 2. Macierz efektów uczenia się ... 28

Załącznik 3. Sumaryczne wskaźniki ECTS ... 28

Załącznik 4. Karty przedmiotów ... 28

# I. Ogólna charakterystyka prowadzonych studiów

## 1. Informacje ogólne

| | | |
|---|---|---|
| **Nazwa kierunku studiów** | **Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne** | |
| Poziom studiów | **studia pierwszego stopnia** | |
| Poziom kwalifikacji | poziom VI Polskiej Ramy Kwalifikacji | |
| Profil kształcenia | praktyczny | |
| Forma studiów | stacjonarne / niestacjonarne | |
| Kod ISCED | 0211 | |
| Liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie | 6 semestrów | |
| Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie | 180 ECTS | |
| Łączna liczba godzin zajęć | stacjonarne<br>2772<br>(Creative Media: 2722) | niestacjonarne<br>2064 |
| Wymiar praktyk zawodowych | 960 godzin | |
| Język, w którym prowadzone są zajęcia | polski<br>angielski (Creative Media) | |
| Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta | licencjat | |
| Uzyskiwane uprawnienia zawodowe | brak | |

## 2. Wymagania wstępne (kompetencje kandydata)

Podstawą przyjęcia na studia pierwszego stopnia – licencjackie są pozytywne wyniki egzaminu maturalnego lub egzaminu dojrzałości albo pozytywne wyniki egzaminu zagranicznego lub pozytywne wyniki kształcenia, potwierdzone dokumentem, o którym mowa w art. 69 ust. 2 pkt 4-7 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U. z 2021 r. poz. 478 t.j.).

Od kandydatów na studia oczekuje się posiadania kompetencji informatycznych wynikających z Podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkół ponadpodstawowych w kategorii Informatyka, w tym głównie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, co umożliwia realizację zajęć z wykorzystaniem technik na odległość. Dla studentów, którzy nie posiadają komputera lub dostępu do Internetu Uczelnia zapewnia dostęp do komputera w czytelni, gdzie studenci mogą uczestniczyć w zajęciach z wykorzystaniem technik na odległość.

Oczekuje się również posiadania kompetencji językowych w zakresie języka obcego nowożytnego wynikających z Podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkół ponadpodstawowych w kategorii język obcy nowożytny.

## 3. Zasady rekrutacji i szczegółowy opis wymagań dla kandydatów na studia

Zasady rekrutacji i szczegółowy opis wymagań dla kandydatów na studia reguluje Uchwała Senatu w sprawie zasad przyjęć na studia wyższe na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW.

Rekrutacja na studia odbywa się na podstawie zapisów prowadzonych elektronicznie w systemie rejestracji online na stronie internetowej Uczelni.

Po dokonaniu rejestracji online Kandydaci zobowiązani są do złożenia kompletu wymaganych dokumentów rekrutacyjnych.

Postępowanie rekrutacyjne na studia pierwszego stopnia, studia drugiego stopnia i jednolite studia magisterskie prowadzi Uczelniana Komisja Rekrutacyjna. Przyjęcie na studia następuje w drodze wpisu na listę studentów lub decyzji administracyjnej rektora (w przypadku cudzoziemców).

**4. Przyporządkowanie programu studiów dla kierunku do dyscyplin oraz procentowy udział liczby punktów ECTS każdej z tych dyscyplin w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie, ze wskazaniem dyscypliny wiodącej**

Nazwa dyscypliny wiodącej, do której został przyporządkowany kierunek:

| **Nazwa dyscypliny wiodącej** | **Punkty ECTS** | |
|---|---|---|
| | **liczba** | **%** |
| nauki o komunikacji społecznej i mediach | 94 | 52% |

Nazwy pozostałych dyscyplin wraz z określeniem procentowego udziału liczby punktów ECTS dla pozostałych dyscyplin w ogólnej liczbie punktów ECTS wymaganej do ukończenia studiów na kierunku:

| **Nazwa dyscypliny** | **Punkty ECTS** | |
|---|---|---|
| | **liczba** | **%** |
| informatyka techniczna i telekomunikacja | 43 | 24% |
| sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki | 43 | 24% |

**5. Podstawowe wskaźniki ECTS określone dla programu studiów**

| **Nazwa wskaźnika** | **Liczba punktów ECTS/Liczba godzin** | |
|---|---|---|
| | stacjonarne | niestacjonarne |
| Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia | 98,7<br>(Creative Media: 97,4) | 72,6 |
| Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne | 154,2<br>(CM: 161,4) | 154,0 |
| Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych - w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż nauki humanistyczne | 16,5 | 16,5 |
| Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk społecznych - w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż nauki społeczne | 82 | 82 |
| Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru | 87,5<br>(CM: 103) | 87,5 |
| Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym | 38 | 38 |
| W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego | 60 | Nie dotyczy |

| W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość: | | |
|---|---|---|
| Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów / Łączna liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość | 2772/236 (CM: 2722/210) | 2064 /228 |

**6. Sylwetka absolwenta**

Absolwent rozwinie w trakcie studiów wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne związane z planowaniem, tworzeniem oraz zarządzaniem projektami kreatywnymi i medialnymi, obejmującymi produkcję gier, animację 3D, produkcję filmową oraz efekty specjalne. Wypracuje kreatywną wrażliwość niezbędną do realizacji tych projektów, a także zrozumienie ich wartości kulturowej i potencjału rynkowego. Absolwent posiądzie kompetencje zawodowe pozwalające na podejmowanie zadań typowych dla branży przemysłów kreatywnych oraz podstawy wiedzy naukowej umożliwiającej dalszy rozwój na studiach II stopnia w ramach takich kierunków, jak: grafika, informatyka, sztuka mediów, sztuka filmowa.

Absolwent znajdzie zatrudnienie w dynamicznie rozwijających się branżach kreatywnych, takich jak projektowanie gier komputerowych, animacja filmowa i telewizyjna, produkcja filmowa, postprodukcja cyfrowa, projektowanie aplikacji webowych i mobilnych, a także w tworzeniu efektów wizualnych dla filmów, reklam i interaktywnych doświadczeń cyfrowych. Studia dają szczególne przygotowanie do pracy w następujących zawodach (nazewnictwo branżowe): 2D/3D Animator, Character Modeler, Game Designer, Level Artist, Level Designer, Story & Quest Designer, VFX Specialist, Tester Gier, User Interface & User Experience Designer, 3D Generalist, 3D Character Animator, Matte Painter, 3D Tracking Artist, Rotoscope Artist, Lighting/Rendering Artist, Compositor, Interactive Photography Specialist, Film Producer, Digital Effects Supervisor, On-Set VFX Supervisor, Motion Graphics Designer, Virtual Production Artist, Organizator wydarzeń e-sportowych, Menedżer projektów w branży gamingowej, Specjalista ds. kreatywnych w agencjach marketingowych zajmujących się e-sportem, Producent treści multimedialnych dla transmisji e-sportowych, Realizator transmisji e-sportowych, Komentator e-sportowy (Caster), Operator kamery wydarzeń e-sportowych, Broadcast & Stream Producer, Creative Strategist w branży gamingowej, Immersive Experience Designer oraz Virtual Camera Operator.

Absolwent po ukończeniu studiów powinien znać język obcy na poziomie biegłości B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego Rady Europy oraz umieć posługiwać się językiem specjalistycznym koniecznym do wykonywania zawodu, w szczególności w branżach filmowej, gier komputerowych i efektów specjalnych.

## II. Koncepcja kształcenia

**1. Wskazanie związku kierunku studiów z misją i strategią rozwoju Uczelni**

Przy tworzeniu oraz aktualizacji koncepcji kierunku uwzględniono: misję i strategię rozwoju Uczelni, zasoby i możliwości jej realizacji, potrzeby rynku pracy oraz otoczenia społeczno-gospodarczego, obowiązujące regulacje prawne i wzorce międzynarodowe, a także opinie interesariuszy zewnętrznych oraz wewnętrznych.

Koncepcja kształcenia na kierunku jest spójna z misją i strategią Uczelni określoną w „Strategii Dolnośląskiej Szkoły Wyższej na lata 2022–2025 z perspektywą do 2030 roku". Uczelnia dąży do tego, by być Uczelnią – Miejscem dla Ciebie, w którym zgodnie z przyjętą misją łączy się ludzi, kształci praktycznie i realizuje pasje. Uniwersytet jest przestrzenią kształtowaną z myślą o studentach jako kluczowej grupie społeczności akademickiej. Uczelnia tworzy przestrzeń do praktycznej nauki, pracy, współdziałania, rozwoju we współpracy z kolegami i koleżankami, jak również z wykładowcami, którzy wspierają studentów na każdym etapie edukacji. Jest to też miejsce zapewniające warunki do samorozwoju, realizacji zainteresowań, poznawania ciekawych ludzi, budowania i pielęgnowania relacji oraz kreowania i współtworzenia. Uniwersytet to miejsce, w którym

doświadcza się inspiracji, wzajemnego uczenia się, uczenia innych i wymiany praktycznych doświadczeń. Wizja Uczelni brzmi: „w przyjaznej przestrzeni wspólnie rozwijamy usługę edukacyjną opartą na wiedzy, najlepszej praktyce i nowoczesnej technologii".

Strategią Uczelni jest płynna transformacja cyfrowa w każdym obszarze jej działalności, zaczynając od kształcenia za pomocą nowych technologii (platformy e-learningowe), stosowania rozwiązań i narzędzi internetowych wspierających kształcenie, przez procesy obsługi studentów i pracowników realizowane za pomocą systemów informatycznych oraz aplikacji elektronicznych, aż po sprawnie realizowane zadania w ramach codziennej działalności administracyjnej Uniwersytetu. Uczelnia zapewnia rozwijanie i doskonalenie swoich produktów edukacyjnych przez poszukiwanie rozwiązań w odpowiedzi na bieżące i przyszłe zapotrzebowanie rynku pracy oraz wyzwań społeczeństwa, których na co dzień wszyscy doświadczamy.

Zarówno misja, jak i wizja wytyczają strategiczne kierunki działań w rozwoju Uczelni, która systematycznie aktualizuje ofertę modułów kształcenia specjalnościowego na kierunku w sposób pozwalający spełnić zarówno oczekiwania rynku, jak i samych studentów, odpowiadając na ich potrzeby oraz pasje. Dlatego też Uniwersytet Dolnośląski DSW w swoich założeniach strategicznych kładzie również nacisk na wsparcie atrybutu praktyczności kształcenia, co na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne przejawia się w stosowanych metodach dydaktycznych, inwestycjach w specjalistyczne wyposażenie, w zatrudnianiu wykwalifikowanych nauczycieli praktyków, a także poprzez szeroką współpracę w zakresie realizacji i wspierania procesu kształcenia ze specjalistycznymi jednostkami działającymi w obszarze branż kreatywnych.

Jednym z priorytetów Uczelni jest również gruntowne przygotowanie absolwentów do podejmowania ról społecznych i zawodowych, odpowiadających potrzebom współczesności, dążąc tym samym do kształtowania uczących się przez całe życie, pracujących nad własnym rozwojem zaangażowanych użytkowników i twórców korzystających z dobrodziejstw technologii. Znajduje to swoje odzwierciedlenie w opracowanej dla kierunku koncepcji kształcenia, zawierającej istotną liczbę zajęć praktycznych, konwersatoriów i praktyk zawodowych.

Na Wydziale jednostką odpowiedzialną za badania i kształcenie w zakresie multimediów jest Rada Programowa Kierunku, jak również członkowie zespołu naukowego w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach pod kierownictwem dr. hab. Jana Stasieńki, prof. Uniwersytetu DSW.

Dotychczasowe badania pracowników i współpracowników kierunku ściśle wpisują się w profil tematyczny oraz projektowy mediów kreatywnych, ponieważ wiążą się z takimi zagadnieniami, jak badania gier wideo, computer mediated communication and discourse, web studies, historia i antropologia efektów specjalnych, teoria przekazu telewizyjnego, cyberaktywizm i nowe media w ruchach oddolnych, konwergencja mediów.

Uczelnia jest instytucjonalnym członkiem międzynarodowych stowarzyszeń naukowych, np. International Digital Media & Arts Association, była także jednym ze współtwórców Wrocławskiego Klastra Multimediów „Creativro", skupiającego lokalne firmy i instytucje otoczenia biznesu z obszaru IT i przemysłów kreatywnych. Obecnie współpracuje również z inicjatywami promującymi wiedzę o grach wideo i branżach kreatywnych – uczestnictwo wykładowców w prestiżowym cyklu Digital Dragons Academy 2021/2022.

Zespół organizował i współorganizował konferencje naukowe i branżowe związane z profilem kierunku: cykl „Język a multimedia" (2004, 2006, 2008), Konferencja Blender 2011, WroCamp Pro 2012, Wrotech Culture 2013, a także pracował nad projektem poświęconym reprezentacjom niepełnosprawności w mediach cyfrowych (dla organizacji PFRON), jak również w czasie przedpandemicznym organizował regularnie studenckie game jamy z lokalnymi firmami z branży gier wideo, np. Ten Square Games czy Knights of Unity (lata 2018, 2019).

## 2. Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia studiów oraz zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami

W perspektywie zarówno globalnej, jak i krajowej oraz lokalnej istnieje bardzo duże zapotrzebowanie na specjalistów, którzy będą absolwentami kierunku. Dane Nielsen SuperData wskazywały, że już w 2020 r. przychody branży gier sięgnęły 140 miliardów dolarów. Należy przy tym pamiętać również o wartościach dotyczących samego gamingu – obecnie na świecie mamy blisko 3,5 miliarda graczy (2022). Światowe studia projektowania gier oraz producenci filmowi i telewizyjni nieustannie poszukują specjalistów w takich dziedzinach, jak projektowanie gier, animacja 3D, cyfrowa postprodukcja filmowa, projektowanie interfejsów.

Według raportu Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości *The Game Industry of Poland* polscy producenci gier w samym 2020 roku zarobili blisko 970 milionów dolarów. Liczbę graczy szacuje się na mniej więcej 12 milionów. Pośród wiodących producentów gier w Polsce znalazły się firmy tworzące produkcje sprzedawane na całym świecie (CD Projekt Red, 11 Bit Studios, Techland), osiągając niebagatelne sukcesy sprzedażowe (*Cyberpunk 2077*, *Dying Light 2*). Coraz bardziej rozbudowany jest także rynek animacji filmowej i telewizyjnej oraz postprodukcji cyfrowej. Liczącymi się na świecie podmiotami są Platige Image, Human Ark, Xantus. Wiele z wymienionych firm prowadzi nieustanną rekrutację pracowników z uwagi na szybki rozwój.

Na terenie Wrocławia powstało bardzo wiele firm lokujących swoją działalność w branży kreatywnej. Wiele spośród nich to studia projektowania gier, począwszy od Studia Techland oraz wrocławskiego oddziału CD-Projekt Red, specjalizujących się w światowych, wysokobudżetowych produkcjach gier, przez studia produkujące gry średniobudżetowe, jak Knights of Unity, po studia projektujące gry mobilne, np. Ten Square Games, T-Bull itd. Portal polskigamedev.weebly.com określa liczbę działających we Wrocławiu przedsiębiorstw z branży projektowania gier aż na 50.

Oprócz tego w aglomeracji wrocławskiej ulokowały się firmy z branży animacji 3D i postprodukcji filmowej i telewizyjnej. Działają tu duże podmioty, takie jak ATM oraz średnie i mniejsze studia, np. Juice, Dash Dot Creations, Lumicon FX, Ikona Kamp, itp. Jest także wiele firm koncentrujących się na interaktywnych rozwiązaniach dla różnych branż w postaci ekranów interaktywnych, gier reklamowych, rozrywkowych i użytkowych aplikacji mobilnych, aplikacji wirtualnej rzeczywistości, np. Giant Lazer, Cooklet, Joy Intermedia, JoJo Mobile.

Wiele podmiotów świadczy także usługi z zakresu budowania platform e-learningowych, czy tworzenia rozwiązań z zakresu fotografii interaktywnej (np. Progress Framework, Funmedia).

Oczywiście nie tylko kontekst lokalny wiąże się z zapotrzebowaniem na specjalistów od projektowania gier i animacji 3D. Jest to także ściśle związane z programami i dotacjami rządowymi, jak GameINN czy dofinansowania z PFR, których biorcami są firmy z branży IT, przemysłu gier oraz inne, coraz częściej sięgające po elementy growe bądź animacyjne w strukturze swoich projektów oraz produktów. By to wszystko mogło sprawnie funkcjonować i firmy się rozwijać, nieustannie potrzebni są specjaliści, w tym z dziedzin hermetycznych i niezwykle wąsko profilowanych, jak np. specjalista od monetyzacji, rotoscope artist czy gameplay designer. Kierunek media kreatywne: game design, animacja i efekty specjalne stanowi próbę odpowiedzi na to zapotrzebowanie.

## 3. Ogólne cele uczenia się

Cele ogólne kształcenia na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW determinują czynniki interdyscyplinarne pozwalające przygotować absolwentów do podejmowania pracy w różnych instytucjach, samozatrudnienia, a także czynniki wynikające z przyjętych celów i misji kształcenia na Uczelni i na Wydziale Studiów Stosowanych.

W związku z tym kształcenie na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne wychodzi naprzeciw różnym społecznym oczekiwaniom. Wymaga to koordynacji działań edukacyjnych, sensownego powiązania wydzielonych modułów, określenia ich treściowego zakresu, wytypowania zaangażowanych w ten proces podmiotów i przyznanie im stosownych uprawnień.

Specyfiką studiów na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne jest też ścisłe powiązanie treści nauczania z potrzebami stanowisk pracy w różnych instytucjach, związanych z planowaną karierą zawodową przez absolwentów. Kształcenie na kierunku uwzględnia w swoich treściach szerokie powiązania wiedzy z praktycznymi potrzebami stanowisk pracy, o które ubiegać będą się absolwenci.

Koncepcja i program studiów na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne na poziomie studiów pierwszego stopnia ma charakter praktyczny, a moduły kształcenia wybieralnego/ specjalnościowego dobierane w oparciu o zapotrzebowanie branżowe i specyfikę regionalnego oraz międzynarodowego rynku pracy. Celem oferowanych specjalności jest zdobycie kwalifikacji lub uzyskanie nowych umiejętności w taki sposób, by można je wykorzystywać w praktyce. Ma to pozwolić na uzyskanie nowych kompetencji, a w konsekwencji także możliwości uzyskania awansu, jak i poszukiwanie zatrudnienia.

W programie skoncentrowano się głównie na kwestii przygotowania absolwenta do pracy w branżach kreatywnych, korzystających z czynności designerskich w zakresie: animacji 3D i 2D, tworzenia efektów specjalnych, produkcji filmowej oraz game designu. Wynika to bezpośrednio z samej koncepcji kierunku i jego idei powiązania z zapotrzebowaniem na specjalistów w zakresie branż kreatywnych i nowych mediów. Program jest tak skonstruowany, by student nabył umiejętności związanych z projektowaniem gier wideo, produkcją filmową, tworzeniem ich komponentów i efektów specjalnych, znajdujących również zastosowanie w innych branżach kreatywnych związanych z nowymi technologiami. Wiąże się to ściśle z interaktywnością dzisiejszego świata oraz dzisiejszych, coraz bardziej cyfrowych, społeczeństw, wśród których dominującą rozrywką i formą komunikacji są gry, filmy oraz animacje 3D.

Założono także nabycie umiejętności pracy zespołowej, wykorzystywania w procesie przygotowania, planowania działań i finalnie realizacji komponentów do gier, filmów, animacji oraz innych prac zawierających komponent kreatywny, z których korzystają firmy, instytucje oraz inne jednostki, a także służą one do realizacji własnych planów i założeń projektowych oraz artystycznych studentów. Absolwent ma być bowiem przygotowany do przedstawiania własnych koncepcji, wniosków oraz analizy sytuacji w branżach kreatywnych. Celem kształcenia jest także poszerzanie umiejętności praktycznych oraz wykorzystywanie wiedzy w codziennej działalności oraz wzmacnianie przekonania o konieczności jej ciągłego, także samodzielnego, uzupełniania.

W odniesieniu do poszczególnych specjalizacji program zakłada nabycie umiejętności specyficznych dla każdego obszaru:

- **Animacja i efekty specjalne do filmu i gier oraz 3D Animation & Visual Effects** – obejmuje ocenę potrzeb i wymagań referencyjnych oraz wstępnych, pracę z nimi i późniejsze sporządzanie prac w oparciu o skonkretyzowane wytyczne, a następnie systematyczną realizację od fazy storyboardu, mood boardu, concept artu, przez fazę modelowania 3D, teksturowania i shaderowania, aż do animacji i jej pełnej postprodukcji.
- **Game Design** – wymaga uzyskania kompetencji i umiejętności pozwalających na przygotowanie dokumentacji projektowej (w formie game overall document oraz game design document), zaprojektowanie i zaprototypowanie mechanik gry z jej podstawowymi elementami, zaprojektowanie układów poziomów, systemu core loopów oraz całej warstwy fabularnej gry – od scenariusza przez dialogi, a na narracji środowiskowej skończywszy.
- **Produkcja filmowa i efekty specjalne** – zakłada rozwój umiejętności związanych z planowaniem, organizacją i realizacją projektów filmowych, w tym pracy na planie filmowym, zarządzaniem zespołem produkcyjnym oraz wykorzystaniem zaawansowanych technologii w postprodukcji. Studenci nauczą się pracy z green screenem, compositingu, edycji wideo, tworzenia efektów wizualnych (VFX) oraz integracji technik tradycyjnych z nowoczesnymi narzędziami wirtualnej produkcji. Szczególny nacisk kładzie się na łączenie wiedzy technicznej z umiejętnościami artystycznymi, co pozwoli absolwentom tworzyć kompleksowe projekty multimedialne, zarówno w środowisku filmowym, jak i reklamowym.
- **Kreacja i produkcja wydarzeń e-sportowych** – przygotowuje do profesjonalnego projektowania, organizowania i realizowania wydarzeń e-sportowych oraz ich transmisji na żywo. Studenci zdobędą umiejętności w zakresie zarządzania zespołami produkcyjnymi, pracy z nowoczesnymi systemami streamingowymi oraz tworzenia angażujących formatów audiowizualnych, zarówno w formacie online, jak i offline. Program obejmuje planowanie i realizację transmisji, tworzenie narracji dla widzów, wykorzystanie zaawansowanych technologii reżyserskich i operatorskich oraz optymalizację monetyzacji i interakcji z widownią. Szczególny nacisk kładziony jest na kompleksowe podejście do realizacji wydarzeń, łączące aspekty produkcji multimedialnej, analizy danych widowni, zarządzania projektami oraz współpracy z markami i sponsorami w ekosystemie e-sportu.

Program studiów dla każdego z modułów kształcenia wybieralnego (specjalnościowego) zakłada rozwijanie umiejętności studentów w zakresie pracy projektowej jako adekwatnej formy kształcenia dla studiów wyższych na każdej formie studiów (stacjonarnych i niestacjonarnych).

## 4. Tabela kierunkowych efektów uczenia się

| **Objaśnienie oznaczeń w symbolach efektów kierunkowych:** | |
|---|---|
| MK | kierunek media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne |
| 1 | studia pierwszego stopnia |
| P | profil praktyczny |
| W | kategoria wiedzy |
| U | kategoria umiejętności |
| K | kategoria kompetencji społecznych |
| 01, 02, 03 i kolejne | numer efektu uczenia się |
| **Objaśnienie oznaczeń charakterystyki poziomów PRK typowe dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego:** | |
| 6 | poziom 6 Polskiej Ramy Kwalifikacji |
| S | charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego |
| W | wiedza |
| G | głębia i zakres |
| K | kontekst |
| U | umiejętności |
| W | wykorzystanie wiedzy |
| K | komunikowanie się |
| O | organizacja pracy |
| U | uczenie się |
| K | kompetencje społeczne |
| K | krytyczna ocena |
| O | odpowiedzialność |
| R | rola zawodowa |

| **Symbol efektu uczenia się dla kierunku** | **OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**<br>Po zakończeniu studiów **pierwszego stopnia** na kierunku<br>***Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne***, profil **praktyczny**,<br>absolwent osiąga następujące efekty uczenia się: |
|---|---|
| **WIEDZA**<br>**absolwent:** | |
| MK1P_W01 | Zna podstawy teoretyczne dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: teorii komunikacji ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji elektronicznej i wizualnej, teorii interaktywności i projektowania. |
| MK1P_W02 | Posiada wiedzę o historii mediów interaktywnych i wizualnych oraz ich stanie obecnym w zakresie rynków i instytucji wspierających realizację projektów w tym obszarze. |
| MK1P_W03 | Zna wszystkie fazy opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji. |
| MK1P_W04 | Posiada wiedzę na temat języka sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem filmu i sztuki mediów. Posiada wiedzę na temat wybranych aspektów estetyki związanych z realizowanymi projektami. |
| MK1P_W05 | Zna podstawowe aspekty budowy i działania urządzeń komputerowych, filmowych i fotograficznych odpowiednich do studiowanego obszaru. |

| | |
|---|---|
| MK1P_W06 | Posiada wiedzę na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym obszarem. |
| MK1P_W07 | Posiada wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej i internetowej ze szczególnym uwzględnieniem produktów interaktywnych. |
| MK1P_W08 | Posiada wiedzę na temat podstaw przedsiębiorczości i prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku. |
| **UMIEJĘTNOŚCI absolwent:** | |
| MK1P_U01 | Właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego, uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych. |
| MK1P_U02 | Posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem z zastosowaniem przepisów bezpieczeństwa pracy. |
| MK1P_U03 | Posiada odpowiedni warsztat artystyczny do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji. |
| MK1P_U04 | Potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji. |
| MK1P_U05 | Posiada kompetencje do realizacji warstwy wizualnej, muzyczno-dźwiękowej oraz komunikacyjnej projektu, uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe. |
| MK1P_U06 | Potrafi zaplanować strategię dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania, uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne. |
| MK1P_U07 | Poprawnie rozpoznaje różne gatunki i formaty produkcji medialnej, filmowej i internetowej, potrafi krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego. |
| MK1P_U08 | Posiada umiejętności językowe w zakresie terminologii informatycznej, filmowej i artystycznej związanej z profilem kierunku, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego. |
| **KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent:** | |
| MK1P_K01 | Potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym. |
| MK1P_K02 | Potrafi stworzyć zespół do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy. |
| MK1P_K03 | Potrafi skutecznie porozumiewać się w kontaktach interpersonalnych, za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta. |
| MK1P_K04 | Dysponuje krytycznym oglądem współczesnych dzieł wizualnych pod kątem ich walorów estetycznych, użytkowych i rozrywkowych z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego, potrafi także dokonać takiego oglądu własnych projektów. |

**5. Tabela odniesień efektów kierunkowych uczenia się do charakterystyk kompetencji uniwersalnych Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-7 Polskiej Ramy Kwalifikacji**

| **Symbol efektu uczenia się dla kierunku** | **OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ**<br>Po zakończeniu studiów pierwszego stopnia na kierunku<br>***Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne***,<br>profil **praktyczny**, absolwent osiąga następujące efekty uczenia się: | **Symbol charakterystyk** |
|---|---|---|
| | **WIEDZA**<br>**absolwent:** | |
| MK1P_W01 | Zna podstawy teoretyczne dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: teorii komunikacji ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji elektronicznej i wizualnej, teorii interaktywności i projektowania. | P6U_W<br>P6S_WG |
| MK1P_W02 | Posiada wiedzę o historii mediów interaktywnych i wizualnych oraz ich stanie obecnym w zakresie rynków i instytucji wspierających realizację projektów w tym obszarze. | P6S_WG<br>P6S_WK |
| MK1P_W03 | Zna wszystkie fazy opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji. | P6S_WG |
| MK1P_W04 | Posiada wiedzę na temat języka sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem filmu i sztuki mediów. Posiada wiedzę na temat wybranych aspektów estetyki związanych z realizowanymi projektami. | P6S_WG |
| MK1P_W05 | Zna podstawowe aspekty budowy i działania urządzeń komputerowych, filmowych i fotograficznych odpowiednich do studiowanego obszaru. | P6S_WG |
| MK1P_W06 | Posiada wiedzę na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym obszarem. | P6U_W<br>P6S_WG |
| MK1P_W07 | Posiada wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej i internetowej ze szczególnym uwzględnieniem produktów interaktywnych. | P6S_WG |
| MK1P_W08 | Posiada wiedzę na temat podstaw przedsiębiorczości i prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku. | P6U_W<br>P6S_WK |
| | **UMIEJĘTNOŚCI**<br>**absolwent:** | |
| MK1P_U01 | Właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego, uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych. | P6U_U<br>P6S_UO |
| MK1P_U02 | Posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem z zastosowaniem przepisów bezpieczeństwa pracy. | P6U_U<br>P6S_UW<br>P6S_UU |
| MK1P_U03 | Posiada odpowiedni warsztat artystyczny do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji. | P6U_U<br>P6S_UW<br>P6S_UU |
| MK1P_U04 | Potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji. | P6S_UU<br>P6S_UK |
| MK1P_U05 | Posiada kompetencje do realizacji warstwy wizualnej, muzyczno-dźwiękowej oraz komunikacyjnej projektu, uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe. | P6S_UW |

| | | |
|---|---|---|
| MK1P_U06 | Potrafi zaplanować strategię dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania, uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne. | P6U_U<br>P6S_UO |
| MK1P_U07 | Poprawnie rozpoznaje różne gatunki i formaty produkcji medialnej, filmowej i internetowej, potrafi krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego. | P6S_UW |
| MK1P_U08 | Posiada umiejętności językowe w zakresie terminologii informatycznej, filmowej i artystycznej związanej z profilem kierunku, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego. | P6S_UK |
| **KOMPETENCJE SPOŁECZNE<br>absolwent:** | | |
| MK1P_K01 | Potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym. | P6U_K<br>P6S_KR<br>P6S_KK |
| MK1P_K02 | Potrafi stworzyć zespół do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy. | P6S_KR<br>P6S_KO |
| MK1P_K03 | Potrafi skutecznie porozumiewać się w kontaktach interpersonalnych, za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta. | P6U_K<br>P6S_KO<br>P6S_KR |
| MK1P_K04 | Dysponuje krytycznym oglądem współczesnych dzieł wizualnych pod kątem ich walorów estetycznych, użytkowych i rozrywkowych z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego, potrafi także dokonać takiego oglądu własnych projektów. | P6S_KK |

**6. Tabela pokrycia charakterystyk kompetencji uniwersalnych Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-7 Polskiej Ramy Kwalifikacji przez kierunkowe efekty uczenia się**

| Symbol charakterystyk | Opis charakterystyk kompetencji uniwersalnych poziomu 6 Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji Polskiej Ramy Kwalifikacji | Symbol efektu uczenia się dla kierunku |
|---|---|---|
| **WIEDZA<br>absolwent zna i rozumie:** | | |
| P6U_W | w zaawansowanym stopniu – fakty, teorie, metody oraz złożone zależności między nimi<br>różnorodne, złożone uwarunkowania prowadzonej działalności | MK1P_W01<br>MK1P_W06<br>MK1P_W08 |
| P6S_WG | w zaawansowanym stopniu – wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące podstawową wiedzę ogólną z zakresu dyscyplin naukowych lub artystycznych tworzących podstawy teoretyczne oraz wybrane zagadnienia z zakresu wiedzy szczegółowej – właściwe dla programu studiów, a w przypadku studiów o profilu praktycznym – również zastosowania praktyczne tej wiedzy w działalności zawodowej związanej z ich kierunkiem | MK1P_W01<br>MK1P_W02<br>MK1P_W03<br>MK1P_W04<br>MK1P_W05<br>MK1P_W06<br>MK1P_W07 |

| | | |
|---|---|---|
| P6S_WK | fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji<br>podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego<br>podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości | MK1P_W02<br>MK1P_W06<br>MK1P_W08 |
| **UMIEJĘTNOŚCI<br>absolwent potrafi:** | | |
| P6U_U | innowacyjnie wykonywać zadania oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy w zmiennych i nie w pełni przewidywalnych warunkach<br>samodzielnie planować własne uczenie się przez całe życie<br>komunikować się z otoczeniem, uzasadniać swoje stanowisko | MK1P_U01<br>MK1P_U02<br>MK1P_U03<br>MK1P_U06 |
| P6S_UW | wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych przez:<br>- właściwy dobór źródeł i informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy i syntezy tych informacji,<br>- dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych<br>wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać problemy oraz wykonywać zadania typowe dla działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów – w przypadku studiów o profilu praktycznym | MK1P_U02<br>MK1P_U03<br>MK1P_U05<br>MK1P_U07 |
| P6S_UK | komunikować się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii<br>brać udział w debacie – przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich<br>posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego | MK1P_U04<br>MK1P_U08 |
| P6S_UO | planować i organizować pracę indywidualną oraz w zespole<br>współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym) | MK1P_U01<br>MK1P_U06 |
| P6S_UU | samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie | MK1P_U02<br>MK1P_U03<br>MK1P_U04 |
| **KOMPETENCJE SPOŁECZNE<br>absolwent jest gotów do:** | | |
| P6U_K | kultywowania i upowszechniania wzorów właściwego postępowania w środowisku pracy i poza nim<br>samodzielnego podejmowania decyzji, krytycznej oceny działań własnych, działań zespołów, którymi kieruje, i organizacji, w których uczestniczy, przyjmowania odpowiedzialności za skutki tych działań | MK1P_K01<br>MK1P_K03 |
| P6S_KK | krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści<br>uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu | MK1P_K01<br>MK1P_K04 |
| P6S_KO | wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego<br>inicjowania działań na rzecz interesu publicznego<br>myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy | MK1P_K02<br>MK1P_K03 |

| | | |
|---|---|---|
| P6S_KR | odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w tym:<br>- przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych,<br>- dbałości o dorobek i tradycje zawodu | MK1P_K01<br>MK1P_K02<br>MK1P_K03 |

## III. Plan studiów

### 1. Struktura planu studiów

| Lp. | Moduły | Liczba godz. studia stacjonarne | | | | Liczba godz. studia niestacjonarne | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e/ prak. | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e/ prak. |
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 360 | 124 | 212 | 24 | 214 | 62 | 136 | 16 |
| | | Creative Media: | | | | | | | |
| | | 448 | 130 | 288 | 30 | | | | |
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 540 | 148 | 360 | 32 | 328 | 86 | 210 | 32 |
| | | Creative Media: | | | | | | | |
| | | 320 | 90 | 230 | 0 | | | | |
| 3 | Moduł dyplomowy | 60 | 0 | 60 | 0 | 32 | 0 | 32 | 0 |
| 4 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 60 | 0 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Moduły kształcenia językowego | 252 | 0 | 72 | 180 | 228 | 0 | 48 | 180 |
| 6 | Moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego | 540 | 0 | 540 | 0 | 302 | 0 | 302 | 0 |
| | | Creative Media: | | | | | | | |
| | | 622 | 30 | 592 | 0 | | | | |
| 7 | Moduły praktyk kierunkowych | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 8 | Moduły praktyk specjalnościowych | 960 | 0 | 24 | 936 | 960 | 0 | 24 | 936 |
| | | Creative Media | | | | - | | | |
| | | 960 | 0 | 48 | 912 | - | | | |
| | **OGÓŁEM:** | **2772** | **272** | **1328** | **1172** | **2064** | **148** | **752** | **1164** |
| | | Creative Media: | | | | | | | |
| | | **2722** | **250** | **1350** | **1122** | | | | |

### 2. Stosowane metody dydaktyczne oraz sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiąganych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia

Karty przedmiotów zawierają szczegółowe opisy efektów uczenia się, które należy nabyć w ramach przedmiotu, a docelowo w programie studiów. Efekty uczenia się dla poszczególnych przedmiotów są mierzalne i weryfikowane między innymi poprzez testy, prace projektowe oraz analizy studiów przypadków i analizy przemian historycznych. Studenci otrzymują wsparcie edukacyjne nie tylko dzięki rzetelnemu przygotowaniu zajęć przez wykładowców, ale również poprzez projekty edukacyjne, jakie mogą przeprowadzić w ramach działającej na uczelni Akademii Umiejętności, jak również za sprawą prac projektowych w ramach studenckiego koła naukowego PLUM9 objętego opieką naukową nauczycieli akademickich Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW. Dodatkowo w ramach kierunku funkcjonuje wsparcie rozwoju studentów w ramach systemu tutoringu dla poszczególnych grup. Nauczyciele oraz tutorzy są dostępni, poza wykładami, ćwiczeniami i zajęciami z tutorem, w trakcie cotygodniowych konsultacji, pomagając rozwiązać indywidualne problemy poszczególnych studentów.

Uniwersytet Dolnośląski DSW dysponuje odpowiednią infrastrukturą techniczną (m.in. laboratorium dźwięku, laboratoria komputerowe z silnikiem Unity 3D, Unreal4 Engine czy pracownia VR), programistyczną oraz stricte

informatyczną, wspierającą proces dydaktyczny oraz projektowy studentów. Oprócz tego nieustannie prowadzone są prace mające na celu rozbudowywanie zaplecza programowego kierunku, stosownie z wymogami rynku pracy – chociażby w postaci poszerzenia oferty przedmiotowej o zajęcia w programie Maya, czy wprowadzenia pracy na pakiecie AutoDesk. W ramach wspierania studentów prowadzący korzystają również z platform komunikacyjnych, takich jak MS Teams, czy Discord oraz narzędzi jak Google Drive, gdzie możliwe jest umieszczanie materiałów w formie elektronicznej, czy prowadzenie asynchronicznych paneli dyskusyjnych. Każdy pracownik ma możliwość udostępniania studentom, w ramach prowadzonych zajęć, materiałów do wykładów i ćwiczeń, zarówno z zakresu literatury podstawowej, jak i uzupełniającej i poszerzającej wiedzę na temat danego przedmiotu lub dziedzin z nim powiązanych.

Program studiów na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne został opracowany w oparciu o metody dydaktyczne, które sprzyjają osiąganiu założonych efektów uczenia się. Dotyczy to zarówno metod podających (wykład interaktywny), problemowych (dyskusje problemowe, case study), eksponujących (prezentacja), praktycznych, w tym symulacji, opracowania studium przypadku lub metody projektowej. Wybór metod podyktowany był potrzebą prowadzenia procesu kształcenia studentów w taki sposób, aby stwarzał warunki do zaangażowanego i aktywnego ich udziału w pracę na zajęciach, jak również przy realizacji projektów, które stanowią podstawę kształcenia warsztatu na specjalnościach znajdujących się na kierunku.

Osiągane efekty uczenia się w zakresie wiedzy zwykle weryfikowane są poprzez prace pisemne, testy oraz projekty. Natomiast umiejętności zwykle weryfikowane są poprzez ocenę aktywności na zajęciach, merytoryczny udział w dyskusji oraz realizowanie prac projektowych na zajęciach m.in. w salach laboratoryjnych, projekty indywidualne lub grupowe, opracowania studium przypadków, wykorzystywane zwykle do oceny efektów uczenia się, jakie student powinien osiągnąć w trakcie zajęć o charakterze ćwiczeniowym.

Osiąganie przez studenta efektów uczenia się w zakresie kompetencji społecznych zwykle weryfikowane jest poprzez ocenę merytorycznej aktywności na zajęciach, ocenę pracy zespołowej nad projektem, ocenę prezentacji wyników projektu lub opracowania grupowego raportu z zadań laboratoryjnych. W ramach każdego z narzędzi nauczyciel akademicki ustala kryteria i sposób oceny tego, czy dany efekt uczenia się został osiągnięty przez studenta. W trakcie interaktywnych wykładów, często wspartych prezentacjami multimedialnymi, student ma możliwość zdobycia nowej, specjalistycznej wiedzy i spotkania się z przedstawicielami dziedziny game designu, projektowania 3D, concept artu, programowania gier czy writingu na potrzeby gier.

Spotkania w ramach wykładów, jak również indywidualnych spotkań z nauczycielami akademickimi w czasie ich konsultacji, dają szanse na rozwój profesjonalnych umiejętności niezbędnych w codziennej praktyce zawodowej, a także stanowią okazję do pracy nad własnym warsztatem artystycznym i projektowym dla studentów.

W procesie kształcenia studentów wykorzystywane są głównie metody praktyczne. W szczególności dotyczy to metody projektów (warsztatów), kształtującej i rozwijającej umiejętności, nawyki i sprawności o charakterze praktycznym, niezbędne przy realizowaniu konkretnych działań praktycznych charakterystycznych dla funkcjonowania podmiotów ze sfery branży gier wideo oraz animacji 3d. Kolejne przewidziane metody dydaktyczne, tj.: metody aktywizujące, ćwiczenia przedmiotowe służą kształtowaniu umiejętności twórczego wykorzystania wiedzy w samodzielnym projektowaniu i realizowaniu indywidualnych projektów. Sprzyja temu praca w małych grupach (praca w zespole), polegająca na wykonaniu konkretnych zadań zleconych przez wykładowcę/trenera, która aktywizuje do działania, kształtuje umiejętności organizacyjne, przywódcze i kompetencje interpersonalne tak potrzebne w branżach kreatywnych.

**3. Wykaz przedmiotów do wyboru pozwalających na stwierdzenie, że program kształcenia umożliwia studentowi wybór modułów w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów ECTS**

Program studiów umożliwia studentowi wybór modułów kształcenia, do których przypisuje się punkty ECTS w wymiarze nie mniejszym niż 30% liczby punktów ECTS. Do modułów wybieralnych należą moduły wskazane poniżej.

| Specjalność | Liczba punktów ECTS | |
|---|---|---|
| | Studia stacjonarne | Studia niestacjonarne |
| **Moduł kształcenia językowego** | 12 | 12 |
| **Moduł kształcenia wybieralnego / specjalnościowego:** | | |
| Animacja 3D | 37,5 | 37,5 |
| Game Design | 37,5 | 37,5 |
| Produkcja filmowa i efekty specjalne | 37,5 | 37,5 |
| Kreacja i produkcja wydarzeń e-sportowych | 37,5 | 37,5 |
| 3D Animation & Visual Effects | 53 | nie dotyczy |
| **Moduły praktyk specjalnościowych** | 38 | 38 |
| **Łącznie** | **87,5 (CM: 103)** | **87,5** |

Na studiach stacjonarnych studenci mają do wyboru następujące moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego: Game Design, Animacja i efekty specjalne do filmu i gier, Produkcja filmowa i efekty specjalne, Kreacja i produkcja wydarzeń e-sportowych oraz 3D Animation & Visual Effects (moduł wybieralny prowadzony w języku angielskim), natomiast w ramach studiów niestacjonarnych dostępne są specjalności: Game Design, Animacja i efekty specjalne do filmu i gier, Produkcja filmowa i efekty specjalne oraz Kreacja i produkcja wydarzeń e-sportowych.

## 4. Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych

1. Cele praktyk

Przez praktykę należy rozumieć przewidziany programem studiów okres przeznaczony na pogłębianie wiedzy oraz doskonalenie praktycznych umiejętności i kompetencji społecznych studenta w Instytucji Przyjmującej na praktykę.

Celem praktyk jest:

- pogłębianie i poszerzanie wiedzy zdobytej na zajęciach dydaktycznych i rozwijanie umiejętności jej wykorzystania, szczególnie w zakresie wiedzy o mediach kreatywnych i umiejętności przydatnych w branżach kreatywnych,
- przygotowanie do wejścia na rynek pracy poprzez kształtowanie umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej (analitycznych, organizacyjnych, pracy w zespole, nawiązywania kontaktów), a także przygotowanie studenta do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania,
- pogłębianie wiedzy o branży kreatywnej, w której działa pracodawca przyjmujący na praktykę,
- stworzenie warunków do aktywizacji zawodowej Studentów na rynku pracy.

2. Miejsca, w których studenci/tki mogą odbyć praktykę:

- przedsiębiorstwa z branży projektowania gier wideo, gier komputerowych, gier mobilnych, gier innego rodzaju (w tym planszowych, karcianych itp.), a także tworzące oprogramowanie komputerowe, w szczególności rozrywkowe i edukacyjne,
- przedsiębiorstwa z branży kreatywnej, działające w branży rozrywkowej, reklamowej oraz w szeroko rozumianej branży usługowej, w szczególności studia animacji, agencje reklamowe,
- przedsiębiorstwa z branży IT lub innej, zajmujące się przynajmniej częściowo projektowaniem graficznym, w szczególności projektowaniem 3D, projektowaniem przestrzennym, architektonicznym itp.,

- przedsiębiorstwa z branży wydawniczej, m.in. zajmujące się publikowaniem i dystrybucją książek, gier, komiksów, zabawek itp.,
- stowarzyszenia, fundacje i inne podmioty wpisane do odpowiedniego rejestru, które w zakresie swojej statutowej działalności realizują działalność kreatywną, w tym projektowanie graficzne, tworzenie oprogramowania, gier, badania i rozwój gier oraz innych form rozrywki tradycyjnej i multimedialnej,
- praktyki można zrealizować w formie projektów praktycznych realizowanych pod nadzorem nauczycieli akademickich,
- inne instytucje po uzgodnieniu z Uczelnianym Opiekunem Praktyk.

3. Czas trwania praktyk i miejsce ich odbywania

Studenci/tki studiów pierwszego stopnia (**studia polskojęzyczne**) odbywają praktyki zgodnie z harmonogramem studiów:

| **Rok studiów, semestr** | **Czas trwania praktyki** | **Uszczegółowienie** | **Zakładane efekty uczenia się:** |
|---|---|---|---|
| II rok, semestr 4 | **480 godzin dydaktycznych (360 godzin zegarowych)** | **Praktyka zawodowa I**<br><br>Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne<br><br>Ewaluacja praktyk - 10 godzin dydaktycznych<br><br>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 468 godziny dydaktyczne | a) w zakresie wiedzy student/ka:<br>- Posiada wiedzę praktyczną na temat technologii informatycznych oraz gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej i internetowej, z naciskiem na produkty interaktywne, w tym gry, aplikacje oraz projekty audiowizualne.<br>- Zna i stosuje zasady opracowania produktu interaktywnego w trzech kluczowych fazach: preprodukcji, produkcji i postprodukcji, uwzględniając metodykę zarządzania procesami kreatywnymi oraz technologicznymi.<br>- Rozumie zasady estetyki i ich wpływ na odbiór projektów interaktywnych, a także zna podstawy prawa własności intelektualnej i przemysłowej oraz funkcjonowania przedsiębiorstw kreatywnych, co umożliwia przygotowanie do prowadzenia własnej działalności gospodarczej.<br>- Posiada wiedzę na temat strategii dystrybucji i promocji produktów interaktywnych, w tym wyboru kanałów rozpowszechniania i ich dostosowania do celów marketingowych oraz technologicznych. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | b) w zakresie umiejętności student/ka:<br>- Twórczo posługuje się sprzętem komputerowym, filmowym i fotograficznym oraz odpowiednim oprogramowaniem do realizacji wizualnej i komunikacyjnej warstwy projektu, uwzględniając aspekty estetyczne, użytkowe i technologiczne.<br>- Planuje, organizuje i realizuje projekt interaktywny, zarządzając czasem, zespołem oraz zasobami materiałowymi, w tym tworzy harmonogramy pracy dostosowane do warunków realizacji.<br>- Oceni skuteczność realizowanego projektu na podstawie opinii użytkowników, analizy danych oraz bieżących testów, proponując modyfikacje dostosowane do potrzeb rynku i odbiorców.<br>- Uczestniczy w tworzeniu strategii marketingowej i dystrybucji produktów interaktywnych, dokonując analizy dostępnych kanałów komunikacji oraz uwzględniając aspekty prawne, technologiczne i finansowe.<br>- Potrafi integrować różne formy przekazu (np. wizualny, dźwiękowy, interaktywny) w ramach kompleksowych projektów, dostosowując je do specyfiki grupy docelowej i wybranych mediów.<br><br>c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka:<br>- Efektywnie współpracuje w zespole projektowym, pełniąc różnorodne funkcje i wykazując umiejętność pracy zespołowej, także w środowiskach interdyscyplinarnych.<br>- Skutecznie komunikuje się w kontaktach interpersonalnych oraz biznesowych, negocjując swoje |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | stanowisko i rozumiejąc potrzeby klienta, także w kontekście projektów wymagających wieloetapowego feedbacku.<br>- Terminowo wywiązuje się z powierzonych zadań, dostarczając efekty pracy zgodne z wymogami technicznymi, estetycznymi i użytkowymi projektów interaktywnych. |
| III rok, semestr 6 | **480 godzin dydaktycznych (360 godzin zegarowych)** | **Praktyka zawodowa II**<br><br>Wprowadzenie do praktyk – 2 godziny dydaktyczne<br><br>Ewaluacja praktyk – 10 godzin dydaktycznych<br><br>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 468 godziny dydaktyczne | a) w zakresie wiedzy student/ka:<br>- Zna i stosuje w praktyce fazy opracowania produktu interaktywnego: preprodukcję, produkcję i postprodukcję, uwzględniając metodykę ich realizacji oraz specyfikę pracy projektowej.<br>- Rozumie zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa kreatywnego oraz zna podstawowe przepisy prawa własności przemysłowej i intelektualnej, co pozwala na świadome zarządzanie projektami i przygotowanie do prowadzenia własnej działalności gospodarczej.<br>- Posiada wiedzę na temat strategii dystrybucji i promocji produktów interaktywnych, w tym analizy kanałów rozpowszechniania, celów marketingowych oraz uwarunkowań prawnych, finansowych i technologicznych.<br><br>b) w zakresie umiejętności student/ka:<br>- Planuje i organizuje realizację projektów interaktywnych, biorąc pod uwagę warunki czasu pracy, dostępność zasobów ludzkich i materiałowych, oraz wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji projektów.<br>- Dokonuje oceny skuteczności realizowanych projektów na podstawie danych i analizy odbioru, wdrażając zmiany dostosowane do oczekiwań rynku i użytkowników końcowych. |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | - Potrafi uczestniczyć w planowaniu strategii dystrybucji i promocji produktów, wybierając odpowiednie kanały oraz uwzględniając cele reklamowe, marketingowe i ograniczenia technologiczne.<br>- Efektywnie wykorzystuje różne narzędzia komunikacji medialnej i biznesowej, także w kontekście współpracy z klientem, partnerami projektowymi i członkami zespołu.<br><br>c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka:<br>Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej, pełniąc różnorodne funkcje i wykazując się umiejętnością współpracy w złożonych projektach interaktywnych.<br>Skutecznie komunikuje się w kontaktach interpersonalnych oraz za pośrednictwem różnych mediów, ze szczególnym uwzględnieniem negocjacji biznesowych i dostosowania do potrzeb klienta.<br>Jest świadomy/a znaczenia terminowości i jakości w realizacji projektów, dostarczając efekty pracy zgodne z wymaganiami technicznymi, estetycznymi i użytkowymi. |

Studenci/tki studiów pierwszego stopnia (**studia anglojęzyczne**) odbywają praktyki zgodnie z harmonogramem studiów:

| **Rok studiów, semestr** | **Czas trwania praktyki** | **Uszczegółowienie** | **Zakładane efekty uczenia się:** |
|---|---|---|---|
| II rok, semestr 3 | **240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)** | **Praktyka zawodowa I**<br>**(Internship I)**<br><br>Wprowadzenie do praktyk - 4 godziny dydaktyczne | w zakresie wiedzy student/ka:<br>wykorzystuje niezbędną wiedzę praktyczną na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego,<br>wykorzystuje wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej lub internetowej ze szczególnym |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | Ewaluacja praktyk - 8 godzin dydaktycznych<br><br>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 228 godzin dydaktycznych | uwzględnieniem produktów interaktywnych,<br>w zakresie umiejętności student/ka:<br>twórczo posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem,<br>realizuje warstwę wizualną oraz komunikacyjną projektu, uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe,<br>w zakresie kompetencji społecznych student/ka:<br>potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym |
| II rok, semestr 4 | **240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)** | **Praktyka zawodowa II**<br>**(Internship II)**<br><br>Wprowadzenie do praktyk - 4 godziny dydaktyczne<br><br>Ewaluacja praktyk - 8 godzin dydaktycznych<br><br>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 228 godzin dydaktycznych | w zakresie wiedzy student/ka:<br>wykorzystuje w praktyce znajomość faz opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji,<br>posiada i wykorzystuje profesjonalną wiedzę na temat wybranych aspektów estetyki związanych z realizowanymi projektami,<br>wykorzystuje w praktyce zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa kreatywnego, prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku,<br>w zakresie umiejętności student/ka:<br>właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego, uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych,<br>potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji,<br>potrafi uczestniczyć w planowaniu strategii dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania, uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne, |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | w zakresie kompetencji społecznych student/ka:<br>potrafi uczestniczyć w działaniu zespołu do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy,<br>potrafi skutecznie porozumiewać się w kontaktach interpersonalnych, za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta |
| III rok, semestr 5 | **240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)** | **Praktyka zawodowa III (Internship III)**<br><br>Wprowadzenie do praktyk – 4 godziny dydaktyczne<br><br>Ewaluacja praktyk – 8 godzin dydaktycznych<br><br>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 228 godzin dydaktycznych | w zakresie wiedzy student/ka:<br>wykorzystuje w praktyce znajomość faz opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji,<br>w zakresie umiejętności student/ka:<br>właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego, uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych,<br>potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji,<br>w zakresie kompetencji społecznych student/ka:<br>potrafi uczestniczyć w działaniu zespołu do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy |
| III rok, semestr 6 | **240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)** | **Praktyka zawodowa IV**<br><br>**(Internship IV)**<br><br>Wprowadzenie do praktyk – 4 godziny dydaktyczne<br><br>Ewaluacja praktyk – 8 godzin dydaktycznych<br><br>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 228 godzin dydaktycznych | w zakresie wiedzy student/ka:<br>wykorzystuje w praktyce zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa kreatywnego, prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku,<br>w zakresie umiejętności student/ka:<br>potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji,<br>potrafi uczestniczyć w planowaniu strategii dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania, uwzględniając cele |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | | reklamowe i marketingowe,<br>uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne,<br>w zakresie kompetencji społecznych student/ka:<br>potrafi skutecznie porozumiewać się w kontaktach interpersonalnych, za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta. |

4. Harmonogram odbywania praktyki

Harmonogram odbywania praktyki student ustala z Opiekunem Praktyki z ramienia Instytucji Przyjmującej na praktykę. Indywidualny harmonogram zależny jest od godzin pracy instytucji, możliwości Opiekuna Praktyki oraz studenta.

5. Potwierdzenie osiągnięcia efektów uczenia się

Potwierdzenie osiągnięcia efektów uczenia się odbywa się w *Dzienniku praktyk*, w którym studenci opisują zadania zrealizowane w Instytucji Przyjmującej na praktykę związane z wyżej wymienionymi efektami, a Opiekun Praktyki z ramienia danej Instytucji Przyjmującej na praktykę potwierdza je podpisem w *Dzienniku praktyk* oraz Uczelniany Opiekun Praktyk w *Dzienniku praktyk* oraz w USOSweb.

W przypadku zaliczania praktyki na podstawie umowy o pracę lub umów cywilnoprawnych, prowadzenia własnej działalności gospodarczej, podejmowania innych form działalności – stażu, wolontariatu, zaliczenia praktyki dokonuje Uczelniany Opiekun Praktyk na pisemny *Wniosek o zaliczenie praktyki zawodowej na podstawie zaświadczenia o zatrudnieniu / prowadzeniu działalności gospodarczej / podejmowania innych form działalności*, w którym potwierdzane jest osiągnięcie efektów uczenia się przez bezpośredniego przełożonego Studenta/Studentki.

6. Procedura realizacji praktyk przez studentów studiów I i II stopnia oraz jednolitych studiów magisterskich na kierunkach prowadzonych na Wydziale Studiów Stosowanych określona jest w Zarządzeniu Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW.

## IV. Dodatkowe dokumenty do programu studiów

### 1. System ECTS

Zasady przypisywania punktów ECTS do przedmiotów zostały określone zgodnie z ustawą Prawo o Szkolnictwie Wyższym i Nauce z 20 lipca 2018 r. (ze zmianami) i aktami wykonawczymi.

Liczbę punktów ECTS przypisaną do poszczególnych przedmiotów określonych w programie studiów zatwierdza Senat Uczelni, podejmując stosowną uchwałę w sprawie przyjęcia planów i programów studiów na dany rok akademicki. W przypisywaniu punktów poszczególnym przedmiotom kierowano się zasadą, iż wymiar punktów musi uwzględniać rzeczywisty nakład pracy studenta. Przyjęto, że 1 punkt ECTS odpowiada około 25 godzinom pracy studenta.

Wartość punktów ECTS dla danego przedmiotu odzwierciedla średni nakład pracy studenta niezbędny do uzyskania zakładanych efektów uczenia się. Nakład ten jest sumą godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów (godziny kontaktowe) oraz godzin pracy samodzielnej studenta. Zgodnie z tą zasadą przydzielono punkty ECTS na poszczególne formy procesu dydaktycznego składające się na realizacje efektów uczenia się danego przedmiotu, takie jak wykłady, ćwiczenia, konwersatorium, lektoraty, seminaria, projekty, e-learning i praca własna studenta. Uwzględniono również punkty ECTS realizowane przez bezpośredni kontakt nauczyciela akademickiego w formie egzaminów, zaliczeń, konsultacji oraz prac dodatkowych wykonywanych przez studentów pod nadzorem nauczyciela akademickiego. Nakład pracy własnej studenta przypadającej na dany przedmiot (a w konsekwencji liczba punktów ECTS za pracę własną studenta) jest wypadkową szeregu czynników istotnych dla osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się i jest wynikiem analizy stopnia trudności związanego z zakładanymi efektami uczenia się przypisanymi do przedmiotu, a także konsultacji z wykładowcami prowadzącymi poszczególne przedmioty. Dla określenia średniego nakładu pracy własnej studenta w danym przedmiocie brany jest także pod uwagę kontekst, w jakim ten przedmiot występuje w programie studiów – czy zdobycie efektów uczenia się przypisanych do przedmiotu wymaga wcześniejszego zaliczenia innych przedmiotów lub posiadania innego zasobu wiedzy lub umiejętności.

Przypisane w ten sposób punkty ECTS do przedmiotów są takie same w przypadku studiów stacjonarnych i niestacjonarnych, ale inne są składniki, z jakich te punkty zostały uzyskane. W ramach studiów niestacjonarnych zostało zaplanowane mniej godzin kontaktowych, więc aby uzyskać takie same efekty uczenia się jak na studiach stacjonarnych, potrzebna jest większa ilość pracy własnej studenta.

Projektując system przypisywania punktów ECTS, uwzględniono doświadczenia uczelni zagranicznych, z którymi współpracuje Uczelnia. Stosowanie systemu przypisywania punktów ECTS w sposób zbliżony do uczelni partnerskich ułatwia mobilność studentów w Europejskim Obszarze Szkolnictwa Wyższego.

Zgodnie z Uchwałą Senatu w sprawie wytycznych do programów studiów przyjmuje się, że liczba punktów ECTS w wymiarze rocznym wynosić powinna 60 punków ECTS, a różnice między semestrami nie powinny być większe niż 5 punktów, co ułatwi zaliczanie semestrów studentom decydującym się w przyszłości na wyjazdy w ramach programu ERASMUS Mobility. Ponadto przyjmuje się, że przelicznik nakładu pracy studenta na 1 punkt ECTS wynosi 25 godzin. Wymiar godzin dla programu określa się według następującej zasady: liczba punktów ECTS określona dla programu studiów x 25 h = wymiar godzin przewidzianych dla programu studiów (suma godzin dla całości programu – godziny z udziałem nauczyciela akademickiego oraz innych osób prowadzących zajęcia dydaktyczne, godziny zajęć bez udziału nauczycieli akademickich oraz godziny za pracę własną studenta). Dla studiów stacjonarnych wymiar godzin kontaktowych (i punktów ECTS) nie może być mniejszy niż 50% określonych dla programu studiów.

Zaokrąglenia punktów ECTS dokonuje się: w planie do 0,5 pkt. ECTS; w matrycy wskaźników ECTS do 0,1 pkt. ECTS.

Przypisywanie punktów za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne ustala się według zasad:

a) punkty wynikające za zajęcia realizowane w formie ćwiczeń, konwersatoriów, laboratoriów, lektoratów, warsztatów, seminariów, zajęcia terenowe, czy praktyki;

plus

b) punkty za pracę własną w tej samej proporcji jak udział punktów z zajęć kształtujących umiejętności praktyczne w stosunku do ogólnej liczby punktów przypisanych do danego przedmiotu.

Inaczej mówiąc, punkty za zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne (w formie ćwiczeń, konwersatoriów, laboratoriów, lektoratów, warsztatów, seminariów, zajęcia terenowe, czy praktyki) oblicza się jako iloczyn liczby ECTS dla przedmiotu oraz udziału tych zajęć w ogólnej liczbie godzin przedmiotu.

## 2. Treści modułów

| Nazwa modułu | Treści modułu |
|---|---|
| Moduły kształcenia podstawowego | Szkolenie wstępne z zakresu BHP<br>Kompetencje przyszłości I<br>Kompetencje przyszłości II |

| | |
|---|---|
| | Kompetencje przyszłości III<br>Podstawy rysunku<br>User Experience Design<br>Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą<br>Podstawy przedsiębiorczości<br>Podstawy projektowania graficznego<br>Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach<br>Historia sztuki<br>Digital Art<br>Podstawy reżyserii i pracy z aktorem<br>Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach<br>Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej<br>Systemy medialne w Polsce i na świecie |
| *General Courses* | *Initial OSH Training Course*<br>*Future Competencies I*<br>*Future Competencies II*<br>*Future Competencies III*<br>*Introduction to Drawing*<br>*User Experience Design*<br>*Polish Digital Culture, Language and History I*<br>*Introduction to Directing and Acting Techniques*<br>*Film Language and Camera Shooting*<br>*Media Art*<br>*Polish Digital Culture, Language and History II*<br>*Design Thinking*<br>*PR and Portfolio Building*<br>*Cultural Aspects of Games and Animations*<br>*Law in Design and Production* |
| Moduły kształcenia kierunkowego | Podstawy game design<br>Wstęp do game studies<br>Historia mediów wizualnych i animacji<br>Podstawy projektowania postaci<br>Silniki i technologie gier<br>Warsztat concept artów, storyboardingu i animatików<br>Historia gier komputerowych<br>Storytelling i story design<br>Scenariopisanie<br>Praca z systemem motion capture<br>Komunikacja z grupą<br>VR i nowe technologie w grach<br>Komunikacja elektroniczna i wizualna<br>Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu<br>Podstawy produkcji dźwiękowej<br>Perswazyjne aspekty mediów wizualnych<br>Podstawy zarządzania<br>Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego |

| | |
|---|---|
| *Major Courses* | *Story Telling and Story Design*<br>*Fundamentals of Graphic Design*<br>*Game Design I*<br>*Concept Arts and Storyboards*<br>*Game Design II*<br>*Motion Capture Workshop*<br>*Fundamentals of Sound Production*<br>*Fundamentals of Game Engines*<br>*Computer Mediated Communication and Cyberactivism*<br>*Project Managements Methods*<br>*Group Communication* |
| Moduły kształcenia językowego<br>*Language Courses* | Język obcy I–III (język angielski, język niemiecki)<br>*Foreign Language I–III (Spanish, German)* |
| Moduły przygotowania pracy dyplomowej<br>*B.A. Project Seminars* | Seminarium dyplomowe I–II<br><br>*Bachelor of Arts Seminar I–II* |
| Moduły praktyk specjalnościowych<br><br>*Internships* | Praktyka zawodowa I–II – realizowana w instytucji zgodnie z regulaminem i programem praktyk na kierunku<br>*Internship I–IV* |
| Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie)<br>**Game Design** | Game design - logika i mechanika gry<br>Podstawy projektowania poziomów<br>Prototypowanie<br>Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier I<br>Zaawansowany game design<br>Zaawansowane projektowanie poziomów I<br>Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier II<br>Zaawansowana praca z silnikami gier - Unreal Engine I<br>Zaawansowane projektowanie poziomów II<br>Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity<br>Zaawansowana praca z silnikami gier - Unreal Engine II<br>Testowanie gier i planowanie testów<br>Realizacja materiałów wideo do gier<br>Zajęcia monograficzne<br>Kulturowe aspekty projektowania i produkcji gry |
| Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie)<br>**Animacja i efekty specjalne do filmu i gier** | Podstawy grafiki 3D<br>Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów<br>Modelowanie postaci<br>Teksturowanie, mapowanie i shading<br>Rigowanie<br>Oświetlenie i rendering<br>Efekty specjalne i fizyka 2D<br>Podstawy animacji 3D<br>Zaawansowana animacja 3D<br>Motion Design<br>Postprodukcja - kompozytowanie<br>Animacja 2D<br>Animacja proceduralna i generatywna<br>Unreal Engine w animacji |

| | |
|---|---|
| Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) **Produkcja filmowa i efekty specjalne** | Podstawy grafiki 3D<br>Workflow produkcji filmowej<br>Realizacja dźwięku na planie<br>Oświetlenie filmowe<br>Reżyseria ujęć filmowych<br>Technologia produkcji filmowej<br>Efekty specjalne i fizyka 2D<br>Zaawansowane efekty specjalne<br>Praca z green screenem<br>Motion Design<br>Matte Painting i techniki 2,5D<br>Postprodukcja - kompozytowanie<br>Postprodukcja - montaż wideo<br>Supervising na planie |
| Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) **Kreacja i produkcja wydarzeń e-sportowych** | Historia i rozwój e-sportu<br>Podstawy transmisji e-sportowych<br>Psychologia widza e-sportowego<br>Dziennikarstwo e-sportowe<br>Reżyseria transmisji e-sportowych<br>Scenografia i przestrzeń eventowa w e-sporcie<br>Scenopisarstwo i storytelling w relacjonowaniu e-sportu<br>Zarządzanie transmisją wielojęzyczną<br>Operator wirtualnej kamery wydarzeń e-sportowych<br>Event Management w e-sporcie<br>Dźwięk i światło w produkcji e-sportowej<br>Monetyzacja transmisji e-sportowych<br>Postprodukcja - montaż wideo<br>Statystyki i analityka transmisji<br>Cyberbezpieczeństwo i ochrona danych w transmisjach e-sportowych |
| Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) ***3D Animation & Visual Effects*** | *3D Graphics Fundamentals*<br>*Introduction to Character Design*<br>*History of Animation and VFX*<br>*VFX I*<br>*Environment, Interior and Objects Modelling*<br>*Animatics*<br>*Character Modelling*<br>*Texturing, Mapping and Shading*<br>*Rigging*<br>*Lighting and Rendering*<br>*Motion Design*<br>*3D Animation Fundamentals*<br>*Scriptwriting*<br>*Character Animation*<br>*Particles and Physics*<br>*Mechanisms and Vehicles Animation*<br>*Matte Painting and 2,5D Techniques*<br>*VFX II*<br>*Postproduction - Compositing*<br>*Postproduction - Video Editing* |

**3. Załączniki**

**Załącznik 1. Plany studiów**

**Załącznik 2. Macierz efektów uczenia się**

**Załącznik 3. Sumaryczne wskaźniki ECTS**

**Załącznik 4. Karty przedmiotów**

**Wydział:** Wydział Studiów Stosowanych
**Kierunek:** **Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne**
**Stopień kształcenia:** licencjackie
**Czas trwania:** 6 semestrów
**Forma studiów:** stacjonarne
**Obowiązuje od roku akademickiego:** 2025/2026
**Profil:** praktyczny
**dyscyplina wiodąca:** nauki o komunikacji społecznej i mediach 52%
**dyscyplina uzupełniająca:** informatyka techniczna i telekomunikacja 24%
sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki 24%

**Moduły kształcenia podstawowego**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | S1-00-BHP-1 | Szkolenie wstępne z zakresu BHP | ZAL | 0 | 4 | 0 | 0 | 4 | | | 4 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-00-KOMPRZY1-1 | Kompetencje przyszłości I | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | | 16 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | S1-00-KOMPRZY2-2 | Kompetencje przyszłości II | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | | | | | 16 | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | S1-00-KOMPRZY3-3 | Kompetencje przyszłości III | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | | | | | | | | 16 | | | | | | | | | | |
| 5 | S1-62-PORY-1 | Podstawy rysunku | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | | 30 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | S1-62-USEXDE-1 | User Experience Design | O | 3 | 26 | 0 | 26 | 0 | | 26 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | S1-62-POPRKA-1 | Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | | 30 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | S1-62-PODPRZ-1 | Podstawy przedsiębiorczości | O | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 30 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | S1-62-PPRGR-1 | Podstawy projektowania graficznego | O | 3 | 24 | 0 | 24 | 0 | | 24 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | S1-62-WNKSM-2 | Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach | E | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | | | | 30 | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | S1-62-HISSZT-2 | Historia sztuki | E | 2 | 20 | 20 | 0 | 0 | | | | 20 | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | S1-62-DIGART-2 | Digital Art | O | 2 | 20 | 0 | 0 | 20 | | | | | | 20 | | | | | | | | | | | | |
| 13 | S1-62-POREAK-3 | Podstawy reżyserii i pracy z aktorem | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | 30 | | | | | | | | | | |
| 14 | S1-62-SGGOSP-5 | Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach | O | 2 | 24 | 0 | 24 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 24 | | | | |
| 15 | S1-62-PRASPR-6 | Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej | O | 2 | 24 | 24 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | 24 | | |
| 16 | S1-62-SYSMED-6 | Systemy medialne w Polsce i na świecie | O | 2 | 20 | 20 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | 20 | | |
| | | **RAZEM:** | | **36,0** | **360** | **124** | **212** | **24** | **30** | **126** | **4** | **50** | **16** | **20** | **0** | **46** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **24** | **0** | **44** | **0** | **0** |

**Moduły kształcenia kierunkowego**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | S1-62-PODGD-1 | Podstawy game design | O | 4 | 36 | 16 | 20 | 0 | 16 | 20 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-62-WGST-1 | Wstęp do game studies | O | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 30 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | S1-62-HIMEWI-1 | Historia mediów wizualnych i animacji | E | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 30 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | S1-62-POPRPO-1 | Podstawy projektowania postaci | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | | 30 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | S1-62-SILITG-2 | Silniki i technologie gier | O | 4 | 60 | 0 | 60 | 0 | | | | | 60 | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | S1-62-WACOAR-2 | Warsztat concept artów, storyboardingu i animatików | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | 30 | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | S1-62-HIGIKO-2 | Historia gier komputerowych | E | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | | | | 30 | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | S1-62-STODES-2 | Storytelling i story design | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | 30 | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | S1-62-SCE-3 | Scenariopisanie | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | 30 | | | | | | | | | | |
| 10 | S1-62-STODES-3 | Praca z systemem motion capture | O | 2 | 22 | 0 | 22 | 0 | | | | | | | | 22 | | | | | | | | | | |
| 11 | S1-62-KOMGRU-3 | Komunikacja z grupą | O | 2 | 20 | 0 | 20 | 0 | | | | | | | | 20 | | | | | | | | | | |
| 12 | S1-62-VRTEGR-4 | VR i nowe technologie w grach | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | 30 | | | | | | | |
| 13 | S1-62-KOELCY-4 | Komunikacja elektroniczna i wizualna | O | 2 | 24 | 0 | 24 | 0 | | | | | | | | | | | 24 | | | | | | | |
| 14 | S1-62-ORPR-5 | Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 18 | | | | |
| 15 | S1-62-POPRDZ-5 | Podstawy produkcji dźwiękowej | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 30 | | | | |
| 16 | S1-62-PERSMW-5 | Perswazyjne aspekty mediów wizualnych | O | 1 | 18 | 18 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | 18 | | | | | |
| 17 | S1-62-PODZARZ-5 | Podstawy zarządzania | O | 3,5 | 48 | 0 | 16 | 32 | | | | | | | | | | | | | | 16 | 32 | | | |
| 18 | S1-62-KOMPRO-6 | Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego | E | 2 | 24 | 24 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | 24 | | |
| | | **RAZEM:** | | **46,5** | **540** | **148** | **360** | **32** | **76** | **50** | **0** | **30** | **120** | **0** | **0** | **72** | **0** | **0** | **54** | **0** | **18** | **64** | **32** | **24** | **0** | **0** |

**Moduł dyplomowy**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | S1-62-SEMD1-5 | Seminarium dyplomowe I | O | 5 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 30 | | | | |
| 2 | S1-62-SEMD2-6 | Seminarium dyplomowe II | O | 5 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 30 | |
| | | **RAZEM:** | | **10** | **60** | **0** | **60** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **30** | **0** | **0** | **30** | **0** |

**Moduły kształcenia językowego**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | S1-00-JĘZOBC1-3 | Język obcy I (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | | | | | | | | 24 | 60 | | | | | | | | | |
| 2 | S1-00-JĘZOBC2-4 | Język obcy II (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | | | | | | | | | | | 24 | 60 | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | S1-00-JĘZOBC3-5 | Język obcy III (język angielski, język niemiecki) | E | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | | | | | | | | | | | | | | 24 | 60 | | | |
| | | | **RAZEM:** | **12** | **252** | **0** | **72** | **180** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **24** | **60** | **0** | **24** | **60** | **0** | **24** | **60** | **0** | **0** | **0** |

**Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | S1-00-WF1-3 | Wychowanie fizyczne I | zal | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | 30 | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-00-WF2-4 | Wychowanie fizyczne II | zal | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | 30 | | | | | | | |
| | | | **RAZEM:** | **0** | **60** | **0** | **60** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **30** | **0** | **0** | **30** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** |

**Moduły praktyk kierunkowych**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 1 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | **RAZEM:** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** |

**Podsumowanie**

**Godziny**

| Lp. | Moduły | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 360 | 124 | 212 | 24 | 30 | 126 | 4 | 50 | 16 | 20 | 0 | 46 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 | 0 | 44 | 0 | 0 |
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 540 | 148 | 360 | 32 | 76 | 50 | 0 | 30 | 120 | 0 | 0 | 72 | 0 | 0 | 54 | 0 | 18 | 64 | 32 | 24 | 0 | 0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 60 | 0 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 30 | 0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 252 | 0 | 72 | 180 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 | 60 | 0 | 24 | 60 | 0 | 24 | 60 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 60 | 0 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | **Razem bez modułu praktyk kierunkowych:** | **1272** | **272** | **764** | **236** | **106** | **176** | **4** | **80** | **136** | **20** | **0** | **172** | **60** | **0** | **108** | **60** | **18** | **142** | **92** | **68** | **30** | **0** |
| | Moduły praktyk | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 6 | Moduły praktyk kierunkowych | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | **RAZEM z modułem praktyk kierunkowych:** | **1272** | | | | **286** | | | **236** | | | **232** | | | **168** | | | **252** | | | **98** | | |

**Punkty ECTS**

| Lp. | | Liczba punktów | Semestr | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | sem. 1 | sem. 2 | sem. 3 | sem 4 | sem. 5 | sem. 6 |
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 36,0 | 17,0 | 9,0 | 4,0 | 0,0 | 2,0 | 4,0 |
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 46,5 | 13,0 | 13,0 | 6,0 | 4,0 | 8,5 | 2,0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 10,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 5,0 | 5,0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 12,0 | 0,0 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 6 | Moduły praktyk kierunkowych | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| | **RAZEM:** | **104,5** | **30,0** | **22,0** | **14,0** | **8,0** | **19,5** | **11,0** |
| | *Moduł kształcenia specjalnościowego:* | *75,5* | *0,0* | *8,0* | *16,0* | *22,0* | *10,5* | *19,0* |
| | **OGÓŁEM:** | **180,0** | **30,0** | **30,0** | **30,0** | **30,0** | **30,0** | **30,0** |
| | **Dopuszczalny deficyt punktowy po semetrze:** | | -5 | -5 | -5 | -5 | -5 | -5 |

**Wydział:** Wydział Studiów Stosowanych
**Kierunek:** Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne
**Moduł wybieralny:** *Game Design*
**Stopień kształcenia:** licencjackie
**Forma studiów:** stacjonarne
**Profil:** praktyczny
**Czas trwania:** 6 semestrów
**Obowiązuje od roku akademickiego:** 2025/2026

**Moduły kształcenia specjalnościowego**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | S1-62-GAMLOM-2 | Game design - logika i mechanika gry | O | 4 | 40 | 0 | 40 | 0 | | | | | 40 | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-62-POPRPO-2 | Podstawy projektowania poziomów | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | 30 | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | S1-62-PROTOT-3 | Prototypowanie | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | 30 | | | | | | | | | | |
| 4 | S1-62-MOBIGR1-3 | Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier I | O | 4 | 46 | 0 | 46 | 0 | | | | | | | | 46 | | | | | | | | | | |
| 5 | S1-62-ZAGD-3 | Zaawansowany game design | O | 2 | 40 | 0 | 40 | 0 | | | | | | | | 40 | | | | | | | | | | |
| 6 | S1-62-ZAPRPO1-3 | Zaawansowane projektowanie poziomów I | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | 30 | | | | | | | | | | |
| 7 | S1-62-MOBIGR2-4 | Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier II | O | 4 | 46 | 0 | 46 | 0 | | | | | | | | | | | 46 | | | | | | | |
| 8 | S1-62-ZPSGE-4 | Zaawansowana praca z silnikami gier - Unreal Engine I | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | 30 | | | | | | | |
| 9 | S1-62-ZAPRPO2-4 | Zaawansowane projektowanie poziomów II | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | 30 | | | | | | | |
| 10 | S1-62-ZPSGU-5 | Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity | O | 4 | 60 | 0 | 60 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 60 | | | | |
| 11 | S1-62-ZPSGE-5 | Zaawansowana praca z silnikami gier - Unreal Engine II | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 30 | | | | |
| 12 | S1-62-TEGRPL-6 | Testowanie gier i planowanie testów | O | 3 | 34 | 0 | 34 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 34 | |
| 13 | S1-62-REMAWI-6 | Realizacja materiałów wideo do gier | O | 1,5 | 34 | 0 | 34 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 34 | |
| 14 | S1-62-ZAJMON-6 | Zajęcia monograficzne | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 30 | |
| 15 | S1-62-KUASPR-6 | Kulturowe aspekty projektowania i produkcji gry | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 30 | |
| | | **RAZEM:** | | **37,5** | **540** | **0** | **540** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **70** | **0** | **0** | **146** | **0** | **0** | **106** | **0** | **0** | **90** | **0** | **0** | **128** | **0** |

**Moduły praktyk specjalnościowych**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 1 | S1-00-PRAZAW1-4 | Praktyka zawodowa I | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | | | | | | | | | | 2 | 10 | 468 | | | | | | |
| 2 | S1-00-PRAZAW2-6 | Praktyka zawodowa II | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | | | | | | | | | | | | | | | | 2 | 10 | 468 |
| | | **RAZEM:** | | **38** | **960** | **4** | **20** | **936** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** |

**Podsumowanie**

**Godziny**

| Lp. | Moduły | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 360 | 124 | 212 | 24 | 30 | 126 | 4 | 50 | 16 | 20 | 0 | 46 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 | 0 | 44 | 0 | 0 |
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 540 | 148 | 360 | 32 | 76 | 50 | 0 | 30 | 120 | 0 | 0 | 72 | 0 | 0 | 54 | 0 | 18 | 64 | 32 | 24 | 0 | 0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 60 | 0 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 30 | 0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 252 | 0 | 72 | 180 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 | 60 | 0 | 24 | 60 | 0 | 24 | 60 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 60 | 0 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | Moduły kształcenia specjalnościowego | 540 | 0 | 540 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 70 | 0 | 0 | 146 | 0 | 0 | 106 | 0 | 0 | 90 | 0 | 0 | 128 | 0 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | **Ogółem bez praktyk** | **1812** | **272** | **1304** | **236** | **106** | **176** | **4** | **80** | **206** | **20** | **0** | **318** | **60** | **0** | **214** | **60** | **18** | **232** | **92** | **68** | **158** | **0** |
| | Moduły praktyk | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 7 | Moduły praktyk kierunkowych | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 8 | Moduły praktyk specjalnościowych | 960 | 4 | 20 | 936 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 10 | 468 | 0 | 0 | 0 | 2 | 10 | 468 |
| | **Ogółem praktyki** | **960** | **4** | **20** | **936** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** |
| | **OGÓŁEM:** | **2772** | | | | **286** | | | **306** | | | **378** | | | **754** | | | **342** | | | **706** | | |

**Punkty ECTS**

| Lp. | | Liczba punktów | Semestr | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | sem. 1 | sem. 2 | sem. 3 | sem 4 | sem. 5 | sem. 6 |
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 36,0 | 17,0 | 9,0 | 4,0 | 0,0 | 2,0 | 4,0 |
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 46,5 | 13,0 | 13,0 | 6,0 | 4,0 | 8,5 | 2,0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 10,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 5,0 | 5,0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 12,0 | 0,0 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 6 | Moduły kształcenia specjalnościowego | 37,5 | 0,0 | 6,0 | 10,0 | 8,0 | 6,0 | 7,5 |
| | **Ogółem bez praktyk** | **142,0** | **30,0** | **28,0** | **24,0** | **16,0** | **25,5** | **18,5** |
| 7 | Moduły praktyk kierunkowych | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 8 | Moduły praktyk specjalnościowych | 38,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 0,0 | 19,0 |
| | **Ogółem praktyki** | **38,0** | **0,0** | **0,0** | **0,0** | **19,0** | **0,0** | **19,0** |
| | **OGÓŁEM:** | **180,0** | **30,0** | **28,0** | **24,0** | **35,0** | **25,5** | **37,5** |

| | |
|---|---|
| Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów | **1600** |
| Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów | **236** |
| Liczba godzin praktyk w Instytucji | **936** |
| **Łączna liczba godzin w programie** | **2772** |

**Wydział:** Wydział Studiów Stosowanych
**Kierunek:** Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne
**Moduł wybieralny:** *Animacja i efekty specjalne do filmu i gier*
**Stopień kształcenia:** licencjackie
**Forma studiów:** stacjonarne
**Profil:** praktyczny
**Czas trwania:** 6 semestrów
**Obowiązuje od roku akademickiego:** 2025/2026

**Moduły kształcenia specjalnościowego**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | S1-62-POGRAF-2 | Podstawy grafiki 3D | O | 4 | 50 | 0 | 50 | 0 | | | | | 50 | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-62-MOSROO-2 | Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów | O | 4 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | 30 | | | | | | | | | | |
| 3 | S1-62-MOSPOS-3 | Modelowanie postaci | O | 3 | 40 | 0 | 40 | 0 | | | | | | | | 40 | | | | | | | | | | |
| 4 | S1-62-TESROB-3 | Teksturowanie, mapowanie i shading | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | 30 | | | | | | | | | | |
| 5 | S1-62-RIGOWA-3 | Rigowanie | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | 30 | | | | | | | | | | |
| 6 | S1-62-OSWREN-3 | Oświetlenie i rendering | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 30 | |
| 7 | S1-62-EFSPFI-4 | Efekty specjalne i fizyka 2D | O | 4 | 60 | 0 | 60 | 0 | | | | | | | | | | | 60 | | | | | | | |
| 8 | S1-62-PODANI-4 | Podstawy animacji 3D | O | 5 | 60 | 0 | 60 | 0 | | | | | | | | | | | 60 | | | | | | | |
| 9 | S1-62-ZAANI-5 | Zaawansowana animacja 3D | O | 3 | 60 | 0 | 60 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 60 | | | | |
| 10 | S1-62-MOTDES-5 | Motion Design | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 30 | | | | |
| 11 | S1-62-POKOMP-6 | Postprodukcja - kompozytowanie | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 30 | |
| 12 | S1-00-ANIM2D-2 | Animacja 2D | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | 30 | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | S1-00-ANPRIGE-6 | Animacja proceduralna i generatywna | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 30 | |
| 14 | S1-62-UEWA-6 | Unreal Engine w animacji | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 30 | |
| | | **RAZEM:** | | **37,5** | **540** | **0** | **540** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **80** | **0** | **0** | **130** | **0** | **0** | **120** | **0** | **0** | **90** | **0** | **0** | **120** | **0** |

**Moduły praktyk specjalnościowych**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 1 | S1-00-PRAZAW1-4 | Praktyka zawodowa I | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | | | | | | | | | | 2 | 10 | 468 | | | | | | |
| 2 | S1-00-PRAZAW2-6 | Praktyka zawodowa II | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | | | | | | | | | | | | | | | | 2 | 10 | 468 |
| | | **RAZEM:** | | **38** | **960** | **4** | **20** | **936** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** |

**Podsumowanie**

**Godziny**

| Lp. | Moduły | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 360 | 124 | 212 | 24 | 30 | 126 | 4 | 50 | 16 | 20 | 0 | 46 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 | 0 | 44 | 0 | 0 |
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 540 | 148 | 360 | 32 | 76 | 50 | 0 | 30 | 120 | 0 | 0 | 72 | 0 | 0 | 54 | 0 | 18 | 64 | 32 | 24 | 0 | 0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 60 | 0 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 30 | 0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 252 | 0 | 72 | 180 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 | 60 | 0 | 24 | 60 | 0 | 24 | 60 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 60 | 0 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | Moduły kształcenia specjalnościowego | 540 | 0 | 540 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 80 | 0 | 0 | 130 | 0 | 0 | 120 | 0 | 0 | 90 | 0 | 0 | 120 | 0 |
| | **Ogółem bez praktyk** | **1812** | **272** | **1304** | **236** | **106** | **176** | **4** | **80** | **216** | **20** | **0** | **302** | **60** | **0** | **228** | **60** | **18** | **232** | **92** | **68** | **150** | **0** |
| | Moduły praktyk | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 7 | Moduły praktyk kierunkowych | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 8 | Moduły praktyk specjalnościowych | 960 | 4 | 20 | 936 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 10 | 468 | 0 | 0 | 0 | 2 | 10 | 468 |
| | **Ogółem praktyki** | **960** | **4** | **20** | **936** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** |
| | **OGÓŁEM:** | **2772** | | | | **286** | | | **316** | | | **362** | | | **768** | | | **342** | | | **698** | | |

**Punkty ECTS**

| Lp. | | Liczba punktów | Semestr | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | sem. 1 | sem. 2 | sem. 3 | sem 4 | sem. 5 | sem. 6 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 36,0 | 17,0 | 9,0 | 4,0 | 0,0 | 2,0 | 4,0 |
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 46,5 | 13,0 | 13,0 | 6,0 | 4,0 | 8,5 | 2,0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 10,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 5,0 | 5,0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 12,0 | 0,0 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 6 | Moduły kształcenia specjalnościowego | 37,5 | 0,0 | 5,5 | 11,0 | 9,0 | 4,5 | 7,5 |
| | **Ogółem bez praktyk** | **142,0** | **30,0** | **27,5** | **25,0** | **17,0** | **24,0** | **18,5** |
| 7 | Moduły praktyk kierunkowych | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 8 | Moduły praktyk specjalnościowych | 38,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 0,0 | 19,0 |
| | **Ogółem praktyki** | **38,0** | **0,0** | **0,0** | **0,0** | **19,0** | **0,0** | **19,0** |
| | **OGÓŁEM:** | **180,0** | **30,0** | **27,5** | **25,0** | **36,0** | **24,0** | **37,5** |

| | |
|---|---|
| Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów | **1600** |
| Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów | **236** |
| Liczba godzin praktyk w Instytucji | **936** |
| **Łączna liczba godzin w programie** | **2772** |

**Wydział:** Wydział Studiów Stosowanych
**Kierunek:** Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne
**Moduł wybieralny:** *Produkcja filmowa i efekty specjalne*
**Stopień kształcenia:** licencjackie
**Forma studiów:** stacjonarne
**Profil:** praktyczny
**Czas trwania:** 6 semestrów
**Obowiązuje od roku akademickiego:** 2025/2026

**Moduły kształcenia specjalnościowego**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | S1-62-POGRAF-2 | Podstawy grafiki 3D | O | 4 | 50 | 0 | 50 | 0 | | | | | 50 | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-00-WOPRF-2 | Workflow produkcji filmowej | O | 4 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | 30 | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | S1-00-REDZNP-3 | Realizacja dźwięku na planie | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | 30 | | | | | | | | | | |
| 4 | S1-00-OSWFIL-3 | Oświetlenie filmowe | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | 30 | | | | | | | | | | |
| 5 | S1-00-REUJFI-3 | Reżyseria ujęć filmowych | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | 30 | | | | | | | | | | |
| 6 | S1-00-TEPRFIL-3 | Technologia produkcji filmowej | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | 30 | | | | | | | | | | |
| 7 | S1-00-EFSPFI2D-4 | Efekty specjalne i fizyka 2D | O | 4 | 60 | 0 | 60 | 0 | | | | | | | | | | | 60 | | | | | | | |
| 8 | S1-00-ZAEFSO-4 | Zaawansowane efekty specjalne | O | 5 | 60 | 0 | 60 | 0 | | | | | | | | | | | 60 | | | | | | | |
| 9 | S1-00-PEZRESC-5 | Praca z green screenem | O | 3 | 60 | 0 | 60 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 60 | | | | |
| 10 | S1-62-MOTDES-5 | Motion Design | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 30 | | | | |
| 11 | S1-62-MATPAI-6 | Matte Painting i techniki 2,5D | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 30 | |
| 12 | S1-62-POKOMP-6 | Postprodukcja - kompozytowanie | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 30 | |
| 13 | S1-62-POMOWI-6 | Postprodukcja - montaż wideo | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 30 | |
| 14 | S1-00-SUPNAP-6 | Supervising na planie | O | 2 | 40 | 0 | 40 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 40 | |
| | | **RAZEM:** | | **37,5** | **540** | **0** | **540** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **80** | **0** | **0** | **120** | **0** | **0** | **120** | **0** | **0** | **90** | **0** | **0** | **130** | **0** |

**Moduły praktyk specjalnościowych**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 1 | S1-00-PRAZAW1-4 | Praktyka zawodowa I | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | | | | | | | | | | 2 | 10 | 468 | | | | | | |
| 2 | S1-00-PRAZAW2-6 | Praktyka zawodowa II | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | | | | | | | | | | | | | | | | 2 | 10 | 468 |
| | | **RAZEM:** | | **38** | **960** | **4** | **20** | **936** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** |

**Podsumowanie**

**Godziny**

| Lp. | Moduły | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 360 | 124 | 212 | 24 | 30 | 126 | 4 | 50 | 16 | 20 | 0 | 46 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 | 0 | 44 | 0 | 0 |
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 540 | 148 | 360 | 32 | 76 | 50 | 0 | 30 | 120 | 0 | 0 | 72 | 0 | 0 | 54 | 0 | 18 | 64 | 32 | 24 | 0 | 0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 60 | 0 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 30 | 0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 252 | 0 | 72 | 180 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 | 60 | 0 | 24 | 60 | 0 | 24 | 60 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 60 | 0 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | Moduły kształcenia specjalnościowego | 540 | 0 | 540 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 80 | 0 | 0 | 120 | 0 | 0 | 120 | 0 | 0 | 90 | 0 | 0 | 130 | 0 |
| | **Ogółem bez praktyk** | **1812** | **272** | **1304** | **236** | **106** | **176** | **4** | **80** | **216** | **20** | **0** | **292** | **60** | **0** | **228** | **60** | **18** | **232** | **92** | **68** | **160** | **0** |
| | Moduły praktyk | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 7 | Moduły praktyk kierunkowych | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 8 | Moduły praktyk specjalnościowych | 960 | 4 | 20 | 936 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 10 | 468 | 0 | 0 | 0 | 2 | 10 | 468 |
| | **Ogółem praktyki** | **960** | **4** | **20** | **936** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** |
| | **OGÓŁEM:** | **2772** | | | | **286** | | | **316** | | | **352** | | | **768** | | | **342** | | | **708** | | |

**Punkty ECTS**

| Lp. | | Liczba punktów | Semestr | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | sem. 1 | sem. 2 | sem. 3 | sem 4 | sem. 5 | sem. 6 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 36,0 | 17,0 | 9,0 | 4,0 | 0,0 | 2,0 | 4,0 |
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 46,5 | 13,0 | 13,0 | 6,0 | 4,0 | 8,5 | 2,0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 10,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 5,0 | 5,0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 12,0 | 0,0 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 6 | Moduły kształcenia specjalnościowego | 37,5 | 0,0 | 8,0 | 9,0 | 9,0 | 4,5 | 7,0 |
| | **Ogółem bez praktyk** | **142,0** | **30,0** | **30,0** | **23,0** | **17,0** | **24,0** | **18,0** |
| 7 | Moduły praktyk kierunkowych | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 8 | Moduły praktyk specjalnościowych | 38,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 0,0 | 19,0 |
| | **Ogółem praktyki** | **38,0** | **0,0** | **0,0** | **0,0** | **19,0** | **0,0** | **19,0** |
| | **OGÓŁEM:** | **180,0** | **30,0** | **30,0** | **23,0** | **36,0** | **24,0** | **37,0** |

| | |
|---|---|
| Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów | **1600** |
| Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów | **236** |
| Liczba godzin praktyk w Instytucji | **936** |
| **Łączna liczba godzin w programie** | **2772** |

**Wydział:** Wydział Studiów Stosowanych
**Kierunek:** Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne
**Moduł wybieralny:** *Kreacja i produkcja wydarzeń e-sportowych*
**Stopień kształcenia:** licencjackie
**Forma studiów:** stacjonarne
**Profil:** praktyczny

**Czas trwania:** 6 semestrów
**Obowiązuje od roku akademickiego:** 2025/2026

**Moduły kształcenia specjalnościowego**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | S1-00-HIIRE-2 | Historia i rozwój e-sportu | O | 4 | 40 | 0 | 40 | 0 | | | | | 40 | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-00-POTRE-2 | Podstawy transmisji e-sportowych | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | 30 | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | S1-00-PSWIES | Psychologia widza e-sportowego | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | 30 | | | | | | | | | | |
| 4 | S1-00-DZES-3 | Dziennikarstwo e-sportowe | O | 4 | 50 | 0 | 50 | 0 | | | | | | | | 50 | | | | | | | | | | |
| 5 | S1-00-RETRE-3 | Reżyseria transmisji e-sportowych | O | 2 | 40 | 0 | 40 | 0 | | | | | | | | 40 | | | | | | | | | | |
| 6 | S1-00-SCIPEE-3 | Scenografia i przestrzeń eventowa w e-sporcie | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | 30 | | | | | | | | | | |
| 7 | S1-00-SISWRE-4 | Scenopisarstwo i storytelling w relacjonowaniu e-sportu | O | 4 | 50 | 0 | 50 | 0 | | | | | | | | | | | 50 | | | | | | | |
| 8 | S1-00-ZATRW-4 | Zarządzanie transmisją wielojęzyczną | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | 30 | | | | | | | |
| 9 | S1-00-OWKWE-4 | Operator wirtualnej kamery wydarzeń e-sportowych | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | 30 | | | | | | | |
| 10 | S1-00-EVMAWE-5 | Event Management w e-sporcie | O | 4 | 60 | 0 | 60 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 60 | | | | |
| 11 | S1-00-DISWPE-5 | Dźwięk i światło w produkcji e-sportowej | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 30 | | | | |
| 12 | S1-00-MOTRES-6 | Monetyzacja transmisji e-sportowych | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 30 | |
| 13 | S1-62-POMOWI-6 | Postprodukcja - montaż wideo | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 30 | |
| 14 | S1-00-STIANT-6 | Statystyki i analityka transmisji | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 30 | |
| 15 | S1-00-CIODWTE-6 | Cyberbezpieczeństwo i ochrona danych w transmisjach e-sportowych | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 30 | |
| | | **RAZEM:** | | **37,5** | **540** | **0** | **540** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **70** | **0** | **0** | **150** | **0** | **0** | **110** | **0** | **0** | **90** | **0** | **0** | **120** | **0** |

**Moduły praktyk specjalnościowych**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 1 | S1-00-PRAZAW1-4 | Praktyka zawodowa I | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | | | | | | | | | | 2 | 10 | 468 | | | | | | |
| 2 | S1-00-PRAZAW2-6 | Praktyka zawodowa II | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | | | | | | | | | | | | | | | | 2 | 10 | 468 |
| | | **RAZEM:** | | **38** | **960** | **4** | **20** | **936** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** |

**Podsumowanie**

**Godziny**

| Lp. | Moduły | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 360 | 124 | 212 | 24 | 30 | 126 | 4 | 50 | 16 | 20 | 0 | 46 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 | 0 | 44 | 0 | 0 |
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 540 | 148 | 360 | 32 | 76 | 50 | 0 | 30 | 120 | 0 | 0 | 72 | 0 | 0 | 54 | 0 | 18 | 64 | 32 | 24 | 0 | 0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 60 | 0 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 30 | 0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 252 | 0 | 72 | 180 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 | 60 | 0 | 24 | 60 | 0 | 24 | 60 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 60 | 0 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | Moduły kształcenia specjalnościowego | 540 | 0 | 540 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 70 | 0 | 0 | 150 | 0 | 0 | 110 | 0 | 0 | 90 | 0 | 0 | 120 | 0 |
| | **Ogółem bez praktyk** | **1812** | **272** | **1304** | **236** | **106** | **176** | **4** | **80** | **206** | **20** | **0** | **322** | **60** | **0** | **218** | **60** | **18** | **232** | **92** | **68** | **150** | **0** |

| | Moduły praktyk | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 | Moduły praktyk kierunkowych | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 8 | Moduły praktyk specjalnościowych | 960 | 4 | 20 | 936 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 10 | 468 | 0 | 0 | 0 | 2 | 10 | 468 |
| | **Ogółem praktyki** | **960** | **4** | **20** | **936** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** |
| | **OGÓŁEM:** | **2772** | | | | **286** | | | **306** | | | **382** | | | **758** | | | **342** | | | **698** | | |

**Punkty ECTS**

| Lp. | | Liczba punktów | Semestr | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | sem. 1 | sem. 2 | sem. 3 | sem 4 | sem. 5 | sem. 6 |
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 36,0 | 17,0 | 9,0 | 4,0 | 0,0 | 2,0 | 4,0 |
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 46,5 | 13,0 | 13,0 | 6,0 | 4,0 | 8,5 | 2,0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 10,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 5,0 | 5,0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 12,0 | 0,0 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 6 | Moduły kształcenia specjalnościowego | 37,5 | 0,0 | 7,0 | 10,0 | 8,0 | 6,0 | 6,5 |
| | **Ogółem bez praktyk** | **142,0** | **30,0** | **29,0** | **24,0** | **16,0** | **25,5** | **17,5** |
| 7 | Moduły praktyk kierunkowych | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 8 | Moduły praktyk specjalnościowych | 38,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 0,0 | 19,0 |
| | **Ogółem praktyki** | **38,0** | **0,0** | **0,0** | **0,0** | **19,0** | **0,0** | **19,0** |
| | **OGÓŁEM:** | **180,0** | **30,0** | **29,0** | **24,0** | **35,0** | **25,5** | **36,5** |

| | |
|---|---|
| Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów | **1600** |
| Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów | **236** |
| Liczba godzin praktyk w Instytucji | **936** |
| **Łączna liczba godzin w programie** | **2772** |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Derpartment** | Faculty of Applied Studies | | |
| **Major** | **Creative Media: Game Design, Animation, VFX** | | |
| **Degree** | B.A. | **Duration** | 6 semesters |
| **Form** | Full time | **Academic Year** | 2025/2026 |
| **Profile** | Practical | | |

## General Courses

| No. | Course Code | Course name | E/O/ZAL | ECTS | No. Of hours | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Total | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e |
| 1 | S1-00-OSH-1 | Initial OSH Training Course | ZAL | 0 | 4 | 0 | 0 | 4 | | | 4 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-00-FUCUMI-1 | Future Competencies I | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | | 16 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | S1-00-FUCUMI-2 | Future Competencies II | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | | | | | 16 | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | S1-00-FUCUMI-3 | Future Competencies III | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | | | | | | | | 16 | | | | | | | | | | |
| 5 | S1-62-PORM-1 | Introduction to Drawing | O | 4 | 30 | 0 | 30 | 0 | | 30 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | S1-62-USEXDE1-1 | User Experience Design | O | 3 | 30 | 0 | 24 | 6 | | 24 | 6 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | S1-62-PLC-2 | Polish Digital Culture, Language and History I | O | 4 | 60 | 30 | 30 | 0 | | | | 30 | 30 | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | S1-62-POREAK-2 | Introduction to Directing and Acting Techniques | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | 30 | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | S1-62-POPRKA-2 | Film Language and Camera Shooting | O | 4 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | 30 | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | S1-62-EDMEDZ-2 | Media Art | O | 4 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | 30 | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | S1-62-PLC2-3 | Polish Digital Culture, Language and History II | O | 3 | 60 | 30 | 30 | 0 | | | | | | | 30 | 30 | | | | | | | | | | |
| 12 | S1-62-DESTHIN-4 | Design Thinking | O | 2 | 36 | 0 | 16 | 20 | | | | | | | | | | | 16 | 20 | | | | | | |
| 13 | S1-62-PODPRZ-5 | PR and Portfolio Building | O | 2 | 40 | 20 | 20 | 0 | | | | | | | | | | | | | 20 | 20 | | | | |
| 14 | S1-62-KUASPR-5 | Cultural Aspects of Games and Animations | O | 2 | 26 | 26 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | 26 | | | | | |
| 15 | S1-62-PRASPR-6 | Law in Design and Production | O | 2 | 24 | 24 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | 24 | | |
| | | **RAZEM:** | | **39** | **448** | **130** | **288** | **30** | **0** | **70** | **10** | **30** | **136** | **0** | **30** | **46** | **0** | **0** | **16** | **20** | **46** | **20** | **0** | **24** | **0** | **0** |

## Major Courses

| No. | Course Code | Course name | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | S1-62-KUKONME-1 | Story Telling and Story Design | O | 3 | 36 | 16 | 20 | 0 | 16 | 20 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-62-FUNGRA-1 | Fundamentals of Graphic Design | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | | 30 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | S1-62-STODES-1 | Game Design I | O | 4 | 36 | 16 | 20 | 0 | 16 | 20 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | S1-62-WACOAR-2 | Concept Arts and Storyboards | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | 30 | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | S1-62-STODES-2 | Game Design II | O | 4 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | 30 | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | S1-62-STODES-3 | Motion Capture Workshop | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | 18 | | | | | | | | | | |
| 7 | S1-62-POPRDZ-4 | Fundamentals of Sound Production | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | 30 | | | | | | | |
| 8 | S1-62-FOGENG-5 | Fundamentals of Game Engines | O | 4 | 52 | 0 | 52 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 52 | | | | |
| 9 | S1-62-KOELCY-6 | Computer Mediated Communication and Cyberactivism | O | 1 | 18 | 18 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | 18 | | |
| 10 | S1-62-MEZAPR-6 | Project Managements Methods | O | 1 | 18 | 18 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | 18 | | |
| 11 | S1-62-KOMGRU-6 | Group Communication | O | 2 | 22 | 22 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | 22 | | |
| | | **RAZEM:** | | **28** | **320** | **90** | **230** | **0** | **32** | **70** | **0** | **0** | **60** | **0** | **0** | **18** | **0** | **0** | **30** | **0** | **0** | **52** | **0** | **58** | **0** | **0** |

## B.A. Project Seminars

| No. | Course Code | Course name | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | S1-62-SEMD1-5 | Bachelor of Arts Seminar I | O | 5 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 30 | | | | |
| 2 | S1-62-SEMD2-6 | Bachelor of Arts Seminar II | O | 5 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 30 | |
| | | **RAZEM:** | | **10** | **60** | **0** | **60** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **30** | **0** | **0** | **30** | **0** |

## Language Courses

| No. | Course Code | Course name | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | S1-00-FORLANG1-3 | Foreign Language I (Spanish, German) | O | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | | | | | | | | 24 | 60 | | | | | | | | | |
| 2 | S1-00-FORLANG2-4 | Foreign Language II (Spanish, German) | O | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | | | | | | | | | | | 24 | 60 | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | S1-00-FORLANG3-5 | Foreign Language III (Spanish, German) | E | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | | | | | | | | | | | | | | 24 | 60 | | | |
| | | **RAZEM:** | | **12** | **252** | **0** | **72** | **180** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **24** | **60** | **0** | **24** | **60** | **0** | **24** | **60** | **0** | **0** | **0** |

**Physical Education Courses**

| No. | Course Code | Course name | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | S1-00-WYCHFIZ-3 | Physical Education I | zal | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | 30 | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-00-WYCHFIZ-4 | Physical Education II | zal | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | 30 | | | | | | | |
| | | **RAZEM:** | | **0** | **60** | **0** | **60** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **30** | **0** | **0** | **30** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** |

**Internships**

| No. | Course Code | Course name | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 1 | | | | | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | | | | | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | | | | | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | **RAZEM:** | | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** |

**Summary**

**Hours**

| No. | Courses | No. Of hours | | | | Semester | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | Total | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e |
| 1 | General Courses | 448 | 130 | 288 | 30 | 0 | 70 | 10 | 30 | 136 | 0 | 30 | 46 | 0 | 0 | 16 | 20 | 46 | 20 | 0 | 24 | 0 | 0 |
| 2 | Major Courses | 320 | 90 | 230 | 0 | 32 | 70 | 0 | 0 | 60 | 0 | 0 | 18 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 52 | 0 | 58 | 0 | 0 |
| 3 | B.A. Project Seminars | 60 | 0 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 30 | 0 |
| 4 | Language Courses | 252 | 0 | 72 | 180 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 | 60 | 0 | 24 | 60 | 0 | 24 | 60 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Physical Education Courses | 60 | 0 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | **Total without internships** | **1140** | **220** | **710** | **210** | **32** | **140** | **10** | **30** | **196** | **0** | **30** | **118** | **60** | **0** | **100** | **80** | **46** | **126** | **60** | **82** | **30** | **0** |
| | Internships | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 6 | Internships | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | **Total with internships** | **1140** | | | | **182** | | | **226** | | | **208** | | | **180** | | | **232** | | | **112** | | |

**ECTS**

| No. | | Points | Semester | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | sem. 1 | sem. 2 | sem. 3 | sem 4 | sem. 5 | sem. 6 |
| 1 | General Courses | 39 | 9 | 17 | 5 | 2 | 4 | 2 |
| 2 | Major Courses | 28 | 10 | 6 | 2 | 2 | 4 | 4 |
| 3 | B.A. Project Seminars | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 5 |
| 4 | Language Courses | 12 | 0 | 0 | 4 | 4 | 4 | 0 |
| 5 | Physical Education Courses | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | Internships | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | **Total** | **89** | **19** | **23** | **11** | **8** | **17** | **11** |
| | *Specializations* | *91* | *11* | *7* | *19* | *22* | *13* | *19* |
| | **Total** | **180** | **30** | **30** | **30** | **30** | **30** | **30** |
| | **Acceptable deficit of points in the semester** | | -5 | -5 | -5 | -5 | -5 | -5 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Derpartment** | Faculty of Applied Studies | | |
| **Major** | Creative Media: Game Design, Animation, VFX | | |
| **Specialization** | *3D Animation & Visual Effects* | | |
| **Degree** | B.A. | **Duration** | 6 semesters |
| **Form** | Full time | **Academic Year** | 2025/2026 |
| **Profile** | Practical | | |

## 3D animation and VFX Courses

| No. | Course Code | **Course name** | E/O/ZAL | ECTS | No. Of hours | | | | Semester | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Total | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e |
| 1 | S1-62-POGRAF-1 | 3D Graphics Fundamentals | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | | 30 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-62-POPRPO-1 | Introduction to Character Design | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | | 30 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | S1-62-HIANEF-1 | History of Animation and VFX | O | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 30 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | S1-62-EFSPFI-2 | VFX I | O | 5 | 50 | 0 | 50 | 0 | | | | | 50 | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | S1-62-MOSROO-2 | Environment, Interior and Objects Modelling | O | 4 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | 30 | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | S1-62-ANIMAT-3 | Animatics | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | 30 | | | | | | | | | | |
| 8 | S1-62-MOSPOS-3 | Character Modelling | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | 30 | | | | | | | | | | |
| 9 | S1-62-TESROB-3 | Texturing, Mapping and Shading | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | 30 | | | | | | | | | | |
| 10 | S1-62-RIGOWA-3 | Rigging | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | 30 | | | | | | | | | | |
| 11 | S1-62-OSWREN-4 | Lighting and Rendering | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | 30 | | | | | | | |
| 12 | S1-62-MOTDES-4 | Motion Design | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | 30 | | | | | | | |
| 13 | S1-62-PODANI-4 | 3D Animation Fundamentals | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | 30 | | | | | | | |
| 14 | S1-62-SCENOP-4 | Scriptwriting | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | 30 | | | | | | | |
| 15 | S1-62-APOFIL-4 | Character Animation | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | 30 | | | | | | | |
| 16 | S1-62-SYCZFI-5 | Particles and Physics | O | 3 | 28 | 0 | 28 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 28 | | | | |
| 17 | S1-62-ANURME-5 | Mechanisms and Vehicles Animation | O | 2 | 26 | 0 | 26 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 26 | | | | |
| 18 | S1-62-MATPAI-5 | Matte Painting and 2,5D Techniques | O | 2 | 26 | 0 | 26 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 26 | | | | |
| 7 | S1-62-EFSPGR-3 | VFX II | O | 4 | 50 | 0 | 50 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 50 | |
| 19 | S1-62-POKOMP-6 | Postproduction - Compositing | O | 2 | 26 | 0 | 26 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 26 | |
| 20 | S1-62-POMOWI-6 | Postproduction - Video Editing | O | 2 | 26 | 0 | 26 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 26 | |
| | | **Total** | | **53** | **622** | **30** | **592** | **0** | **30** | **60** | **0** | **0** | **80** | **0** | **0** | **120** | **0** | **0** | **150** | **0** | **0** | **80** | **0** | **0** | **102** | **0** |

## Internships

| Lp. | Course Code | **Course name** | E/O/ZAL | ECTS | No. Of hours | | | | Semester | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Total | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 1 | S1-00-PRAZ1-3 | Internship I | ZAL | 9,5 | 240 | 4 | 8 | 228 | | | | | | | 4 | 8 | 228 | | | | | | | | | |
| 2 | S1-00-PRAZ2-4 | Internship II | ZAL | 9,5 | 240 | 4 | 8 | 228 | | | | | | | | | | 4 | 8 | 228 | | | | | | |
| 3 | S1-00-PRAZ3-5 | Internship III | ZAL | 9,5 | 240 | 4 | 8 | 228 | | | | | | | | | | | | | 4 | 8 | 228 | | | |
| 4 | S1-00-PRAZ4-6 | Internship IV | ZAL | 9,5 | 240 | 4 | 8 | 228 | | | | | | | | | | | | | | | | 4 | 8 | 228 |
| | | **Total** | | **38** | **960** | **16** | **32** | **912** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **4** | **8** | **228** | **4** | **8** | **228** | **4** | **8** | **228** | **4** | **8** | **228** |

## Summary Hours

| No. | Courses | No. Of hours | | | | Semester | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | Total | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e | Lect. | Work. | p/e |
| 1 | General Courses | 448 | 130 | 288 | 30 | 0 | 70 | 10 | 30 | 136 | 0 | 30 | 46 | 0 | 0 | 16 | 20 | 46 | 20 | 0 | 24 | 0 | 0 |
| 2 | Major Courses | 320 | 90 | 230 | 0 | 32 | 70 | 0 | 0 | 60 | 0 | 0 | 18 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 52 | 0 | 58 | 0 | 0 |
| 3 | B.A. Project Seminars | 60 | 0 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 30 | 0 |
| 4 | Language Courses | 252 | 0 | 72 | 180 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 24 | 60 | 0 | 24 | 60 | 0 | 24 | 60 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Physical Education Courses | 60 | 0 | 60 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | 3D animation and VFX Courses | 622 | 30 | 592 | 0 | 30 | 60 | 0 | 0 | 80 | 0 | 0 | 120 | 0 | 0 | 150 | 0 | 0 | 80 | 0 | 0 | 102 | 0 |
| | **Total without internship** | **1762** | **250** | **1302** | **210** | **62** | **200** | **10** | **30** | **276** | **0** | **30** | **238** | **60** | **0** | **250** | **80** | **46** | **206** | **60** | **82** | **132** | **0** |
| | Moduły praktyk | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 | Internships | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 8 | Internships | 960 | 16 | 32 | 912 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 4 | 8 | 228 | 4 | 8 | 228 | 4 | 8 | 228 | 4 | 8 | 228 |
| | **Total internship hours** | **960** | **16** | **32** | **912** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **4** | **8** | **228** | **4** | **8** | **228** | **4** | **8** | **228** | **4** | **8** | **228** |
| | **Total** | **2722** | | | | **272** | | | **306** | | | **568** | | | **570** | | | **552** | | | **454** | | |

**ECTS**

| Lp. | | Points | Semestr | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | sem. 1 | sem. 2 | sem. 3 | sem 4 | sem. 5 | sem. 6 |
| 1 | General Courses | 39 | 9 | 17 | 5 | 2 | 4 | 2 |
| 2 | Major Courses | 28 | 10 | 6 | 2 | 2 | 4 | 4 |
| 3 | B.A. Project Seminars | 10 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 5 |
| 4 | Language Courses | 12 | 0 | 0 | 4 | 4 | 4 | 0 |
| 5 | Physical Education Courses | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | 3D animation and VFX Courses | 53 | 9 | 9 | 8 | 12 | 7 | 8 |
| | **Total without internship** | **142** | **28** | **32** | **19** | **20** | **24** | **19** |
| 7 | Internships | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 8 | Internships | 38 | 0 | 0 | 9,5 | 9,5 | 9,5 | 9,5 |
| | **Total internship hours** | **38** | **0** | **0** | **9,5** | **9,5** | **9,5** | **9,5** |
| | **Total** | **180** | **28** | **32** | **28,5** | **29,5** | **33,5** | **28,5** |

| | |
|---|---|
| Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów | **1600** |
| Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów | **210** |
| Liczba godzin praktyk w Instytucji | **912** |
| **Łączna liczba godzin w programie** | **2722** |

**Wydział:** Wydział Studiów Stosowanych
**Kierunek:** **Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne**
**Stopień kształcenia:** licencjackie
**Forma studiów:** niestacjonarne
**Profil:** praktyczny
**dyscyplina wiodąca:** nauki o komunikacji społecznej i mediach 52%
**dyscyplina uzupełniająca:** informatyka techniczna i telekomunikacja 24%
sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki 24%

**Czas trwania:** 6 semestrów
**Obowiązuje od roku akademickiego:** 2025/2026

## Moduły kształcenia podstawowego

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | N1-00-BHP-1 | Szkolenie wstępne z zakresu BHP | ZAL | 0 | 4 | 0 | 0 | 4 | | | 4 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | N1-00-KOMPRZY1-1 | Kompetencje przyszłości I | ZAL | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | | 12 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | N1-00-KOMPRZY2-2 | Kompetencje przyszłości II | ZAL | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | | | | | 12 | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | N1-00-KOMPRZY3-3 | Kompetencje przyszłości III | ZAL | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | | | | | | | | 12 | | | | | | | | | | |
| 5 | N1-62-PORY-1 | Podstawy rysunku | O | 3 | 18 | 0 | 18 | 0 | | 18 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | N1-62-USEXDE-1 | User Experience Design | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | | 16 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | N1-62-POPRKA-1 | Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | | 16 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | N1-62-PODPRZ-1 | Podstawy przedsiębiorczości | O | 3 | 12 | 12 | 0 | 0 | 12 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | N1-62-PPRGR-1 | Podstawy projektowania graficznego | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | | 16 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 10 | N1-62-WNKSM-2 | Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach | E | 3 | 14 | 14 | 0 | 0 | | | | 14 | | | | | | | | | | | | | | |
| 11 | N1-62-HISSZT-2 | Historia sztuki | E | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | | | | 12 | | | | | | | | | | | | | | |
| 12 | N1-62-DIGART-2 | Digital Art | O | 2 | 12 | 0 | 0 | 12 | | | | | | 12 | | | | | | | | | | | | |
| 13 | N1-62-POREAK-3 | Podstawy reżyserii i pracy z aktorem | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | 18 | | | | | | | | | | |
| 14 | N1-62-SGGOSP-5 | Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach | O | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 16 | | | | |
| 15 | N1-62-PRASPR-6 | Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej | O | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | 12 | | |
| 16 | N1-62-SYSMED-6 | Systemy medialne w Polsce i na świecie | O | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | 12 | | |
| | | | **RAZEM:** | **36,0** | **214** | **62** | **136** | **16** | **12** | **78** | **4** | **26** | **12** | **12** | **0** | **30** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **16** | **0** | **24** | **0** | **0** |

## Moduły kształcenia kierunkowego

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | N1-62-PODGD-1 | Podstawy game design | O | 4 | 24 | 12 | 12 | 0 | 12 | 12 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | N1-62-WGST-1 | Wstęp do game studies | O | 3 | 16 | 16 | 0 | 0 | 16 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | N1-62-HIMEWI-1 | Historia mediów wizualnych i animacji | E | 3 | 16 | 16 | 0 | 0 | 16 | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | N1-62-POPRPO-1 | Podstawy projektowania postaci | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | | 16 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | N1-62-SILITG-2 | Silniki i technologie gier | O | 4 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | 30 | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | N1-62-WACOAR-2 | Warsztat concept artów, storyboardingu i animatików | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | | | | | 16 | | | | | | | | | | | | | |
| 7 | N1-62-HIGIKO-2 | Historia gier komputerowych | E | 3 | 18 | 18 | 0 | 0 | | | | 18 | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | N1-62-STODES-2 | Storytelling i story design | O | 3 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | 18 | | | | | | | | | | | | | |
| 9 | N1-62-SCE-3 | Scenariopisanie | O | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | | | | | | | | 16 | | | | | | | | | | |
| 10 | N1-62-STODES-3 | Praca z systemem motion capture | O | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | | | | | | | | 16 | | | | | | | | | | |
| 11 | N1-62-KOMGRU-3 | Komunikacja z grupą | O | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | | | | | | | | 12 | | | | | | | | | | |
| 12 | N1-62-VRTEGR-4 | VR i nowe technologie w grach | O | 2 | 22 | 0 | 22 | 0 | | | | | | | | | | | 22 | | | | | | | |
| 13 | N1-62-KOELCY-4 | Komunikacja elektroniczna i wizualna | O | 2 | 14 | 0 | 14 | 0 | | | | | | | | | | | 14 | | | | | | | |
| 14 | N1-62-ORPR-5 | Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu | O | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 12 | | | | |
| 15 | N1-62-POPRDZ-5 | Podstawy produkcji dźwiękowej | O | 2 | 14 | 0 | 14 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 14 | | | | |
| 16 | N1-62-PERSMW-5 | Perswazyjne aspekty mediów wizualnych | O | 1 | 12 | 12 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | 12 | | | | | |
| 17 | N1-62-PODZARZ-5 | Podstawy zarządzania | O | 3,5 | 44 | 0 | 12 | 32 | | | | | | | | | | | | | | 12 | 32 | | | |
| 18 | N1-62-KOMPRO-6 | Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego | E | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | 12 | | |
| | | | **RAZEM:** | **46,5** | **328** | **86** | **210** | **32** | **44** | **28** | **0** | **18** | **64** | **0** | **0** | **44** | **0** | **0** | **36** | **0** | **12** | **38** | **32** | **12** | **0** | **0** |

## Moduł dyplomowy

| | | | | | | | | | Semestr |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | |

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/Z | ECTS | Liczba godz. | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | N1-62-SEMD1-5 | Seminarium dyplomowe I | O | 5 | 16 | 0 | 16 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 16 | | | | |
| 2 | N1-62-SEMD2-6 | Seminarium dyplomowe II | O | 5 | 16 | 0 | 16 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 16 | |
| | | **RAZEM:** | | **10** | **32** | **0** | **32** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **16** | **0** | **0** | **16** | **0** |

**Moduły kształcenia językowego**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | N1-00-JĘZOBC1-3 | Język obcy I (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 76 | 0 | 16 | 60 | | | | | | | | 16 | 60 | | | | | | | | | |
| 2 | N1-00-JĘZOBC2-4 | Język obcy II (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 76 | 0 | 16 | 60 | | | | | | | | | | | 16 | 60 | | | | | | |
| 3 | N1-00-JĘZOBC3-5 | Język obcy III (język angielski, język niemiecki) | E | 4 | 76 | 0 | 16 | 60 | | | | | | | | | | | | | | 16 | 60 | | | |
| | | **RAZEM:** | | **12** | **228** | **0** | **48** | **180** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **16** | **60** | **0** | **16** | **60** | **0** | **16** | **60** | **0** | **0** | **0** |

**Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | | | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | **RAZEM:** | | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** |

**Moduły praktyk kierunkowych**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 1 | | | | | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | | | | | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | **RAZEM:** | | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** |

**Podsumowanie**

**Godziny**

| Lp. | Moduły | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 214 | 62 | 136 | 16 | 12 | 78 | 4 | 26 | 12 | 12 | 0 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 0 | 24 | 0 | 0 |
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 328 | 86 | 210 | 32 | 44 | 28 | 0 | 18 | 64 | 0 | 0 | 44 | 0 | 0 | 36 | 0 | 12 | 38 | 32 | 12 | 0 | 0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 32 | 0 | 32 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 0 | 0 | 16 | 0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 228 | 0 | 48 | 180 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 60 | 0 | 16 | 60 | 0 | 16 | 60 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | **Razem bez modułu praktyk kierunkowych:** | **802** | **148** | **426** | **228** | **56** | **106** | **4** | **44** | **76** | **12** | **0** | **90** | **60** | **0** | **52** | **60** | **12** | **86** | **92** | **36** | **16** | **0** |
| | Moduły praktyk | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 6 | Moduły praktyk kierunkowych | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| | **RAZEM z modułem praktyk kierunkowych:** | **802** | | | | **166** | | | **132** | | | **150** | | | **112** | | | **190** | | | **52** | | |

**Punkty ECTS**

| Lp. | | Liczba punktów | Semestr | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | sem. 1 | sem. 2 | sem. 3 | sem 4 | sem. 5 | sem. 6 |
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 36,0 | 17,0 | 9,0 | 4,0 | 0,0 | 2,0 | 4,0 |
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 46,5 | 13,0 | 13,0 | 6,0 | 4,0 | 8,5 | 2,0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 10,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 5,0 | 5,0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 12,0 | 0,0 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 6 | Moduły praktyk kierunkowych | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| | **RAZEM:** | **104,5** | **30,0** | **22,0** | **14,0** | **8,0** | **19,5** | **11,0** |
| | *Moduł kształcenia specjalnościowego:* | *75,5* | *0,0* | *8,0* | *16,0* | *22,0* | *10,5* | *19,0* |
| | **OGÓŁEM:** | **180,0** | **30,0** | **30,0** | **30,0** | **30,0** | **30,0** | **30,0** |
| | **Dopuszczalny deficyt punktowy po semetrze:** | | -5 | -5 | -5 | -5 | -5 | -5 |

**Wydział:** Wydział Studiów Stosowanych
**Kierunek:** Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne
**Moduł wybieralny:** *Game Design*
**Stopień kształcenia:** licencjackie
**Forma studiów:** niestacjonarne
**Profil:** praktyczny
**Czas trwania:** 6 semestrów
**Obowiązuje od roku akademickiego:** 2025/2026

**Moduły kształcenia specjalnościowego**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | N1-62-GAMLOM-2 | Game design - logika i mechanika gry | O | 4 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | 18 | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | N1-62-POPRPO-2 | Podstawy projektowania poziomów | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | 18 | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | N1-62-PROTOT-3 | Prototypowanie | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | 18 | | | | | | | | | | |
| 4 | N1-62-MOBIGR1-3 | Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier I | O | 4 | 24 | 0 | 24 | 0 | | | | | | | | 24 | | | | | | | | | | |
| 5 | N1-62-ZAGD-3 | Zaawansowany game design | O | 2 | 20 | 0 | 20 | 0 | | | | | | | | 20 | | | | | | | | | | |
| 6 | N1-62-ZAPRPO1-3 | Zaawansowane projektowanie poziomów I | O | 2 | 20 | 0 | 20 | 0 | | | | | | | | 20 | | | | | | | | | | |
| 7 | N1-62-MOBIGR2-4 | Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier II | O | 4 | 22 | 0 | 22 | 0 | | | | | | | | | | | 22 | | | | | | | |
| 8 | N1-62-ZPSGE-4 | Zaawansowana praca z silnikami gier - Unreal Engine I | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | 18 | | | | | | | |
| 9 | N1-62-ZAPRPO2-4 | Zaawansowane projektowanie poziomów II | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | 18 | | | | | | | |
| 10 | N1-62-ZPSGU-5 | Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity | O | 4 | 36 | 0 | 36 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 36 | | | | |
| 11 | N1-62-ZPSGE-5 | Zaawansowana praca z silnikami gier - Unreal Engine II | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 18 | | | | |
| 12 | N1-62-TEGRPL-6 | Testowanie gier i planowanie testów | O | 3 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 18 | |
| 13 | N1-62-REMAWI-6 | Realizacja materiałów wideo do gier | O | 1,5 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 18 | |
| 14 | N1-62-ZAJMON-6 | Zajęcia monograficzne | O | 1,5 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 18 | |
| 15 | N1-62-KUASPR-6 | Kulturowe aspekty projektowania i produkcji gry | O | 1,5 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 18 | |
| | | | **RAZEM:** | **37,5** | **302** | **0** | **302** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **36** | **0** | **0** | **82** | **0** | **0** | **58** | **0** | **0** | **54** | **0** | **0** | **72** | **0** |

**Moduły praktyk specjalnościowych**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 1 | N1-00-PRAZAW1-4 | Praktyka zawodowa I | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | | | | | | | | | | 2 | 10 | 468 | | | | | | |
| 2 | N1-00-PRAZAW2-6 | Praktyka zawodowa II | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | | | | | | | | | | | | | | | | 2 | 10 | 468 |
| | | | **RAZEM:** | **38** | **960** | **4** | **20** | **936** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** |

**Podsumowanie**

**Godziny**

| Lp. | Moduły | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 214 | 62 | 136 | 16 | 12 | 78 | 4 | 26 | 12 | 12 | 0 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 0 | 24 | 0 | 0 |
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 328 | 86 | 210 | 32 | 44 | 28 | 0 | 18 | 64 | 0 | 0 | 44 | 0 | 0 | 36 | 0 | 12 | 38 | 32 | 12 | 0 | 0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 32 | 0 | 32 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 0 | 0 | 16 | 0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 228 | 0 | 48 | 180 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 60 | 0 | 16 | 60 | 0 | 16 | 60 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | Moduły kształcenia specjalnościowego | 302 | 0 | 302 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 36 | 0 | 0 | 82 | 0 | 0 | 58 | 0 | 0 | 54 | 0 | 0 | 72 | 0 |
| | **Ogółem bez praktyk** | **1104** | **148** | **728** | **228** | **56** | **106** | **4** | **44** | **112** | **12** | **0** | **172** | **60** | **0** | **110** | **60** | **12** | **140** | **92** | **36** | **88** | **0** |

| | Moduły praktyk | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 | Moduły praktyk kierunkowych | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 8 | Moduły praktyk specjalnościowych | 960 | 4 | 20 | 936 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 10 | 468 | 0 | 0 | 0 | 2 | 10 | 468 |
| | **Ogółem praktyki** | **960** | **4** | **20** | **936** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** |
| | **OGÓŁEM:** | **2064** | | | | **166** | | | **168** | | | **232** | | | **650** | | | **244** | | | **604** | | |

**Punkty ECTS**

| Lp. | | Liczba punktów | Semestr | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | sem. 1 | sem. 2 | sem. 3 | sem 4 | sem. 5 | sem. 6 |
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 36,0 | 17,0 | 9,0 | 4,0 | 0,0 | 2,0 | 4,0 |
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 46,5 | 13,0 | 13,0 | 6,0 | 4,0 | 8,5 | 2,0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 10,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 5,0 | 5,0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 12,0 | 0,0 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 6 | Moduły kształcenia specjalnościowego | 37,5 | 0,0 | 6,0 | 10,0 | 8,0 | 6,0 | 7,5 |
| | **Ogółem bez praktyk** | **142,0** | **30,0** | **28,0** | **24,0** | **16,0** | **25,5** | **18,5** |
| 7 | Moduły praktyk kierunkowych | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 8 | Moduły praktyk specjalnościowych | 38,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 0,0 | 19,0 |
| | **Ogółem praktyki** | **38,0** | **0,0** | **0,0** | **0,0** | **19,0** | **0,0** | **19,0** |
| | **OGÓŁEM:** | **180,0** | **30,0** | **28,0** | **24,0** | **35,0** | **25,5** | **37,5** |

| | |
|---|---|
| Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów | **900** |
| Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów | **228** |
| Liczba godzin praktyk w Instytucji | **936** |
| **Łączna liczba godzin w programie** | **2064** |

**Wydział:** Wydział Studiów Stosowanych
**Kierunek:** Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne
**Moduł wybieralny:** *Animacja i efekty specjalne do filmu i gier*
**Stopień kształcenia:** licencjackie
**Forma studiów:** niestacjonarne
**Profil:** praktyczny

**Czas trwania:** 6 semestrów
**Obowiązuje od roku akademickiego:** 2025/2026

**Moduły kształcenia specjalnościowego**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | N1-62-POGRAF-2 | Podstawy grafiki 3D | O | 4 | 20 | 0 | 20 | 0 | | | | | 20 | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | N1-62-MOSROO-2 | Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów | O | 4 | 20 | 0 | 20 | 0 | | | | | | | | 20 | | | | | | | | | | |
| 3 | N1-62-MOSPOS-3 | Modelowanie postaci | O | 3 | 20 | 0 | 20 | 0 | | | | | | | | 20 | | | | | | | | | | |
| 4 | N1-62-TESROB-3 | Teksturowanie, mapowanie i shading | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | 18 | | | | | | | | | | |
| 5 | N1-62-RIGOWA-3 | Rigowanie | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | 18 | | | | | | | | | | |
| 6 | N1-62-OSWREN-3 | Oświetlenie i rendering | O | 2 | 20 | 0 | 20 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 20 | |
| 7 | N1-62-EFSPFI2D-4 | Efekty specjalne i fizyka 2D | O | 4 | 32 | 0 | 32 | 0 | | | | | | | | | | | 32 | | | | | | | |
| 8 | N1-62-PODANI-4 | Podstawy animacji 3D | O | 5 | 32 | 0 | 32 | 0 | | | | | | | | | | | 32 | | | | | | | |
| 9 | N1-62-ZAANI-5 | Zaawansowana animacja 3D | O | 3 | 36 | 0 | 36 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 36 | | | | |
| 10 | N1-62-MOTDES-5 | Motion Design | O | 1,5 | 16 | 0 | 16 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 16 | | | | |
| 11 | N1-62-POKOMP-6 | Postprodukcja - kompozytowanie | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 18 | |
| 12 | N1-00-ANIM2D-2 | Animacja 2D | O | 1,5 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | 18 | | | | | | | | | | | | | |
| 13 | N1-00-ANPRIGE-6 | Animacja proceduralna i generatywna | O | 1,5 | 16 | 0 | 16 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 16 | |
| 14 | N1-62-UEWA-6 | Unreal Engine w animacji | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 18 | |
| | | **RAZEM:** | | **37,5** | **302** | **0** | **302** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **38** | **0** | **0** | **76** | **0** | **0** | **64** | **0** | **0** | **52** | **0** | **0** | **72** | **0** |

**Moduły praktyk specjalnościowych**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 1 | N1-00-PRAZAW1-4 | Praktyka zawodowa I | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | | | | | | | | | | 2 | 10 | 468 | | | | | | |
| 2 | N1-00-PRAZAW2-6 | Praktyka zawodowa II | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | | | | | | | | | | | | | | | | 2 | 10 | 468 |
| | | **RAZEM:** | | **38** | **960** | **4** | **20** | **936** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** |

**Podsumowanie**

**Godziny**

| Lp. | Moduły | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 214 | 62 | 136 | 16 | 12 | 78 | 4 | 26 | 12 | 12 | 0 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 0 | 24 | 0 | 0 |
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 328 | 86 | 210 | 32 | 44 | 28 | 0 | 18 | 64 | 0 | 0 | 44 | 0 | 0 | 36 | 0 | 12 | 38 | 32 | 12 | 0 | 0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 32 | 0 | 32 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 0 | 0 | 16 | 0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 228 | 0 | 48 | 180 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 60 | 0 | 16 | 60 | 0 | 16 | 60 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | Moduły kształcenia specjalnościowego | 302 | 0 | 302 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 38 | 0 | 0 | 76 | 0 | 0 | 64 | 0 | 0 | 52 | 0 | 0 | 72 | 0 |
| | **Ogółem bez praktyk** | **1104** | **148** | **728** | **228** | **56** | **106** | **4** | **44** | **114** | **12** | **0** | **166** | **60** | **0** | **116** | **60** | **12** | **138** | **92** | **36** | **88** | **0** |
| | Moduły praktyk | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 7 | Moduły praktyk kierunkowych | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 8 | Moduły praktyk specjalnościowych | 960 | 4 | 20 | 936 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 10 | 468 | 0 | 0 | 0 | 2 | 10 | 468 |
| | **Ogółem praktyki** | **960** | **4** | **20** | **936** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** |
| | **OGÓŁEM:** | **2064** | | | | **166** | | | **170** | | | **226** | | | **656** | | | **242** | | | **604** | | |

**Punkty ECTS**

| Lp. | | Liczba punktów | Semestr | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | sem. 1 | sem. 2 | sem. 3 | sem 4 | sem. 5 | sem. 6 |
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 36,0 | 17,0 | 9,0 | 4,0 | 0,0 | 2,0 | 4,0 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 46,5 | 13,0 | 13,0 | 6,0 | 4,0 | 8,5 | 2,0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 10,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 5,0 | 5,0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 12,0 | 0,0 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 6 | Moduły kształcenia specjalnościowego | 37,5 | 0,0 | 5,5 | 11,0 | 9,0 | 4,5 | 7,5 |
| | **Ogółem bez praktyk** | **142,0** | **30,0** | **27,5** | **25,0** | **17,0** | **24,0** | **18,5** |
| 7 | Moduły praktyk kierunkowych | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 8 | Moduły praktyk specjalnościowych | 38,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 0,0 | 19,0 |
| | **Ogółem praktyki** | **38,0** | **0,0** | **0,0** | **0,0** | **19,0** | **0,0** | **19,0** |
| | **OGÓŁEM:** | **180,0** | **30,0** | **27,5** | **25,0** | **36,0** | **24,0** | **37,5** |

| | |
|---|---|
| Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów | **900** |
| Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów | **228** |
| Liczba godzin praktyk w Instytucji | **936** |
| **Łączna liczba godzin w programie** | **2064** |

**Wydział:** Wydział Studiów Stosowanych
**Kierunek:** Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne
**Moduł wybieralny:** *Produkcja filmowa i efekty specjalne*
**Stopień kształcenia:** licencjackie
**Forma studiów:** niestacjonarne
**Profil:** praktyczny

**Czas trwania:** 6 semestrów
**Obowiązuje od roku akademickiego:** 2025/2026

**Moduły kształcenia specjalnościowego**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | N1-62-POGRAF-2 | Podstawy grafiki 3D | O | 4 | 20 | 0 | 20 | 0 | | | | | 20 | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | N1-00-WOPRF-2 | Workflow produkcji filmowej | O | 4 | 20 | 0 | 20 | 0 | | | | | 20 | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | N1-00-REDZNP-3 | Realizacja dźwięku na planie | O | 3 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | 18 | | | | | | | | | | |
| 4 | N1-00-OSWFIL-3 | Oświetlenie filmowe | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | 18 | | | | | | | | | | |
| 5 | N1-00-REUJFI-3 | Reżyseria ujęć filmowych | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | 18 | | | | | | | | | | |
| 6 | N1-00-TEPRFIL-3 | Technologia produkcji filmowej | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | 18 | | | | | | | | | | |
| 7 | N1-62-EFSPFI-4 | Efekty specjalne i fizyka 2D | O | 4 | 32 | 0 | 32 | 0 | | | | | | | | | | | 32 | | | | | | | |
| 8 | N1-62-PODANI-4 | Zaawansowane efekty specjalne | O | 5 | 32 | 0 | 32 | 0 | | | | | | | | | | | 32 | | | | | | | |
| 9 | N1-62-ZAANI-5 | Praca z green screenem | O | 3 | 36 | 0 | 36 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 36 | | | | |
| 10 | N1-62-MOTDES-5 | Motion Design | O | 1,5 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 18 | | | | |
| 11 | N1-62-MATPAI-6 | Matte Painting i techniki 2,5D | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 18 | |
| 12 | N1-62-POKOMP-6 | Postprodukcja - kompozytowanie | O | 1,5 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 18 | |
| 13 | N1-62-POMOWI-6 | Postprodukcja - montaż wideo | O | 1,5 | 16 | 0 | 16 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 16 | |
| 14 | N1-00-SUPNAP-6 | Supervising na planie | O | 2 | 20 | 0 | 20 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 20 | |
| | | **RAZEM:** | | **37,5** | **302** | **0** | **302** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **40** | **0** | **0** | **72** | **0** | **0** | **64** | **0** | **0** | **54** | **0** | **0** | **72** | **0** |

**Moduły praktyk specjalnościowych**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 1 | S1-00-PRAZAW1-4 | Praktyka zawodowa I | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | | | | | | | | | | 2 | 10 | 468 | | | | | | |
| 2 | S1-00-PRAZAW2-6 | Praktyka zawodowa II | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | | | | | | | | | | | | | | | | 2 | 10 | 468 |
| | | **RAZEM:** | | **38** | **960** | **4** | **20** | **936** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** |

**Podsumowanie**

**Godziny**

| Lp. | Moduły | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 214 | 62 | 136 | 16 | 12 | 78 | 4 | 26 | 12 | 12 | 0 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 0 | 24 | 0 | 0 |
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 328 | 86 | 210 | 32 | 44 | 28 | 0 | 18 | 64 | 0 | 0 | 44 | 0 | 0 | 36 | 0 | 12 | 38 | 32 | 12 | 0 | 0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 32 | 0 | 32 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 0 | 0 | 16 | 0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 228 | 0 | 48 | 180 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 60 | 0 | 16 | 60 | 0 | 16 | 60 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | Moduły kształcenia specjalnościowego | 302 | 0 | 302 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 40 | 0 | 0 | 72 | 0 | 0 | 64 | 0 | 0 | 54 | 0 | 0 | 72 | 0 |
| | **Ogółem bez praktyk** | **1104** | **148** | **728** | **228** | **56** | **106** | **4** | **44** | **116** | **12** | **0** | **162** | **60** | **0** | **116** | **60** | **12** | **140** | **92** | **36** | **88** | **0** |
| | Moduły praktyk | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 7 | Moduły praktyk kierunkowych | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 8 | Moduły praktyk specjalnościowych | 960 | 4 | 20 | 936 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 10 | 468 | 0 | 0 | 0 | 2 | 10 | 468 |
| | **Ogółem praktyki** | **960** | **4** | **20** | **936** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** |
| | **OGÓŁEM:** | **2064** | | | | **166** | | | **172** | | | **222** | | | **656** | | | **244** | | | **604** | | |

**Punkty ECTS**

| Lp. | | Liczba punktów | Semestr | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | sem. 1 | sem. 2 | sem. 3 | sem 4 | sem. 5 | sem. 6 |
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 36,0 | 17,0 | 9,0 | 4,0 | 0,0 | 2,0 | 4,0 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 46,5 | 13,0 | 13,0 | 6,0 | 4,0 | 8,5 | 2,0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 10,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 5,0 | 5,0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 12,0 | 0,0 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 6 | Moduły kształcenia specjalnościowego | 37,5 | 0,0 | 8,0 | 9,0 | 9,0 | 4,5 | 7,0 |
| | **Ogółem bez praktyk** | **142,0** | **30,0** | **30,0** | **23,0** | **17,0** | **24,0** | **18,0** |
| 7 | Moduły praktyk kierunkowych | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 8 | Moduły praktyk specjalnościowych | 38,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 0,0 | 19,0 |
| | **Ogółem praktyki** | **38,0** | **0,0** | **0,0** | **0,0** | **19,0** | **0,0** | **19,0** |
| | **OGÓŁEM:** | **180,0** | **30,0** | **30,0** | **23,0** | **36,0** | **24,0** | **37,0** |

| | |
|---|---|
| Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów | **900** |
| Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów | **228** |
| Liczba godzin praktyk w Instytucji | **936** |
| **Łączna liczba godzin w programie** | **2064** |

**Wydział:** Wydział Studiów Stosowanych
**Kierunek:** Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne
**Moduł wybieralny:** *Kreacja i produkcja wydarzeń e-sportowych*
**Stopień kształcenia:** licencjackie
**Czas trwania:** 6 semestrów
**Forma studiów:** niestacjonarne
**Obowiązuje od roku akademickiego:** 2025/2026
**Profil:** praktyczny

**Moduły kształcenia specjalnościowego**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | N1-00-HIIRE-2 | Historia i rozwój e-sportu | O | 4 | 20 | 0 | 20 | 0 | | | | | 20 | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | N1-00-POTRE-2 | Podstawy transmisji e-sportowych | O | 3 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | 18 | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | N1-00-PSWIES | Psychologia widza e-sportowego | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | 18 | | | | | | | | | | |
| 4 | N1-00-DZES-3 | Dziennikarstwo e-sportowe | O | 4 | 24 | 0 | 24 | 0 | | | | | | | | 24 | | | | | | | | | | |
| 5 | N1-00-RETRE-3 | Reżyseria transmisji e-sportowych | O | 2 | 20 | 0 | 20 | 0 | | | | | | | | 20 | | | | | | | | | | |
| 6 | N1-00-SCIPEE-3 | Scenografia i przestrzeń eventowa w e-sporcie | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | 18 | | | | | | | | | | |
| 7 | N1-00-SISWRE-4 | Scenopisarstwo i storytelling w relacjonowaniu e-sportu | O | 4 | 22 | 0 | 22 | 0 | | | | | | | | | | | 22 | | | | | | | |
| 8 | N1-00-ZATRW-4 | Zarządzanie transmisją wielojęzyczną | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | 18 | | | | | | | |
| 9 | N1-00-OWKWE-4 | Operator wirtualnej kamery wydarzeń e-sportowych | O | 2 | 20 | 0 | 20 | 0 | | | | | | | | | | | 20 | | | | | | | |
| 10 | N1-00-EVMAWE-5 | Event Management w e-sporcie | O | 4 | 36 | 0 | 36 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 36 | | | | |
| 11 | N1-00-DISWPE-5 | Dźwięk i światło w produkcji e-sportowej | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | | | | 18 | | | | |
| 12 | N1-00-MOTRES-6 | Monetyzacja transmisji e-sportowych | O | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 16 | |
| 13 | N1-62-POMOWI-6 | Postprodukcja - montaż wideo | O | 1,5 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 18 | |
| 14 | N1-00-STIANT-6 | Statystyki i analityka transmisji | O | 1,5 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 18 | |
| 15 | N1-00-CIODWTE-6 | Cyberbezpieczeństwo i ochrona danych w transmisjach e-sportowych | O | 1,5 | 18 | 0 | 18 | 0 | | | | | | | | | | | | | | | | | 18 | |
| | | **RAZEM:** | | **37,5** | **302** | **0** | **302** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **38** | **0** | **0** | **80** | **0** | **0** | **60** | **0** | **0** | **54** | **0** | **0** | **70** | **0** |

**Moduły praktyk specjalnościowych**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | | | | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
| 1 | N1-00-PRAZAW1-4 | Praktyka zawodowa I | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | | | | | | | | | | 2 | 10 | 468 | | | | | | |
| 2 | N1-00-PRAZAW2-6 | Praktyka zawodowa II | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | | | | | | | | | | | | | | | | 2 | 10 | 468 |
| | | **RAZEM:** | | **38** | **960** | **4** | **20** | **936** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** |

**Podsumowanie**

**Godziny**

| Lp. | Moduły | Liczba godz. | | | | Semestr | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | sem. 1 | | | sem. 2 | | | sem. 3 | | | sem 4 | | | sem. 5 | | | sem. 6 | | |
| | | Ogół. | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e | wyk. | ćw. | p/e |
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 214 | 62 | 136 | 16 | 12 | 78 | 4 | 26 | 12 | 12 | 0 | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 0 | 24 | 0 | 0 |
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 328 | 86 | 210 | 32 | 44 | 28 | 0 | 18 | 64 | 0 | 0 | 44 | 0 | 0 | 36 | 0 | 12 | 38 | 32 | 12 | 0 | 0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 32 | 0 | 32 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 0 | 0 | 16 | 0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 228 | 0 | 48 | 180 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 16 | 60 | 0 | 16 | 60 | 0 | 16 | 60 | 0 | 0 | 0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 6 | Moduły kształcenia specjalnościowego | 302 | 0 | 302 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 38 | 0 | 0 | 80 | 0 | 0 | 60 | 0 | 0 | 54 | 0 | 0 | 70 | 0 |
| | **Ogółem bez praktyk** | **1104** | **148** | **728** | **228** | **56** | **106** | **4** | **44** | **114** | **12** | **0** | **170** | **60** | **0** | **112** | **60** | **12** | **140** | **92** | **36** | **86** | **0** |

| | Moduły praktyk | Ogół. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. | WP | EW | prak. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 | Moduły praktyk kierunkowych | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 8 | Moduły praktyk specjalnościowych | 960 | 4 | 20 | 936 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | 10 | 468 | 0 | 0 | 0 | 2 | 10 | 468 |
| | **Ogółem praktyki** | **960** | **4** | **20** | **936** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** | **0** | **0** | **0** | **2** | **10** | **468** |
| | **OGÓŁEM:** | **2064** | | | | **166** | | | **170** | | | **230** | | | **652** | | | **244** | | | **602** | | |

**Punkty ECTS**

| Lp. | | Liczba punktów | Semestr | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | sem. 1 | sem. 2 | sem. 3 | sem 4 | sem. 5 | sem. 6 |
| 1 | Moduły kształcenia podstawowego | 36,0 | 17,0 | 9,0 | 4,0 | 0,0 | 2,0 | 4,0 |
| 2 | Moduły kształcenia kierunkowego | 46,5 | 13,0 | 13,0 | 6,0 | 4,0 | 8,5 | 2,0 |
| 3 | Moduł dyplomowy | 10,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 5,0 | 5,0 |
| 4 | Moduły kształcenia językowego | 12,0 | 0,0 | 0,0 | 4,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 |
| 5 | Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 6 | Moduły kształcenia specjalnościowego | 37,5 | 0,0 | 7,0 | 10,0 | 8,0 | 6,0 | 6,5 |
| | **Ogółem bez praktyk** | **142,0** | **30,0** | **29,0** | **24,0** | **16,0** | **25,5** | **17,5** |
| 7 | Moduły praktyk kierunkowych | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 8 | Moduły praktyk specjalnościowych | 38,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 0,0 | 19,0 |
| | **Ogółem praktyki** | **38,0** | **0,0** | **0,0** | **0,0** | **19,0** | **0,0** | **19,0** |
| | **OGÓŁEM:** | **180,0** | **30,0** | **29,0** | **24,0** | **35,0** | **25,5** | **36,5** |

| | |
|---|---|
| Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów | **900** |
| Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów | **228** |
| Liczba godzin praktyk w Instytucji | **936** |
| **Łączna liczba godzin w programie** | **2064** |

**Macierz efektów uczenia się**

| | |
|---|---|
| **Uczelnia:** | **Uniwersytet Dolnośląski DSW** |
| **Wydział:** | **Studiów Stosowanych** |
| **Kierunek:** | **Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne** |
| **Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie** | **Animacja i efekty specjalne do filmu i gier** |
| **Stopień kształcenia:** | **I stopień** |
| **Profil:** | **praktyczny** |
| **Czas trwania** | **3 lata (6 semestrów)** |
| **Obowiązuje od roku akademickiego** | **2025/2026** |

| OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się: | Symbol efektu uczenia się dla kierunku | Symbol charakterystyk | Stopień nasycenia efektu uczenia się | Moduły kształcenia podstawowego | | | | | | | | | | | | | | | Moduły kształcenia kierunkowego | | | | | | | | | | | | | | |

**Macierz efektów uczenia się**

| | |
|---|---|
| **Uczelnia:** | **Uniwersytet Dolnośląski DSW** |
| **Wydział:** | **Studiów Stosowanych** |
| **Kierunek:** | **Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne** |
| **Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie** | **Game Design** |
| **Stopień kształcenia:** | **I stopień** |
| **Profil:** | **praktyczny** |
| **Czas trwania** | **3 lata (6 semestrów)** |
| **Obowiązuje od roku akademickiego** | **2025/2026** |

| OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się: | Symbol efektu uczenia się dla kierunku | Symbol charakterystyk | Stopień nasycenia efektu uczenia się | Moduły kształcenia podstawowego | | |

**Macierz efektów uczenia się**

| | |
|---|---|
| **Uczelnia:** | **Uniwersytet Dolnośląski DSW** |
| **Wydział:** | **Studiów Stosowanych** |
| **Kierunek:** | **Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne** |
| **Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie** | **Produkcja filmowa i efekty specjalne** |
| **Stopień kształcenia:** | **I stopień** |
| **Profil:** | **praktyczny** |
| **Czas trwania** | **3 lata (6 semestrów)** |
| **Obowiązuje od roku akademickiego** | **2025/2026** |

| OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się: | Symbol efektu uczenia się dla kierunku | Symbol charakterystyk | Stopień nasycenia efektu uczenia się | Moduły kształcenia podstawowego | | | | | | | | | | | | | | | Moduły kształcenia kierunkowego | | | | | | | | | | | | | | |

**Macierz efektów uczenia się**

| | |
|---|---|
| **Uczelnia:** | **Uniwersytet Dolnośląski DSW** |
| **Wydział:** | **Studiów Stosowanych** |
| **Kierunek:** | **Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne** |
| **Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie** | **Kreacja i produkcja wydarzeń e-sportowych** |
| **Stopień kształcenia:** | **I stopień** |
| **Profil:** | **praktyczny** |
| **Czas trwania** | **3 lata (6 semestrów)** |
| **Obowiązuje od roku akademickiego** | **2025/2026** |

| OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĚ Po zakończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się: | Symbol efektu uczenia się dla kierunku | Symbol charakterystyk | Stopień nasycenia efektu uczenia się | Moduły kształcenia podstawowego | | |

**Macierz efektów uczenia się**

| | |
|---|---|
| **Uczelnia:** | **Uniwersytet Dolnośląski DSW** |
| **Derpartment** | **Studiów Stosowanych** |
| **Major** | **Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne** |
| **Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie** | **3D Animation & Visual Effects** |
| **Degree** | **I stopień** |
| **Profile** | **praktyczny** |
| **Duration** | **3 lata (6 semestrów)** |
| **Academic Year** | **2025/2026** |

| **DESCRIPTION OF DIRECTIVE LEARNING OUTCOMES After graduation, the graduate achieves the following learning outcomes:** | **References to learning outcomes for the field of study** | **References to the characteristics of the levels of the Polish Qualifications Framework** | **The degree of saturation of the learning outcomes** | General Courses | | | | | | | | | | | | | | Major Courses | | | | | | | | | | | Language Courses | | | Physical Education Courses | | B.A. Project Seminars | | Specialization's Internships | | | | 3D animation and VFX Courses | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | Introduction to drawing | Future Competencies I | Future Competencies II | Future Competencies III | User experience design | Polish Digital Culture and History I | Introduction to directing and acting techniques | Film language and camera shooting | Media art. | Polish Digital Culture and History II | Design Thinking | PR and portfolio building | Cultural aspects of games and animations | Law in design and production | Story telling and story design | Fundamentals of graphic design | Game design I | Concept Arts and Storyboards | Game design II | Motion capture workshop | Fundamentals of Sound Production | Fundamentals of Game Engines | Computer Mediated Communication and Cyberadvism | Project management methods | Group communication | Foreign language I (Spanish, German) | Foreign language II (Spanish, German) | Foreign language III (Spanish, German) | Physical Education I | Physical Education II | Bachelor of Arts Seminar I | Bachelor of Arts Seminar II | Internship I | Internship II | Internship III | Internship IV | 3d Graphics fundamentals | Introduction to Character Design | History of Animation and VFX | VFX I | Environment, interior and objects modelling | Animatics | VFX II | Character modelling | Texturing, mapping and shading | Rigging | Lighting and rendering | Motion design | 3d animation fundamentals | Sculpturing | Character animation | Particles and physics | Mechanisms and vehicles animation | Matte Painting and 2.5d techniques | Postproduction - compositing | Postproduction - video editing |
| **knowledge<br>the graduate knows and understands:** | | | | **2** | **1** | **1** | **1** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **1** | **3** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **1** | **2** | **3** | **1** | **2** | **2** | **1** | **2** | **2** | **2** | **0** | **0** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **1** | **1** | **4** | **3** | **1** | **2** | **3** | **1** | **1** | **3** | **1** | **2** | **3** | **1** | **2** | **1** | **3** | **3** | **3** | **3** |
| has basic knowledge of areas related to the studied field: theory of communication with a special reference to electronic and visual communication, an interactive theory, and projecting | MKIP_W01 | P6U_W<br>P6S_WG | **22** | **1** | | | | **1** | | | | **1** | | | **1** | **1** | | **1** | | **1** | | | **1** | | | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | | | **1** | **1** | | | | | | **1** | **1** | | | **1** | | | | | | | | | | | | **1** | **1** | **1** |
| has knowledge of interactive and visual media history and their current conditions according to markets and institutions supporting the implementation of projects in that area | MKIP_W02 | P6S_WG<br>P6S_WK | **12** | | **1** | **1** | **1** | | **1** | | **1** | | **1** | **1** | | **1** | | | | | | | | | | | **1** | | | | | | | **1** | **1** | | | | | | | **1** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| knows all phases of developing an interactive product – pre-production, production, and post-production including the methodology of their implementation | MKIP_W03 | P6S_WG | **10** | | | | | | | | | | | | | | | | | **1** | **1** | | | **1** | | **1** | | | | | | | | | | | | | | | | | | **1** | | | | **1** | **1** | **1** | | **1** | | **1** | | | | |
| knows the visual art language with special reference to films and the art of media. Knows selected aspects of aesthetics relating to implemented projects | MKIP_W04 | P6S_WG | **21** | **1** | | | | | **1** | **1** | | | **1** | | | **1** | | **1** | | | **1** | | | **1** | | | | | **1** | **1** | **1** | | | | | | | | | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | | **1** | | | | | | **1** | | | | **1** | **1** | **1** |
| knows on a basic level aspect of constructing and operating computer, film, and photographic equipment appropriate to the studied area | MKIP_W05 | P6S_WG | **7** | | | | | | | | **1** | | | | | | | | | | | | | **1** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | **1** | | | | **1** | | | **1** | | **1** | | **1** | | | | |
| knows technical information used in the implementation of an interactive project and is aware of technological development | MKIP_W06 | P6U_W<br>P6S_WG | **17** | | | | | | | | | **1** | | | | | | | **1** | | | | | **1** | | | | | | | | | | | | **1** | **1** | **1** | **1** | | | | | | **1** | **1** | **1** | | | **1** | | | **1** | | **1** | **1** | **1** |
| knows significant genres and formats of media, film, and an online production with special reference to interactive products | MKIP_W07 | P6S_WG | **15** | | | | | **1** | | **1** | | | | **1** | | | **1** | | **1** | **1** | | | **1** | | | | | | | | | | | | | **1** | **1** | **1** | **1** | | | **1** | | | | | | **1** | | | **1** | | | | | **1** | | | | |
| knows basics relating to managing individual entrepreneurship, industrial secret, and intellectual property needed to start its business activity in the scope of the studied field | MKIP_W08 | P6U_W<br>P6S_WK | **1** | | | | | | | | | | | | | | **1** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **skills<br>the graduate is able to:** | | | | **2** | **2** | **2** | **2** | **1** | **1** | **2** | **3** | **3** | **1** | **1** | **2** | **1** | **2** | **2** | **2** | **1** | **3** | **2** | **1** | **3** | **2** | **2** | **2** | **1** | **1** | **1** | **1** | **0** | **0** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **2** | **3** | **3** | **2** | **2** | **2** | **3** | **2** | **3** | **3** | **4** | **3** | **2** | **4** | **3** | **3** | **2** | **4** | **2** | **2** | **2** |
| properly plans an organization and implementation of an interactive project considering work time and human resource conditions as | MKIP_U01 | P6U_U<br>P6S_UO | **11** | | **1** | **1** | **1** | | | | | | | | **1** | | **1** | | | | **1** | | | | | | **1** | | | | | | | | **1** | **1** | | | | | | **1** | **1** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| uses appropriate computer, film, and photographic equipment needed to implement a project, as well as a software applying the mentioned tools, on demand | MKIP_U02 | P6U_U<br>P6S_UW<br>P6S_UU | **23** | | | | | | | | **1** | | | | | | | | | | | | **1** | **1** | **1** | | | | | | | | | | | **1** | **1** | **1** | **1** | | | | **1** | | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | |
| has appropriate artistic workshop needed to plan an interactive project in the scope of conceptual, development, and post- | MKIP_U03 | P6U_U<br>P6S_UW<br>P6S_UU | **27** | **1** | | | | **1** | | **1** | **1** | | | **1** | | | | **1** | **1** | **1** | **1** | | **1** | **1** | | | | | | | | | | | | | | | | | | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | | **1** | **1** | **1** | | **1** | **1** | **1** | **1** |
| can define the effectiveness of the implemented project and use the user's opinion to modify a project | MKIP_U04 | P6S_UU<br>P6S_UK | **12** | | **1** | **1** | **1** | | | | | **1** | | | | | **1** | | | | | **1** | | | | | **1** | | | | | | | | **1** | **1** | | | | | | | | | | | | | | **1** | | | | **1** | | | | **1** | | | |
| has competencies to carry out the visual, soundtrack, and communication layers for a project considering advanced technological systems, and with consider | MKIP_U05 | P6S_UW | **27** | **1** | | | | | | **1** | **1** | **1** | | | | | | **1** | | | **1** | | | **1** | **1** | | | **1** | | | | | | | | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | | **1** | **1** | | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | | | | |
| can plan a comprehensive strategy of distributing products, can select appropriate channels of disseminating products considering advertisement and marketing goals, legal, financial, and technological circumstances | MKIP_U06 | P6U_U<br>P6S_UO | **4** | | | | | | | | | | | | **1** | **1** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | **1** | **1** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| properly recognizes various genres and formats of media, film, and online productions, can in a critical manner analyze their content and form considering cultural and social multidimensional contexts | MKIP_U07 | P6S_UW | **8** | | | | | | **1** | | | **1** | **1** | | | | | | **1** | | | **1** | | | | | **1** | | | | | | | | | | | | | | | **1** | | | | | | | | | | | **1** | | | | | | | |
| has language skills in terms of IT, film, and artistic terminology related to the profile of the studied field under the requirements set out to B2+ level of the Common European Framework of Reference for Languages | MKIP_U08 | P6S_UK | **3** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | **1** | **1** | **1** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **social competence<br>the graduate is ready to:** | | | | **1** | **1** | **1** | **1** | **2** | **2** | **1** | **1** | **1** | **2** | **2** | **2** | **1** | **2** | **1** | **1** | **3** | **2** | **3** | **2** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **0** | **0** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **2** | **1** | **3** | **1** | **1** | **3** | **2** | **2** | **3** | **1** | **1** | **3** | **1** | **1** | **1** | **3** | **3** | **3** | **3** |
| can fulfill its undertakings on time, providing on-time effects of its work complying with the requirements imposed by the interactive projects | MKIP_K01 | P6U_K<br>P6S_KR<br>P6S_KK | **31** | | | | | **1** | **1** | | | | **1** | **1** | **1** | | | | **1** | | **1** | **1** | **1** | | | | | | | | | | | | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | | **1** | | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | | **1** | | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** | **1** |
| can establish a team to prepare an interactive project and fulfill various roles in it, showing an ability to cooperation | MKIP_K02 | P6S_KR<br>P6S_KO | **13** | | **1** | **1** | **1** | | **1** | **1** | | | **1** | | **1** | | **1** | | | | | **1** | | | | | **1** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | **1** | | | | | | | **1** | | | | **1** | | | |
| can effectively communicate in interpersonal contacts using various media with special reference to the use of negotiation skills of its attitude in business relations and understanding client's needs | MKIP_K03 | P6U_K<br>P6S_KR<br>P6S_KO | **18** | **1** | | | | | | | **1** | | | | | | **1** | | | **3** | **1** | | **1** | | | | | **1** | | | | | | | | | | | | **1** | | **1** | **1** | | **1** | | | | | | **1** | | **1** | | | | | **1** | **1** | **1** |
| has a critical overview of contemporary visual works taking into consideration their aesthetic, functional, and entertainment values with special reference to cultural and social context can also take into consideration an overview of its projects | MKIP_K04 | P6S_KK | **23** | | | | | **1** | | | | **1** | | **1** | | **1** | | **1** | | | | **1** | | **1** | **1** | **1** | | | **1** | **1** | **1** | | | | | | | | | | | **1** | **1** | | | **1** | **1** | **1** | **1** | | | **1** | | | | | **1** | **1** | **1** | **1** |

**Sumaryczne wskaźniki ECTS**

**Wydział:** **Studiów Stosowanych**

**Kierunek:** **Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne**

**Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:** **Animacja i efekty specjalne do filmu i gier**

**Stopień kształcenia:** **I stopień**

**Profil:** **praktyczny**

**Forma studiów:** **stacjonarne**

**Czas trwania:** **3 lata (6 semestrów)**

**Obowiązuje od roku akademickiego:** **2025/2026**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. ogół. | wyk. | ćw. | p/e | bezpośredni kontakt | Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego: e-learning | praca własna studenta | praktyczne | wybieralne | z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość | zajęcia z dziedziny nauk społecznych | zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych | dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach | dyscypliny uzupełniające: informatyka techniczna i telekomunikacja | dyscypliny uzupełniające: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | SUMA W % | | | | | | | 54,8% | 5,2% | 40,0% | 85,7% | 48,6% | 11,2% | 45,6% | 9,2% | 52% | 24% | 24% |
| | | SUMA PUNKTÓW ECTS | | 180 | | | | | 98,7 | 9,3 | 72,0 | 154,2 | 87,5 | 20,2 | 82,0 | 16,5 | 94,0 | 43,0 | 43,0 |
| | | | | | Liczba godz. | | | | Wskaźniki ECTS | | | | | | | | | | |
| **Moduły kształcenia podstawowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-BHP-1 | Szkolenie wstępne z zakresu BHP | ZAL | 0 | 4 | 0 | 0 | 4 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 2 | S1-00-KOMPRZY1-1 | Kompetencje przyszłości I | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 0,0 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 3 | S1-00-KOMPRZY2-2 | Kompetencje przyszłości II | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 | 0,0 |
| 4 | S1-00-KOMPRZY3-3 | Kompetencje przyszłości III | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 2,0 | 1,5 | 1,5 | 0,5 | 0,0 |
| 5 | S1-62-PORY-1 | Podstawy rysunku | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 |
| 6 | S1-62-USEXDE-1 | User Experience Design | O | 3 | 26 | 0 | 26 | 0 | 1,0 | 0,0 | 2,0 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 7 | S1-62-POPRKA-1 | Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 8 | S1-62-PODPRZ-1 | Podstawy przedsiębiorczości | O | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 9 | S1-62-PPRGR-1 | Podstawy projektowania graficznego | O | 3 | 24 | 0 | 24 | 0 | 1,0 | 0,0 | 2,0 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 10 | S1-62-WNKSM-2 | Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach | E | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 1,0 | 0,0 |
| 11 | S1-62-HISSZT-2 | Historia sztuki | E | 2 | 20 | 20 | 0 | 0 | 0,8 | 0,0 | 1,2 | 0,0 | | 0,8 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |
| 12 | S1-62-DIGART-2 | Digital Art | O | 2 | 20 | 0 | 0 | 20 | 0,0 | 0,8 | 1,2 | 2,0 | | 0,8 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 13 | S1-62-POREAK-3 | Podstawy reżyserii i pracy z aktorem | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 14 | S1-62-SGGOSP-5 | Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach | O | 2 | 24 | 0 | 24 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 15 | S1-62-PRASPR-6 | Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej | O | 2 | 24 | 24 | 0 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | | 1,0 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 16 | S1-62-SYSMED-6 | Systemy medialne w Polsce i na świecie | O | 2 | 20 | 20 | 0 | 0 | 0,8 | 0,0 | 1,2 | 0,0 | | 0,8 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Moduły kształcenia kierunkowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-62-PODGD-1 | Podstawy game design | O | 4 | 36 | 16 | 20 | 0 | 1,4 | 0,0 | 2,6 | 2,2 | | 0,6 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 0,0 |
| 2 | S1-62-WGST-1 | Wstęp do game studies | O | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 3 | S1-62-HIMEWI-1 | Historia mediów wizualnych i animacji | E | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 |
| 4 | S1-62-POPRPO-1 | Podstawy projektowania postaci | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 5 | S1-62-SILITG-2 | Silniki i technologie gier | O | 4 | 60 | 0 | 60 | 0 | 2,4 | 0,0 | 1,6 | 4,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 1,0 |
| 6 | S1-62-WACOAR-2 | Warsztat concept artów, storyboardingu i animatików | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 7 | S1-62-HIGIKO-2 | Historia gier komputerowych | E | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 8 | S1-62-STODES-2 | Storytelling i story design | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 9 | S1-62-SCE-3 | Scenariopisanie | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 10 | S1-62-STODES-3 | Praca z systemem motion capture | O | 2 | 22 | 0 | 22 | 0 | 0,9 | 0,0 | 1,1 | 2,0 | | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,0 | 0,5 |
| 11 | S1-62-KOMGRU-3 | Komunikacja z grupą | O | 2 | 20 | 0 | 20 | 0 | 0,8 | 0,0 | 1,2 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,5 | 0,0 |
| 12 | S1-62-VRTEGR-4 | VR i nowe technologie w grach | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,5 |
| 13 | S1-62-KOELCY-4 | Komunikacja elektroniczna i wizualna | O | 2 | 24 | 0 | 24 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 0,5 |
| 14 | S1-62-ORPR-5 | Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 15 | S1-62-POPRDZ-5 | Podstawy produkcji dźwiękowej | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 16 | S1-62-PERSMW-5 | Perswazyjne aspekty mediów wizualnych | O | 1 | 18 | 18 | 0 | 0 | 0,7 | 0,0 | 0,3 | 0,0 | | 0,7 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 0,0 |
| 17 | S1-62-PODZARZ-5 | Podstawy zarządzania | O | 3,5 | 48 | 0 | 16 | 32 | 0,6 | 1,3 | 1,6 | 3,5 | | 1,3 | 2,5 | 0,0 | 2,5 | 1,0 | 0,0 |
| 18 | S1-62-KOMPRO-6 | Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego | E | 2 | 24 | 24 | 0 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | | 1,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły przygotowania pracy dyplomowej** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-62-SEMD1-5 | Seminarium dyplomowe I | O | 5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 3,8 | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 1,0 |
| 2 | S1-62-SEMD2-6 | Seminarium dyplomowe II | O | 5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 3,8 | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 1,0 |
| **Moduły kształcenia językowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-JĘZOBC1-3 | Język obcy I (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | 1,0 | 2,4 | 0,6 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| 2 | S1-00-JĘZOBC2-4 | Język obcy II (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | 1,0 | 2,4 | 0,6 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| 3 | S1-00-JĘZOBC3-5 | Język obcy III (język angielski, język niemiecki) | E | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | 1,0 | 2,4 | 0,6 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-WF1-3 | Wychowanie fizyczne I | zal | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-00-WF2-4 | Wychowanie fizyczne II | zal | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | |
| **Moduły kształcenia specjalnościowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-62-POGRAF-2 | Podstawy grafiki 3d | O | 4 | 50 | 0 | 50 | 0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 2,5 |
| 2 | S1-62-MOSROO-2 | Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów | O | 4 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 2,8 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 2,0 |
| 3 | S1-62-MOSPOS-3 | Modelowanie postaci | O | 3 | 40 | 0 | 40 | 0 | 1,6 | 0,0 | 1,4 | 3,0 | 3,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 1,0 |
| 4 | S1-62-TESROB-3 | Teksturowanie, mapowanie i shading | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 5 | S1-62-RIGOWA-3 | Rigowanie | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 6 | S1-62-OSWREN-3 | Oświetlenie i rendering | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 7 | S1-62-EFSPFI-4 | Efekty specjalne i fizyka | O | 4 | 60 | 0 | 60 | 0 | 2,4 | 0,0 | 1,6 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 2,5 | 1,0 |
| 8 | S1-62-PODANI-4 | Podstawy animacji 3d | O | 5 | 60 | 0 | 60 | 0 | 2,4 | 0,0 | 2,6 | 5,0 | 5,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 2,0 |
| 9 | S1-62-ZAANI-5 | Zaawansowana animacja 3D | O | 3 | 60 | 0 | 60 | 0 | 2,4 | 0,0 | 0,6 | 3,0 | 3,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 10 | S1-62-MOTDES-5 | Motion design | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,3 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 0,5 |
| 11 | S1-62-MATPAI-5 | Matte Painting i techniki 2,5d | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 12 | S1-62-POKOMP-6 | Postprodukcja - kompozytowanie | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,3 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,0 |
| 13 | S1-62-POMOWI-6 | Postprodukcja - montaż wideo | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,3 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,0 |
| 14 | S1-62-UEWA-6 | Unreal Engine w animacji | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 0,0 |
| **Moduły praktyk specjalnościowych** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | ogół. | WP | EW | prak. | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-PRAZAW1-4 | Praktyka zawodowa I | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | 19,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 19,0 | 0,0 | 11,0 | 0,0 | 11,0 | 4,0 | 4,0 |
| 2 | S1-00-PRAZAW2-6 | Praktyka zawodowa II | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | 19,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 19,0 | 0,0 | 11,0 | 0,0 | 11,0 | 4,0 | 4,0 |

**Sumaryczne wskaźniki ECTS**

**Wydział:** **Studiów Stosowanych**

**Kierunek:** **Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne**

**Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:** **Game Design**

**Stopień kształcenia:** **I stopień**

**Profil:** **praktyczny**

**Forma studiów:** **stacjonarne**

**Czas trwania:** **3 lata (6 semestrów)**

**Obowiązuje od roku akademickiego:** **2025/2026**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. ogół. | wyk. | ćw. | p/e | bezpośredni kontakt | Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego: e-learning | praca własna studenta | praktyczne | wybieralne | z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość | zajęcia z dziedziny nauk społecznych | zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych | dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach | dyscypliny uzupełniające: informatyka techniczna i telekomunikacja | sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | SUMA W % | | | | | | | 54,8% | 5,2% | 40,0% | 85,7% | 48,6% | 11,2% | 45,6% | 9,2% | 52% | 24% | 24% |
| | | SUMA PUNKTOW ECTS | | 180 | | | | | 98,7 | 9,3 | 72,0 | 154,2 | 87,5 | 20,2 | 82,0 | 16,5 | 94,0 | 43,0 | 43,0 |
| **Moduły kształcenia podstawowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-BHP-1 | Szkolenie wstępne z zakresu BHP | ZAL | 0 | 4 | 0 | 0 | 4 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 2 | S1-00-KOMPRZY1-1 | Kompetencje przyszłości I | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 0,0 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 3 | S1-00-KOMPRZY2-2 | Kompetencje przyszłości II | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 | 0,0 |
| 4 | S1-00-KOMPRZY3-3 | Kompetencje przyszłości III | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 2,0 | 1,5 | 1,5 | 0,5 | 0,0 |
| 5 | S1-62-PORY-1 | Podstawy rysunku | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 |
| 6 | S1-62-USEXDE-1 | User Experience Design | O | 3 | 26 | 0 | 26 | 0 | 1,0 | 0,0 | 2,0 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 7 | S1-62-POPRKA-1 | Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 8 | S1-62-PODPRZ-1 | Podstawy przedsiębiorczości | O | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 9 | S1-62-PPRGR-1 | Podstawy projektowania graficznego | O | 3 | 24 | 0 | 24 | 0 | 1,0 | 0,0 | 2,0 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 10 | S1-62-WNKSM-2 | Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach | E | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 1,0 | 0,0 |
| 11 | S1-62-HISSZT-2 | Historia sztuki | E | 2 | 20 | 20 | 0 | 0 | 0,8 | 0,0 | 1,2 | 0,0 | | 0,8 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |
| 12 | S1-62-DIGART-2 | Digital Art | O | 2 | 20 | 0 | 0 | 20 | 0,0 | 0,8 | 1,2 | 2,0 | | 0,8 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 13 | S1-62-POREAK-3 | Podstawy reżyserii i pracy z aktorem | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 14 | S1-62-SGGOSP-5 | Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach | O | 2 | 24 | 0 | 24 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 15 | S1-62-PRASPR-6 | Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej | O | 2 | 24 | 24 | 0 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | | 1,0 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 16 | S1-62-SYSMED-6 | Systemy medialne w Polsce i na świecie | O | 2 | 20 | 20 | 0 | 0 | 0,8 | 0,0 | 1,2 | 0,0 | | 0,8 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły kształcenia kierunkowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-62-PODGD-1 | Podstawy game design | O | 4 | 36 | 16 | 20 | 0 | 1,4 | 0,0 | 2,6 | 2,2 | | 0,6 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 0,0 |
| 2 | S1-62-WGST-1 | Wstęp do game studies | O | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 3 | S1-62-HIMEWI-1 | Historia mediów wizualnych i animacji | E | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 |
| 4 | S1-62-POPRPO-1 | Podstawy projektowania postaci | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 5 | S1-62-SILITG-2 | Silniki i technologie gier | O | 4 | 60 | 0 | 60 | 0 | 2,4 | 0,0 | 1,6 | 4,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 1,0 |
| 6 | S1-62-WACOAR-2 | Warsztat concept artów, storyboardingu i animatików | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 7 | S1-62-HIGIKO-2 | Historia gier komputerowych | E | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 8 | S1-62-STODES-2 | Storytelling i story design | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 9 | S1-62-SCE-3 | Scenariopisanie | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 10 | S1-62-STODES-3 | Praca z systemem motion capture | O | 2 | 22 | 0 | 22 | 0 | 0,9 | 0,0 | 1,1 | 2,0 | | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,0 | 0,5 |
| 11 | S1-62-KOMGRU-3 | Komunikacja z grupą | O | 2 | 20 | 0 | 20 | 0 | 0,8 | 0,0 | 1,2 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,5 | 0,0 |
| 12 | S1-62-VRTEGR-4 | VR i nowe technologie w grach | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,5 |
| 13 | S1-62-KOELCY-4 | Komunikacja elektroniczna i wizualna | O | 2 | 24 | 0 | 24 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 0,5 |
| 14 | S1-62-ORPR-5 | Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 15 | S1-62-POPRDZ-5 | Podstawy produkcji dźwiękowej | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 16 | S1-62-PERSMW-5 | Perswazyjne aspekty mediów wizualnych | O | 1 | 18 | 18 | 0 | 0 | 0,7 | 0,0 | 0,3 | 0,0 | | 0,7 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 0,0 |
| 17 | S1-62-PODZARZ-5 | Podstawy zarządzania | O | 3,5 | 48 | 0 | 16 | 32 | 0,6 | 1,3 | 1,6 | 3,5 | | 1,3 | 2,5 | 0,0 | 2,5 | 1,0 | 0,0 |
| 18 | S1-62-KOMPRO-6 | Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego | E | 2 | 24 | 24 | 0 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | | 1,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły przygotowania pracy dyplomowej** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-62-SEMD1-5 | Seminarium dyplomowe I | O | 5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 3,8 | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 1,0 |
| 2 | S1-62-SEMD2-6 | Seminarium dyplomowe II | O | 5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 3,8 | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 1,0 |
| **Moduły kształcenia językowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-JĘZOBC1-3 | Język obcy I (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | 1,0 | 2,4 | 0,6 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| 2 | S1-00-JĘZOBC2-4 | Język obcy II (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | 1,0 | 2,4 | 0,6 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| 3 | S1-00-JĘZOBC3-5 | Język obcy III (język angielski, język niemiecki) | E | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | 1,0 | 2,4 | 0,6 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-WF1-3 | Wychowanie fizyczne I | zal | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-00-WF2-4 | Wychowanie fizyczne II | zal | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | |
| **Moduły kształcenia specjalnościowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-62-GAMLOM-2 | Game design - logika i mechanika gry | O | 4 | 40 | 0 | 40 | 0 | 1,6 | 0,0 | 2,4 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 2,5 |
| 2 | S1-62-POPRPO-2 | Podstawy projektowania poziomów | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 0,0 |
| 3 | S1-62-PROTOT-3 | Prototypowanie | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 0,0 |
| 4 | S1-62-MOBIGR1-3 | Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier I | O | 4 | 46 | 0 | 46 | 0 | 1,8 | 0,0 | 2,2 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 3,0 |
| 5 | S1-62-ZAGD-3 | Zaawansowany game design | O | 2 | 40 | 0 | 40 | 0 | 1,6 | 0,0 | 0,4 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 6 | S1-62-ZAPRPO1-3 | Zaawansowane projektowanie poziomów I | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 7 | S1-62-MOBIGR2-4 | Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier II | O | 4 | 46 | 0 | 46 | 0 | 1,8 | 0,0 | 2,2 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 2,5 | 1,0 |
| 8 | S1-62-ZPSGE-4 | Zaawansowana praca z silnikami gier - Unreal Engine I | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 0,0 |
| 9 | S1-62-ZAPRPO2-4 | Zaawansowane projektowanie poziomów II | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 10 | S1-62-ZPSGU-5 | Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity | O | 4 | 60 | 0 | 60 | 0 | 2,4 | 0,0 | 1,6 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 |
| 11 | S1-62-ZPSGE-5 | Zaawansowana praca z silnikami gier - Unreal Engine II | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 12 | S1-62-TEGRPL-6 | Testowanie gier i planowanie testów | O | 3 | 34 | 0 | 34 | 0 | 1,4 | 0,0 | 1,6 | 3,0 | 3,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 2,0 | 0,5 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 13 | S1-62-REMAWI-6 | Realizacja materiałów wideo do gier | O | 1,5 | 34 | 0 | 34 | 0 | 1,4 | 0,0 | 0,1 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 0,5 |
| 14 | S1-62-ZAJMON-6 | Zajęcia monograficzne | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,3 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 1,0 |
| 15 | S1-62-KUASPR-6 | Kulturowe aspekty projektowania i produkcji gry | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,3 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 0,5 | 0,5 |
| **Moduły praktyk specjalnościowych** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | ogół. | WP | EW | prak. | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-PRAZAW1-4 | Praktyka zawodowa I | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | 19,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 19,0 | 0,0 | 11,0 | 0,0 | 11,0 | 4,0 | 4,0 |
| 2 | S1-00-PRAZAW2-6 | Praktyka zawodowa II | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | 19,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 19,0 | 0,0 | 11,0 | 0,0 | 11,0 | 4,0 | 4,0 |

**Sumaryczne wskaźniki ECTS**

**Wydział:** **Studiów Stosowanych**

**Kierunek:** **Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne**

**Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:** **Produkcja filmowa i efekty specjalne**

**Stopień kształcenia:** **I stopień**

**Profil:** **praktyczny**

**Forma studiów:** **stacjonarne**

**Czas trwania:** **3 lata (6 semestrów)**

**Obowiązuje od roku akademickiego:** **2025/2026**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. ogół. | wyk. | ćw. | p/e | Wskaźniki ECTS: bezpośredni kontakt | Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego: e-learning | praca własna studenta | praktyczne | wybieralne | z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość | zajęcia z dziedziny nauk społecznych | zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych | dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach | dyscypliny uzupełniające: informatyka techniczna i telekomunikacja | sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | SUMA W % | | | | | | | 54,8% | 5,2% | 40,0% | 85,7% | 48,6% | 11,2% | 45,6% | 9,2% | 52% | 24% | 24% |
| | | SUMA PUNKTOW ECTS | | 180 | | | | | 98,7 | 9,3 | 72,0 | 154,2 | 87,5 | 20,2 | 82,0 | 16,5 | 94,0 | 43,0 | 43,0 |
| **Moduły kształcenia podstawowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-BHP-1 | Szkolenie wstępne z zakresu BHP | ZAL | 0 | 4 | 0 | 0 | 4 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 2 | S1-00-KOMPRZY1-1 | Kompetencje przyszłości I | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 0,0 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 3 | S1-00-KOMPRZY2-2 | Kompetencje przyszłości II | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 | 0,0 |
| 4 | S1-00-KOMPRZY3-3 | Kompetencje przyszłości III | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 2,0 | 1,5 | 1,5 | 0,5 | 0,0 |
| 5 | S1-62-PORY-1 | Podstawy rysunku | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 |
| 6 | S1-62-USEXDE-1 | User Experience Design | O | 3 | 26 | 0 | 26 | 0 | 1,0 | 0,0 | 2,0 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 7 | S1-62-POPRKA-1 | Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 8 | S1-62-PODPRZ-1 | Podstawy przedsiębiorczości | O | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 9 | S1-62-PPRGR-1 | Podstawy projektowania graficznego | O | 3 | 24 | 0 | 24 | 0 | 1,0 | 0,0 | 2,0 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 10 | S1-62-WNKSM-2 | Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach | E | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 1,0 | 0,0 |
| 11 | S1-62-HISSZT-2 | Historia sztuki | E | 2 | 20 | 20 | 0 | 0 | 0,8 | 0,0 | 1,2 | 0,0 | | 0,8 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |
| 12 | S1-62-DIGART-2 | Digital Art | O | 2 | 20 | 0 | 0 | 20 | 0,0 | 0,8 | 1,2 | 2,0 | | 0,8 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 13 | S1-62-POREAK-3 | Podstawy reżyserii i pracy z aktorem | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 14 | S1-62-SGGOSP-5 | Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach | O | 2 | 24 | 0 | 24 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 15 | S1-62-PRASPR-6 | Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej | O | 2 | 24 | 24 | 0 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | | 1,0 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 16 | S1-62-SYSMED-6 | Systemy medialne w Polsce i na świecie | O | 2 | 20 | 20 | 0 | 0 | 0,8 | 0,0 | 1,2 | 0,0 | | 0,8 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły kształcenia kierunkowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-62-PODGD-1 | Podstawy game design | O | 4 | 36 | 16 | 20 | 0 | 1,4 | 0,0 | 2,6 | 2,2 | | 0,6 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 0,0 |
| 2 | S1-62-WGST-1 | Wstęp do game studies | O | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 3 | S1-62-HIMEWI-1 | Historia mediów wizualnych i animacji | E | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 |
| 4 | S1-62-POPRPO-1 | Podstawy projektowania postaci | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 5 | S1-62-SILITG-2 | Silniki i technologie gier | O | 4 | 60 | 0 | 60 | 0 | 2,4 | 0,0 | 1,6 | 4,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 1,0 |
| 6 | S1-62-WACOAR-2 | Warsztat concept artów, storyboardingu i animatików | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 7 | S1-62-HIGIKO-2 | Historia gier komputerowych | E | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 8 | S1-62-STODES-2 | Storytelling i story design | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 9 | S1-62-SCE-3 | Scenariopisanie | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 10 | S1-62-STODES-3 | Praca z systemem motion capture | O | 2 | 22 | 0 | 22 | 0 | 0,9 | 0,0 | 1,1 | 2,0 | | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,0 | 0,5 |
| 11 | S1-62-KOMGRU-3 | Komunikacja z grupą | O | 2 | 20 | 0 | 20 | 0 | 0,8 | 0,0 | 1,2 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,5 | 0,0 |
| 12 | S1-62-VRTEGR-4 | VR i nowe technologie w grach | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,5 |
| 13 | S1-62-KOELCY-4 | Komunikacja elektroniczna i wizualna | O | 2 | 24 | 0 | 24 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 0,5 |
| 14 | S1-62-ORPR-5 | Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 15 | S1-62-POPRDZ-5 | Podstawy produkcji dźwiękowej | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 16 | S1-62-PERSMW-5 | Perswazyjne aspekty mediów wizualnych | O | 1 | 18 | 18 | 0 | 0 | 0,7 | 0,0 | 0,3 | 0,0 | | 0,7 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 0,0 |
| 17 | S1-62-PODZARZ-5 | Podstawy zarządzania | O | 3,5 | 48 | 0 | 16 | 32 | 0,6 | 1,3 | 1,6 | 3,5 | | 1,3 | 2,5 | 0,0 | 2,5 | 1,0 | 0,0 |
| 18 | S1-62-KOMPRO-6 | Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego | E | 2 | 24 | 24 | 0 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | | 1,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły przygotowania pracy dyplomowej** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-62-SEMD1-5 | Seminarium dyplomowe I | O | 5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 3,8 | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 1,0 |
| 2 | S1-62-SEMD2-6 | Seminarium dyplomowe II | O | 5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 3,8 | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 1,0 |
| **Moduły kształcenia językowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-JĘZOBC1-3 | Język obcy I (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | 1,0 | 2,4 | 0,6 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| 2 | S1-00-JĘZOBC2-4 | Język obcy II (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | 1,0 | 2,4 | 0,6 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| 3 | S1-00-JĘZOBC3-5 | Język obcy III (język angielski, język niemiecki) | E | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | 1,0 | 2,4 | 0,6 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-WF1-3 | Wychowanie fizyczne I | zal | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-00-WF2-4 | Wychowanie fizyczne II | zal | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | |
| **Moduły kształcenia specjalnościowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-62-POGRAF-2 | Podstawy grafiki 3D | O | 4 | 50 | 0 | 50 | 0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 2,5 |
| 2 | S1-00-WOPRF-2 | Workflow produkcji filmowej | O | 4 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 2,8 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 2,0 |
| 3 | S1-00-REDZNP-3 | Realizacja dźwięku na planie | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | 3,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 1,0 |
| 4 | S1-00-OSWFIL-3 | Oświetlenie filmowe | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 5 | S1-00-REUJFI-3 | Reżyseria ujęć filmowych | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 6 | S1-00-TEPRFIL-3 | Technologia produkcji filmowej | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 7 | S1-00-EFSPFI2D-4 | Efekty specjalne i fizyka 2D | O | 4 | 60 | 0 | 60 | 0 | 2,4 | 0,0 | 1,6 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 2,5 | 1,0 |
| 8 | S1-00-ZAEFSO-4 | Zaawansowane efekty specjalne | O | 5 | 60 | 0 | 60 | 0 | 2,4 | 0,0 | 2,6 | 5,0 | 5,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 2,0 |
| 9 | S1-00-PEZRESC-5 | Praca z green screenem | O | 3 | 60 | 0 | 60 | 0 | 2,4 | 0,0 | 0,6 | 3,0 | 3,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 10 | S1-62-MOTDES-5 | Motion Design | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,3 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 0,5 |
| 11 | S1-62-MATPAI-6 | Matte Painting i techniki 2,5D | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 12 | S1-62-POKOMP-6 | Postprodukcja - kompozytowanie | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,3 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,0 |
| 13 | S1-62-POMOWI-6 | Postprodukcja - montaż wideo | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,3 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,0 |
| 14 | S1-00-SUPNAP-6 | Supervising na planie | O | 2 | 40 | 0 | 40 | 0 | 1,6 | 0,0 | 0,4 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 0,0 |
| **Moduły praktyk specjalnościowych** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | ogół. | WP | EW | prak. | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | S1-00-PRAZAW1-4 | Praktyka zawodowa I | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | 19,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 19,0 | 0,0 | 11,0 | 0,0 | 11,0 | 4,0 | 4,0 |
| 2 | S1-00-PRAZAW2-6 | Praktyka zawodowa II | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | 19,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 19,0 | 0,0 | 11,0 | 0,0 | 11,0 | 4,0 | 4,0 |

**Sumaryczne wskaźniki ECTS**

**Wydział:** **Studiów Stosowanych**

**Kierunek:** **Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne**

**Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:** **Kreacja i produkcja wydarzeń e-sportowych**

**Stopień kształcenia:** **I stopień**

**Profil:** **praktyczny**

**Forma studiów:** **stacjonarne**

**Czas trwania:** **3 lata (6 semestrów)**

**Obowiązuje od roku akademickiego:** **2025/2026**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. ogół. | wyk. | ćw. | p/e | bezpośredni kontakt | Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego: e-learning | praca własna studenta | praktyczne | wybieralne | z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość | zajęcia z dziedziny nauk społecznych | zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych | dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach | dyscypliny uzupełniające: informatyka techniczna i telekomunikacja | sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | SUMA W % | | | | | | | 54,8% | 5,2% | 40,0% | 85,7% | 48,6% | 11,2% | 45,6% | 9,2% | 52% | 24% | 24% |
| | | SUMA PUNKTOW ECTS | | 180 | | | | | 98,7 | 9,3 | 72,0 | 154,2 | 87,5 | 20,2 | 82,0 | 16,5 | 94,0 | 43,0 | 43,0 |
| **Moduły kształcenia podstawowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-BHP-1 | Szkolenie wstępne z zakresu BHP | ZAL | 0 | 4 | 0 | 0 | 4 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 2 | S1-00-KOMPRZY1-1 | Kompetencje przyszłości I | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 0,0 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 3 | S1-00-KOMPRZY2-2 | Kompetencje przyszłości II | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 | 0,0 |
| 4 | S1-00-KOMPRZY3-3 | Kompetencje przyszłości III | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 2,0 | 1,5 | 1,5 | 0,5 | 0,0 |
| 5 | S1-62-PORY-1 | Podstawy rysunku | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 |
| 6 | S1-62-USEXDE-1 | User Experience Design | O | 3 | 26 | 0 | 26 | 0 | 1,0 | 0,0 | 2,0 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 7 | S1-62-POPRKA-1 | Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 8 | S1-62-PODPRZ-1 | Podstawy przedsiębiorczości | O | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 9 | S1-62-PPRGR-1 | Podstawy projektowania graficznego | O | 3 | 24 | 0 | 24 | 0 | 1,0 | 0,0 | 2,0 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 10 | S1-62-WNKSM-2 | Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach | E | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 1,0 | 0,0 |
| 11 | S1-62-HISSZT-2 | Historia sztuki | E | 2 | 20 | 20 | 0 | 0 | 0,8 | 0,0 | 1,2 | 0,0 | | 0,8 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |
| 12 | S1-62-DIGART-2 | Digital Art | O | 2 | 20 | 0 | 0 | 20 | 0,0 | 0,8 | 1,2 | 2,0 | | 0,8 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 13 | S1-62-POREAK-3 | Podstawy reżyserii i pracy z aktorem | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 14 | S1-62-SGGOSP-5 | Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach | O | 2 | 24 | 0 | 24 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 15 | S1-62-PRASPR-6 | Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej | O | 2 | 24 | 24 | 0 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | | 1,0 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 16 | S1-62-SYSMED-6 | Systemy medialne w Polsce i na świecie | O | 2 | 20 | 20 | 0 | 0 | 0,8 | 0,0 | 1,2 | 0,0 | | 0,8 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły kształcenia kierunkowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-62-PODGD-1 | Podstawy game design | O | 4 | 36 | 16 | 20 | 0 | 1,4 | 0,0 | 2,6 | 2,2 | | 0,6 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 0,0 |
| 2 | S1-62-WGST-1 | Wstęp do game studies | O | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 3 | S1-62-HIMEWI-1 | Historia mediów wizualnych i animacji | E | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 |
| 4 | S1-62-POPRPO-1 | Podstawy projektowania postaci | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 5 | S1-62-SILITG-2 | Silniki i technologie gier | O | 4 | 60 | 0 | 60 | 0 | 2,4 | 0,0 | 1,6 | 4,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 1,0 |
| 6 | S1-62-WACOAR-2 | Warsztat concept artów, storyboardingu i animatików | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 7 | S1-62-HIGIKO-2 | Historia gier komputerowych | E | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | | 1,2 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 8 | S1-62-STODES-2 | Storytelling i story design | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 9 | S1-62-SCE-3 | Scenariopisanie | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 10 | S1-62-STODES-3 | Praca z systemem motion capture | O | 2 | 22 | 0 | 22 | 0 | 0,9 | 0,0 | 1,1 | 2,0 | | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,0 | 0,5 |
| 11 | S1-62-KOMGRU-3 | Komunikacja z grupą | O | 2 | 20 | 0 | 20 | 0 | 0,8 | 0,0 | 1,2 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,5 | 0,0 |
| 12 | S1-62-VRTEGR-4 | VR i nowe technologie w grach | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,5 |
| 13 | S1-62-KOELCY-4 | Komunikacja elektroniczna i wizualna | O | 2 | 24 | 0 | 24 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 0,5 |
| 14 | S1-62-ORPR-5 | Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 15 | S1-62-POPRDZ-5 | Podstawy produkcji dźwiękowej | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 16 | S1-62-PERSMW-5 | Perswazyjne aspekty mediów wizualnych | O | 1 | 18 | 18 | 0 | 0 | 0,7 | 0,0 | 0,3 | 0,0 | | 0,7 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 0,0 |
| 17 | S1-62-PODZARZ-5 | Podstawy zarządzania | O | 3,5 | 48 | 0 | 16 | 32 | 0,6 | 1,3 | 1,6 | 3,5 | | 1,3 | 2,5 | 0,0 | 2,5 | 1,0 | 0,0 |
| 18 | S1-62-KOMPRO-6 | Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego | E | 2 | 24 | 24 | 0 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | | 1,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły przygotowania pracy dyplomowej** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-62-SEMD1-5 | Seminarium dyplomowe I | O | 5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 3,8 | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 1,0 |
| 2 | S1-62-SEMD2-6 | Seminarium dyplomowe II | O | 5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 3,8 | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 1,0 |
| **Moduły kształcenia językowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-JĘZOBC1-3 | Język obcy I (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | 1,0 | 2,4 | 0,6 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| 2 | S1-00-JĘZOBC2-4 | Język obcy II (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | 1,0 | 2,4 | 0,6 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| 3 | S1-00-JĘZOBC3-5 | Język obcy III (język angielski, język niemiecki) | E | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | 1,0 | 2,4 | 0,6 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-WF1-3 | Wychowanie fizyczne I | zal | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-00-WF2-4 | Wychowanie fizyczne II | zal | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | |
| **Moduły kształcenia specjalnościowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-HIIRE-2 | Historia i rozwój e-sportu | O | 4 | 40 | 0 | 40 | 0 | 1,6 | 0,0 | 2,4 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 2,0 |
| 2 | S1-00-POTRE-2 | Podstawy transmisji e-sportowych | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 |
| 3 | S1-00-PSWIES | Psychologia widza e-sportowego | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 4 | S1-00-DZES-3 | Dziennikarstwo e-sportowe | O | 4 | 50 | 0 | 50 | 0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 2,0 | 2,0 |
| 5 | S1-00-RETRE-3 | Reżyseria transmisji e-sportowych | O | 2 | 40 | 0 | 40 | 0 | 1,6 | 0,0 | 0,4 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 6 | S1-00-SCIPEE-3 | Scenografia i przestrzeń eventowa w e-sporcie | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 7 | S1-00-SISWRE-4 | Scenopisarstwo i storytelling w relacjonowaniu e-sportu | O | 4 | 50 | 0 | 50 | 0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 1,0 |
| 8 | S1-00-ZATRW-4 | Zarządzanie transmisją wielojęzyczną | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 0,0 |
| 9 | S1-00-OWKWE-4 | Operator wirtualnej kamery wydarzeń e-sportowych | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 10 | S1-00-EVMAWE-5 | Event Management w e-sporcie | O | 4 | 60 | 0 | 60 | 0 | 2,4 | 0,0 | 1,6 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 1,0 |
| 11 | S1-00-DISWPE-5 | Dźwięk i światło w produkcji e-sportowej | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 12 | S1-00-MOTRES-6 | Monetyzacja transmisji e-sportowych | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,5 |
| 13 | S1-62-POMOWI-6 | Postprodukcja - montaż wideo | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,3 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 0,5 |
| 14 | S1-00-STIANT-6 | Statystyki i analityka transmisji | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,3 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,0 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 15 | S1-00-CIODWTE-6 | Cyberbezpieczeństwo i ochrona danych w transmisjach e-sportowych | O | 1,5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,3 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,0 | 0,0 |
| **Moduły praktyk specjalnościowych** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | ogół. | WP | EW | prak. | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-PRAZAW1-4 | Praktyka zawodowa I | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | 19,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 19,0 | 0,0 | 11,0 | 0,0 | 11,0 | 4,0 | 4,0 |
| 2 | S1-00-PRAZAW2-6 | Praktyka zawodowa II | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | 19,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 19,0 | 0,0 | 11,0 | 0,0 | 11,0 | 4,0 | 4,0 |

## Sumaryczne wskaźniki ECTS

**Wydział:** **Studiów Stosowanych**

**Kierunek:** **Creative Media: Game Design, Animation, VFX**

**Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:** **3D Animation & Visual Effects**

**Stopień kształcenia:** **I stopień**

**Profil:** **praktyczny**

**Forma studiów:** **stacjonarne**

**Czas trwania:** **3 lata (6 semestrów)**

**Obowiązuje od roku akademickiego:** **2025/2026**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. ogół. | wyk. | ćw. | p/e | bezpośredni kontakt | Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego: e-learning | praca własna studenta | praktyczne | wybieralne | z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość | zajęcia z dziedziny nauk społecznych | zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych | dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach | dyscypliny uzupełniające: informatyka techniczna i telekomunikacja | dyscypliny uzupełniające: sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | SUMA W % | | | | | | | 54,1% | 4,6% | 41,3% | 89,7% | 57,2% | 10,1% | 45,6% | 6,7% | 52% | 24% | 24% |
| | | SUMA PUNKTÓW ECTS | | 180 | | | | | 97,4 | 8,2 | 74,4 | 161,4 | 103,0 | 18,1 | 82,0 | 12,0 | 94,0 | 43,0 | 43,0 |
| | | **General Courses** | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-OSH-1 | Initial OSH Training Course | ZAL | 0 | 4 | 0 | 0 | 4 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 2 | S1-00-FUCUMI-1 | Future Competencies I | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 3 | S1-00-FUCUMI-2 | Future Competencies II | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 4 | S1-00-FUCUMI-3 | Future Competencies III | ZAL | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 5 | S1-62-PORM-1 | Introduction to Drawing | O | 4 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 2,8 | 4,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 2,5 |
| 6 | S1-62-USEXDE1-1 | User Experience Design | O | 3 | 30 | 0 | 24 | 6 | 1,0 | 0,2 | 1,8 | 3,0 | | 0,2 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 7 | S1-62-PLC-2 | Polish Digital Culture, Language and History I | O | 4 | 60 | 30 | 30 | 0 | 2,4 | 0,0 | 1,6 | 2,0 | | 1,2 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 1,0 |
| 8 | S1-62-POREAK-2 | Introduction to Directing and Acting Techniques | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 9 | S1-62-POPRKA-2 | Film Language and Camera Shooting | O | 4 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 2,8 | 4,0 | | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 1,0 |
| 10 | S1-62-EDMEDZ-2 | Media Art | O | 4 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 2,8 | 4,0 | | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 1,0 |
| 11 | S1-62-PLC2-3 | Polish Digital Culture, Language and History II | O | 3 | 60 | 30 | 30 | 0 | 2,4 | 0,0 | 0,6 | 1,5 | | 1,2 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 12 | S1-62-DESTHIN-4 | Design Thinking | O | 2 | 36 | 0 | 16 | 20 | 0,6 | 0,8 | 0,6 | 2,0 | | 0,8 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 13 | S1-62-PODPRZ-5 | PR and Portfolio Building | O | 2 | 40 | 20 | 20 | 0 | 1,6 | 0,0 | 0,4 | 1,0 | | 0,8 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 14 | S1-62-KUASPR-5 | Cultural Aspects of Games and Animations | O | 2 | 26 | 26 | 0 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | | 1,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 15 | S1-62-PRASPR-6 | Law in Design and Production | O | 2 | 24 | 24 | 0 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | | 1,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły kształcenia kierunkowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-62-KUKONME-1 | Story Telling and Story Design | O | 3 | 36 | 16 | 20 | 0 | 1,4 | 0,0 | 1,6 | 1,7 | | 0,6 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 2 | S1-62-FUNGRA-1 | Fundamentals of Graphic Design | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 3 | S1-62-STODES-1 | Game Design I | O | 4 | 36 | 16 | 20 | 0 | 1,4 | 0,0 | 2,6 | 2,2 | | 0,6 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 1,0 |
| 4 | S1-62-WACOAR-2 | Concept Arts and Storyboards | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 5 | S1-62-STODES-2 | Game Design II | O | 4 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 2,8 | 4,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 3,0 | 0,0 |
| 6 | S1-62-STODES-3 | Motion Capture Workshop | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 |
| 7 | S1-62-POPRDZ-4 | Fundamentals of Sound Production | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,5 | 0,0 |
| 8 | S1-62-FOGENG-5 | Fundamentals of Game Engines | O | 4 | 52 | 0 | 52 | 0 | 2,1 | 0,0 | 1,9 | 4,0 | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 |
| 9 | S1-62-KOELCY-6 | Computer Mediated Communication and Cyberactivism | O | 1 | 18 | 18 | 0 | 0 | 0,7 | 0,0 | 0,3 | 0,0 | | 0,7 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 0,0 |
| 10 | S1-62-MEZAPR-6 | Project Managements Methods | O | 1 | 18 | 18 | 0 | 0 | 0,7 | 0,0 | 0,3 | 0,0 | | 0,7 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 0,0 |
| 11 | S1-62-KOMGRU-6 | Group Communication | O | 2 | 22 | 22 | 0 | 0 | 0,9 | 0,0 | 1,1 | 0,0 | | 0,9 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły przygotowania pracy dyplomowej** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-62-SEMD1-5 | Bachelor of Arts Seminar I | O | 5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 3,8 | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 1,0 |
| 2 | S1-62-SEMD2-6 | Bachelor of Arts Seminar II | O | 5 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 3,8 | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 1,0 |
| **Moduły kształcenia językowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-FORLANG1-3 | Foreign Language I (Spanish, German) | O | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | 1,0 | 2,4 | 0,6 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| 2 | S1-00-FORLANG2-4 | Foreign Language II (Spanish, German) | O | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | 1,0 | 2,4 | 0,6 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| 3 | S1-00-FORLANG3-5 | Foreign Language III (Spanish, German) | E | 4 | 84 | 0 | 24 | 60 | 1,0 | 2,4 | 0,6 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-WF1-3 | Physical Education I | zal. | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-00-WF2-4 | Physical Education II | zal. | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | |
| **Moduły kształcenia specjalnościowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-62-POGRAF-1 | 3D Graphics Fundamentals | O | 3,0 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | 3,0 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 1,0 | 0,5 |
| 2 | S1-62-POPRPO-1 | Introduction to Character Design | O | 3,0 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 1,5 |
| 3 | S1-62-HIANEF-1 | History of Animation and VFX | O | 3 | 30 | 30 | 0 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 0,0 | 3,0 | 1,2 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 2,5 |
| 4 | S1-62-EFSPFI-2 | VFX I | O | 5 | 50 | 0 | 50 | 0 | 2,0 | 0,0 | 3,0 | 5,0 | 5,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,5 | 2,5 |
| 5 | S1-62-MOSROO-2 | Environment, Interior and Objects Modelling | O | 4 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 2,8 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 2,0 |
| 6 | S1-62-ANIMAT-3 | Animatics | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 7 | S1-62-MOSPOS-3 | Character Modelling | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |
| 8 | S1-62-TESROB-3 | Texturing, Mapping and Shading | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 |
| 9 | S1-62-RIGOWA-3 | Rigging | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,5 |
| 10 | S1-62-OSWREN-4 | Lighting and Rendering | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 11 | S1-62-MOTDES-4 | Motion Design | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,0 | 0,5 |
| 12 | S1-62-PODANI-4 | 3D Animation Fundamentals | O | 2 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 0,8 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,5 |
| 13 | S1-62-SCENOP-4 | Scriptwriting | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | 3,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 0,0 |
| 14 | S1-62-APOFIL-4 | Character Animation | O | 3 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 1,8 | 3,0 | 3,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 0,5 | 2,0 |
| 15 | S1-62-SYCZFI-5 | Particles and Physics | O | 3 | 28 | 0 | 28 | 0 | 1,1 | 0,0 | 1,9 | 3,0 | 3,0 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 1,0 | 0,5 |
| 16 | S1-62-ANURME-5 | Mechanisms and Vehicles Animation | O | 2 | 26 | 0 | 26 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 |
| 17 | S1-62-MATPAI-5 | Matte Painting and 2,5D Techniques | O | 2 | 26 | 0 | 26 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 |
| 18 | S1-62-EFSPGR-3 | VFX II | O | 4 | 50 | 0 | 50 | 0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 3,0 | 0,0 |
| 19 | S1-62-POKOMP-6 | Postproduction - Compositing | O | 2 | 26 | 0 | 26 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 0,0 |
| 20 | S1-62-POMOWI-6 | Postproduction - Video Editing | O | 2 | 26 | 0 | 26 | 0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 0,0 |

| Moduły praktyk specjalnościowych | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | ogół. | WP | EW | prak. | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-PRAZ1-3 | Internship I | ZAL | 9,5 | 240 | 4 | 8 | 228 | 9,5 | 0,0 | 0,0 | 9,5 | 9,5 | 0,0 | 5,5 | 0,0 | 5,5 | 2,0 | 2,0 |
| 2 | S1-00-PRAZ2-4 | Internship II | ZAL | 9,5 | 240 | 4 | 8 | 228 | 9,5 | 0,0 | 0,0 | 9,5 | 9,5 | 0,0 | 5,5 | 0,0 | 5,5 | 2,0 | 2,0 |
| 3 | S1-00-PRAZ3-5 | Internship III | ZAL | 9,5 | 240 | 4 | 8 | 228 | 9,5 | 0,0 | 0,0 | 9,5 | 9,5 | 0,0 | 5,5 | 0,0 | 5,5 | 2,0 | 2,0 |
| 4 | S1-00-PRAZ4-6 | Internship IV | ZAL | 9,5 | 240 | 4 | 8 | 228 | 9,5 | 0,0 | 0,0 | 9,5 | 9,5 | 0,0 | 5,5 | 0,0 | 5,5 | 2,0 | 2,0 |

**Sumaryczne wskaźniki ECTS**

**Wydział:** **Studiów Stosowanych**

**Kierunek:** **Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne**

**Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:** **Animacja i efekty specjalne do filmu i gier**

**Stopień kształcenia:** **I stopień**

**Profil:** **praktyczny**

**Forma studiów:** **niestacjonarne**

**Czas trwania:** **3 lata (6 semestrów)**

**Obowiązuje od roku akademickiego:** **2025/2026**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. ogół. | wyk. | ćw. | p/e | Wskaźniki ECTS: bezpośredni kontakt | Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego: e-learning | praca własna studenta | praktyczne | wybieralne | z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość | 82,0 | zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych | dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach | dyscypliny uzupełniające: informatyka techniczna i telekomunikacja | sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | SUMA W % | | | | | | | 40,3% | 5,0% | 54,7% | 85,6% | 48,6% | 8,3% | 45,6% | 9,2% | 52% | 24% | 24% |
| | | SUMA PUNKTOW ECTS | | 180 | | | | | 72,6 | 9,0 | 98,4 | 154,0 | 87,5 | 15,0 | 82,0 | 16,5 | 94,0 | 43,0 | 43,0 |
| **Moduły kształcenia podstawowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-00-BHP-1 | Szkolenie wstępne z zakresu BHP | ZAL | 0 | 4 | 0 | 0 | 4 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 2 | N1-00-KOMPRZY1-1 | Kompetencje przyszłości I | ZAL | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 0,0 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 3 | N1-00-KOMPRZY2-2 | Kompetencje przyszłości II | ZAL | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 | 0,0 |
| 4 | N1-00-KOMPRZY3-3 | Kompetencje przyszłości III | ZAL | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 2,0 | 1,5 | 1,5 | 0,5 | 0,0 |
| 5 | N1-62-PORY-1 | Podstawy rysunku | O | 3 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 3,0 | | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 |
| 6 | N1-62-USEXDE-1 | User Experience Design | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 7 | N1-62-POPRKA-1 | Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 8 | N1-62-PODPRZ-1 | Podstawy przedsiębiorczości | O | 3 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 2,5 | 0,0 | | 0,5 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 9 | N1-62-PPRGR-1 | Podstawy projektowania graficznego | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 10 | N1-62-WNKSM-2 | Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach | E | 3 | 14 | 14 | 0 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 0,0 | | 0,6 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 1,0 | 0,0 |
| 11 | N1-62-HISSZT-2 | Historia sztuki | E | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | | 0,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |
| 12 | N1-62-DIGART-2 | Digital Art | O | 2 | 12 | 0 | 0 | 12 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 2,0 | | 0,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 13 | N1-62-POREAK-3 | Podstawy reżyserii i pracy z aktorem | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 14 | N1-62-SGGOSP-5 | Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach | O | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 15 | N1-62-PRASPR-6 | Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej | O | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | | 0,5 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 16 | N1-62-SYSMED-6 | Systemy medialne w Polsce i na świecie | O | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | | 0,5 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły kształcenia kierunkowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-62-PODGD-1 | Podstawy game design | O | 4 | 24 | 12 | 12 | 0 | 1,0 | 0,0 | 3,0 | 2,0 | | 0,5 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 0,0 |
| 2 | N1-62-WGST-1 | Wstęp do game studies | O | 3 | 16 | 16 | 0 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 0,0 | | 0,6 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 3 | N1-62-HIMEWI-1 | Historia mediów wizualnych i animacji | E | 3 | 16 | 16 | 0 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 0,0 | | 0,6 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 |
| 4 | N1-62-POPRPO-1 | Podstawy projektowania postaci | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 5 | N1-62-SILITG-2 | Silniki i technologie gier | O | 4 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 2,8 | 4,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 1,0 |
| 6 | N1-62-WACOAR-2 | Warsztat concept artów, storyboardingu i animatików | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 7 | N1-62-HIGIKO-2 | Historia gier komputerowych | E | 3 | 18 | 18 | 0 | 0 | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 0,0 | | 0,7 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 8 | N1-62-STODES-2 | Storytelling i story design | O | 3 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 3,0 | | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 9 | N1-62-SCE-3 | Scenariopisanie | O | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 10 | N1-62-STODES-3 | Praca z systemem motion capture | O | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,0 | 0,5 |
| 11 | N1-62-KOMGRU-3 | Komunikacja z grupą | O | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,5 | 0,0 |
| 12 | N1-62-VRTEGR-4 | VR i nowe technologie w grach | O | 2 | 22 | 0 | 22 | 0 | 0,9 | 0,0 | 1,1 | 2,0 | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,5 |
| 13 | N1-62-KOELCY-4 | Komunikacja elektroniczna i wizualna | O | 2 | 14 | 0 | 14 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 0,5 |
| 14 | N1-62-ORPR-5 | Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu | O | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 15 | N1-62-POPRDZ-5 | Podstawy produkcji dźwiękowej | O | 2 | 14 | 0 | 14 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 16 | N1-62-PERSMW-5 | Perswazyjne aspekty mediów wizualnych | O | 1 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | | 0,5 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 0,0 |
| 17 | N1-62-PODZARZ-5 | Podstawy zarządzania | O | 3,5 | 44 | 0 | 12 | 32 | 0,5 | 1,3 | 1,7 | 3,5 | | 1,3 | 2,5 | 0,0 | 2,5 | 1,0 | 0,0 |
| 18 | N1-62-KOMPRO-6 | Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego | E | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | | 0,5 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły przygotowania pracy dyplomowej** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-62-SEMD1-5 | Seminarium dyplomowe I | O | 5 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 4,4 | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 1,0 |
| 2 | N1-62-SEMD2-6 | Seminarium dyplomowe II | O | 5 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 4,4 | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 1,0 |
| **Moduły kształcenia językowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-00-JĘZOBC1-3 | Język obcy I (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 76 | 0 | 16 | 60 | 0,6 | 2,4 | 1,0 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| 2 | N1-00-JĘZOBC2-4 | Język obcy II (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 76 | 0 | 16 | 60 | 0,6 | 2,4 | 1,0 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| 3 | N1-00-JĘZOBC3-5 | Język obcy III (język angielski, język niemiecki) | E | 4 | 76 | 0 | 16 | 60 | 0,6 | 2,4 | 1,0 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-WF1-3 | Wychowanie fizyczne I | zal | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-00-WF2-4 | Wychowanie fizyczne II | zal | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | |
| **Moduły kształcenia specjalnościowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-62-POGRAF-2 | Podstawy grafiki 3D | O | 4 | 20 | 0 | 20 | 0 | 0,8 | 0,0 | 3,2 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 2,5 |
| 2 | N1-62-MOSROO-2 | Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów | O | 4 | 20 | 0 | 20 | 0 | 0,8 | 0,0 | 3,2 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 2,0 |
| 3 | N1-62-MOSPOS-3 | Modelowanie postaci | O | 3 | 20 | 0 | 20 | 0 | 0,8 | 0,0 | 2,2 | 3,0 | 3,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 1,0 |
| 4 | N1-62-TESROB-3 | Teksturowanie, mapowanie i shading | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 5 | N1-62-RIGOWA-3 | Rigowanie | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 6 | N1-62-OSWREN-3 | Oświetlenie i rendering | O | 2 | 20 | 0 | 20 | 0 | 0,8 | 0,0 | 1,2 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 7 | N1-62-EFSPFI2D-4 | Efekty specjalne i fizyka 2D | O | 4 | 32 | 0 | 32 | 0 | 1,3 | 0,0 | 2,7 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 2,5 | 1,0 |
| 8 | N1-62-PODANI-4 | Podstawy animacji 3D | O | 5 | 32 | 0 | 32 | 0 | 1,3 | 0,0 | 3,7 | 5,0 | 5,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 2,0 |
| 9 | N1-62-ZAANI-5 | Zaawansowana animacja 3D | O | 3 | 36 | 0 | 36 | 0 | 1,4 | 0,0 | 1,6 | 3,0 | 3,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 10 | N1-62-MOTDES-5 | Motion design | O | 1,5 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 0,9 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 0,5 |
| 11 | N1-62-POKOMP-6 | Postprodukcja - kompozytowanie | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 12 | N1-00-ANIM2D-2 | Animacja 2D | O | 1,5 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 0,8 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,0 |
| 13 | N1-00-ANPRIGE-6 | Animacja proceduralna i generatywna | O | 1,5 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 0,9 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,0 |
| 14 | N1-62-UEWA-6 | Unreal Engine w animacji | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 0,0 |
| **Moduły praktyk specjalnościowych** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | ogół. | WP | EW | prak. | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | N1-00-PRAZAW1-4 | Praktyka zawodowa I | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | 19,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 19,0 | 0,0 | 11,0 | 0,0 | 11,0 | 4,0 | 4,0 |
| 2 | N1-00-PRAZAW2-6 | Praktyka zawodowa II | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | 19,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 19,0 | 0,0 | 11,0 | 0,0 | 11,0 | 4,0 | 4,0 |

**Sumaryczne wskaźniki ECTS**

**Wydział:** **Studiów Stosowanych**

**Kierunek:** **Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne**

**Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:** **Game Design**

**Stopień kształcenia:** **I stopień**

**Profil:** **praktyczny**

**Forma studiów:** **niestacjonarne**

**Czas trwania:** **3 lata (6 semestrów)**

**Obowiązuje od roku akademickiego:** **2025/2026**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. ogół. | wyk. | ćw. | p/e | Wskaźniki ECTS: bezpośredni kontakt | Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego: e-learning | praca własna studenta | praktyczne | wybieralne | z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość | zajęcia z dziedziny nauk społecznych | zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych | dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach | dyscypliny uzupełniające: informatyka techniczna i telekomunikacja | sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | SUMA W % | | | | | | | 40,3% | 5,0% | 54,7% | 85,6% | 48,6% | 8,3% | 45,6% | 9,2% | 52% | 24% | 24% |
| | | SUMA PUNKTOW ECTS | | 180 | | | | | 72,6 | 9,0 | 98,4 | 154,0 | 87,5 | 15,0 | 82,0 | 16,5 | 94,0 | 43,0 | 43,0 |
| **Moduły kształcenia podstawowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-00-BHP-1 | Szkolenie wstępne z zakresu BHP | ZAL | 0 | 4 | 0 | 0 | 4 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 2 | N1-00-KOMPRZY1-1 | Kompetencje przyszłości I | ZAL | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 0,0 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 3 | N1-00-KOMPRZY2-2 | Kompetencje przyszłości II | ZAL | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 | 0,0 |
| 4 | N1-00-KOMPRZY3-3 | Kompetencje przyszłości III | ZAL | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 2,0 | 1,5 | 1,5 | 0,5 | 0,0 |
| 5 | N1-62-PORY-1 | Podstawy rysunku | O | 3 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 3,0 | | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 |
| 6 | N1-62-USEXDE-1 | User Experience Design | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 7 | N1-62-POPRKA-1 | Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 8 | N1-62-PODPRZ-1 | Podstawy przedsiębiorczości | O | 3 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 2,5 | 0,0 | | 0,5 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 9 | N1-62-PPRGR-1 | Podstawy projektowania graficznego | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 10 | N1-62-WNKSM-2 | Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach | E | 3 | 14 | 14 | 0 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 0,0 | | 0,6 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 1,0 | 0,0 |
| 11 | N1-62-HISSZT-2 | Historia sztuki | E | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | | 0,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |
| 12 | N1-62-DIGART-2 | Digital Art | O | 2 | 12 | 0 | 0 | 12 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 2,0 | | 0,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 13 | N1-62-POREAK-3 | Podstawy reżyserii i pracy z aktorem | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 14 | N1-62-SGGOSP-5 | Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach | O | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 15 | N1-62-PRASPR-6 | Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej | O | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | | 0,5 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 16 | N1-62-SYSMED-6 | Systemy medialne w Polsce i na świecie | O | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | | 0,5 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły kształcenia kierunkowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-62-PODGD-1 | Podstawy game design | O | 4 | 24 | 12 | 12 | 0 | 1,0 | 0,0 | 3,0 | 2,0 | | 0,5 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 0,0 |
| 2 | N1-62-WGST-1 | Wstęp do game studies | O | 3 | 16 | 16 | 0 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 0,0 | | 0,6 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 3 | N1-62-HIMEWI-1 | Historia mediów wizualnych i animacji | E | 3 | 16 | 16 | 0 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 0,0 | | 0,6 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 |
| 4 | N1-62-POPRPO-1 | Podstawy projektowania postaci | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 5 | N1-62-SILITG-2 | Silniki i technologie gier | O | 4 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 2,8 | 4,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 1,0 |
| 6 | N1-62-WACOAR-2 | Warsztat concept artów, storyboardingu i animatików | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 7 | N1-62-HIGIKO-2 | Historia gier komputerowych | E | 3 | 18 | 18 | 0 | 0 | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 0,0 | | 0,7 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 8 | N1-62-STODES-2 | Storytelling i story design | O | 3 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 3,0 | | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 9 | N1-62-SCE-3 | Scenariopisanie | O | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 10 | N1-62-STODES-3 | Praca z systemem motion capture | O | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,0 | 0,5 |
| 11 | N1-62-KOMGRU-3 | Komunikacja z grupą | O | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,5 | 0,0 |
| 12 | N1-62-VRTEGR-4 | VR i nowe technologie w grach | O | 2 | 22 | 0 | 22 | 0 | 0,9 | 0,0 | 1,1 | 2,0 | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,5 |
| 13 | N1-62-KOELCY-4 | Komunikacja elektroniczna i wizualna | O | 2 | 14 | 0 | 14 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 0,5 |
| 14 | N1-62-ORPR-5 | Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu | O | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 15 | N1-62-POPRDZ-5 | Podstawy produkcji dźwiękowej | O | 2 | 14 | 0 | 14 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 16 | N1-62-PERSMW-5 | Perswazyjne aspekty mediów wizualnych | O | 1 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | | 0,5 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 0,0 |
| 17 | N1-62-PODZARZ-5 | Podstawy zarządzania | O | 3,5 | 44 | 0 | 12 | 32 | 0,5 | 1,3 | 1,7 | 3,5 | | 1,3 | 2,5 | 0,0 | 2,5 | 1,0 | 0,0 |
| 18 | N1-62-KOMPRO-6 | Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego | E | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | | 0,5 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły przygotowania pracy dyplomowej** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-62-SEMD1-5 | Seminarium dyplomowe I | O | 5 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 4,4 | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 1,0 |
| 2 | N1-62-SEMD2-6 | Seminarium dyplomowe II | O | 5 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 4,4 | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 1,0 |
| **Moduły kształcenia językowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-00-JĘZOBC1-3 | Język obcy I (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 76 | 0 | 16 | 60 | 0,6 | 2,4 | 1,0 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| 2 | N1-00-JĘZOBC2-4 | Język obcy II (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 76 | 0 | 16 | 60 | 0,6 | 2,4 | 1,0 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| 3 | N1-00-JĘZOBC3-5 | Język obcy III (język angielski, język niemiecki) | E | 4 | 76 | 0 | 16 | 60 | 0,6 | 2,4 | 1,0 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-WF1-3 | Wychowanie fizyczne I | zal | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-00-WF2-4 | Wychowanie fizyczne II | zal | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | | | | | | | | | | |
| **Moduły kształcenia specjalnościowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-62-GAMLOM-2 | Game design - logika i mechanika gry | O | 4 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 3,3 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 2,5 |
| 2 | N1-62-POPRPO-2 | Podstawy projektowania poziomów | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 0,0 |
| 3 | N1-62-PROTOT-3 | Prototypowanie | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 0,0 |
| 4 | N1-62-MOBIGR1-3 | Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier I | O | 4 | 24 | 0 | 24 | 0 | 1,0 | 0,0 | 3,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 3,0 |
| 5 | N1-62-ZAGD-3 | Zaawansowany game design | O | 2 | 20 | 0 | 20 | 0 | 0,8 | 0,0 | 1,2 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 6 | N1-62-ZAPRPO1-3 | Zaawansowane projektowanie poziomów I | O | 2 | 20 | 0 | 20 | 0 | 0,8 | 0,0 | 1,2 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 7 | N1-62-MOBIGR2-4 | Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier II | O | 4 | 22 | 0 | 22 | 0 | 0,9 | 0,0 | 3,1 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 2,5 | 1,0 |
| 8 | N1-62-ZPSGE-4 | Zaawansowana praca z silnikami gier - Unreal Engine I | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 0,0 |
| 9 | N1-62-ZAPRPO2-4 | Zaawansowane projektowanie poziomów II | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 10 | N1-62-ZPSGU-5 | Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity | O | 4 | 36 | 0 | 36 | 0 | 1,4 | 0,0 | 2,6 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 |
| 11 | N1-62-ZPSGE-5 | Zaawansowana praca z silnikami gier - Unreal Engine II | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 12 | N1-62-TEGRPL-6 | Testowanie gier i planowanie testów | O | 3 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 3,0 | 3,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 2,0 | 0,5 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 13 | N1-62-REMAWI-6 | Realizacja materiałów wideo do gier | O | 1,5 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 0,8 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 0,5 |
| 14 | N1-62-ZAJMON-6 | Zajęcia monograficzne | O | 1,5 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 0,8 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 1,0 |
| 15 | N1-62-KUASPR-6 | Kulturowe aspekty projektowania i produkcji gry | O | 1,5 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 0,8 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 0,5 | 0,5 |
| **Moduły praktyk specjalnościowych** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | ogół. | WP | EW | prak. | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-00-PRAZAW1-4 | Praktyka zawodowa I | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | 19,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 19,0 | 0,0 | 11,0 | 0,0 | 11,0 | 4,0 | 4,0 |
| 2 | N1-00-PRAZAW2-6 | Praktyka zawodowa II | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | 19,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 19,0 | 0,0 | 11,0 | 0,0 | 11,0 | 4,0 | 4,0 |

**Sumaryczne wskaźniki ECTS**

**Wydział:** **Studiów Stosowanych**

**Kierunek:** **Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne**

**Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:** **Produkcja filmowa i efekty specjalne**

**Stopień kształcenia:** **I stopień**

**Profil:** **praktyczny**

**Forma studiów:** **niestacjonarne**

**Czas trwania:** **3 lata (6 semestrów)**

**Obowiązuje od roku akademickiego:** **2025/2026**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. ogół. | wyk. | ćw. | p/e | Wskaźniki ECTS: bezpośredni kontakt | Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego: e-learning | praca własna studenta | praktyczne | wybieralne | z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość | zajęcia z dziedziny nauk społecznych | zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych | dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach | dyscypliny uzupełniające: informatyka techniczna i telekomunikacja | sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | SUMA W % | | | | | | | 40,3% | 5,0% | 54,7% | 85,6% | 48,6% | 8,3% | 45,6% | 9,2% | 52% | 24% | 24% |
| | | SUMA PUNKTOW ECTS | | 180 | | | | | 72,6 | 9,0 | 98,4 | 154,0 | 87,5 | 15,0 | 82,0 | 16,5 | 94,0 | 43,0 | 43,0 |
| **Moduły kształcenia podstawowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-00-BHP-1 | Szkolenie wstępne z zakresu BHP | ZAL | 0 | 4 | 0 | 0 | 4 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 2 | N1-00-KOMPRZY1-1 | Kompetencje przyszłości I | ZAL | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 0,0 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 3 | N1-00-KOMPRZY2-2 | Kompetencje przyszłości II | ZAL | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 | 0,0 |
| 4 | N1-00-KOMPRZY3-3 | Kompetencje przyszłości III | ZAL | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 2,0 | 1,5 | 1,5 | 0,5 | 0,0 |
| 5 | N1-62-PORY-1 | Podstawy rysunku | O | 3 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 3,0 | | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 |
| 6 | N1-62-USEXDE-1 | User Experience Design | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 7 | N1-62-POPRKA-1 | Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 8 | N1-62-PODPRZ-1 | Podstawy przedsiębiorczości | O | 3 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 2,5 | 0,0 | | 0,5 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 9 | N1-62-PPRGR-1 | Podstawy projektowania graficznego | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 10 | N1-62-WNKSM-2 | Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach | E | 3 | 14 | 14 | 0 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 0,0 | | 0,6 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 1,0 | 0,0 |
| 11 | N1-62-HISSZT-2 | Historia sztuki | E | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | | 0,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |
| 12 | N1-62-DIGART-2 | Digital Art | O | 2 | 12 | 0 | 0 | 12 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 2,0 | | 0,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 13 | N1-62-POREAK-3 | Podstawy reżyserii i pracy z aktorem | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 14 | N1-62-SGGOSP-5 | Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach | O | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 15 | N1-62-PRASPR-6 | Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej | O | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | | 0,5 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 16 | N1-62-SYSMED-6 | Systemy medialne w Polsce i na świecie | O | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | | 0,5 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły kształcenia kierunkowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-62-PODGD-1 | Podstawy game design | O | 4 | 24 | 12 | 12 | 0 | 1,0 | 0,0 | 3,0 | 2,0 | | 0,5 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 0,0 |
| 2 | N1-62-WGST-1 | Wstęp do game studies | O | 3 | 16 | 16 | 0 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 0,0 | | 0,6 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 3 | N1-62-HIMEWI-1 | Historia mediów wizualnych i animacji | E | 3 | 16 | 16 | 0 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 0,0 | | 0,6 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 |
| 4 | N1-62-POPRPO-1 | Podstawy projektowania postaci | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 5 | N1-62-SILITG-2 | Silniki i technologie gier | O | 4 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 2,8 | 4,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 1,0 |
| 6 | N1-62-WACOAR-2 | Warsztat concept artów, storyboardingu i animatików | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 7 | N1-62-HIGIKO-2 | Historia gier komputerowych | E | 3 | 18 | 18 | 0 | 0 | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 0,0 | | 0,7 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 8 | N1-62-STODES-2 | Storytelling i story design | O | 3 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 3,0 | | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 9 | N1-62-SCE-3 | Scenariopisanie | O | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 10 | N1-62-STODES-3 | Praca z systemem motion capture | O | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,0 | 0,5 |
| 11 | N1-62-KOMGRU-3 | Komunikacja z grupą | O | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,5 | 0,0 |
| 12 | N1-62-VRTEGR-4 | VR i nowe technologie w grach | O | 2 | 22 | 0 | 22 | 0 | 0,9 | 0,0 | 1,1 | 2,0 | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,5 |
| 13 | N1-62-KOELCY-4 | Komunikacja elektroniczna i wizualna | O | 2 | 14 | 0 | 14 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 0,5 |
| 14 | N1-62-ORPR-5 | Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu | O | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 15 | N1-62-POPRDZ-5 | Podstawy produkcji dźwiękowej | O | 2 | 14 | 0 | 14 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 16 | N1-62-PERSMW-5 | Perswazyjne aspekty mediów wizualnych | O | 1 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | | 0,5 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 0,0 |
| 17 | N1-62-PODZARZ-5 | Podstawy zarządzania | O | 3,5 | 44 | 0 | 12 | 32 | 0,5 | 1,3 | 1,7 | 3,5 | | 1,3 | 2,5 | 0,0 | 2,5 | 1,0 | 0,0 |
| 18 | N1-62-KOMPRO-6 | Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego | E | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | | 0,5 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły przygotowania pracy dyplomowej** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-62-SEMD1-5 | Seminarium dyplomowe I | O | 5 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 4,4 | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 1,0 |
| 2 | N1-62-SEMD2-6 | Seminarium dyplomowe II | O | 5 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 4,4 | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 1,0 |
| **Moduły kształcenia językowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-00-JĘZOBC1-3 | Język obcy I (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 76 | 0 | 16 | 60 | 0,6 | 2,4 | 1,0 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| 2 | N1-00-JĘZOBC2-4 | Język obcy II (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 76 | 0 | 16 | 60 | 0,6 | 2,4 | 1,0 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| 3 | N1-00-JĘZOBC3-5 | Język obcy III (język angielski, język niemiecki) | E | 4 | 76 | 0 | 16 | 60 | 0,6 | 2,4 | 1,0 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-WF1-3 | Wychowanie fizyczne I | zal | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-00-WF2-4 | Wychowanie fizyczne II | zal | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | |
| **Moduły kształcenia specjalnościowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-62-POGRAF-2 | Podstawy grafiki 3D | O | 4 | 20 | 0 | 20 | 0 | 0,8 | 0,0 | 3,2 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 2,5 |
| 2 | N1-00-WOPRF-2 | Workflow produkcji filmowej | O | 4 | 20 | 0 | 20 | 0 | 0,8 | 0,0 | 3,2 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 2,0 |
| 3 | N1-00-REDZNP-3 | Realizacja dźwięku na planie | O | 3 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 3,0 | 3,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 1,0 |
| 4 | N1-00-OSWFIL-3 | Oświetlenie filmowe | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 5 | N1-00-REUJFI-3 | Reżyseria ujęć filmowych | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 6 | N1-00-TEPRFIL-3 | Technologia produkcji filmowej | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 7 | N1-62-EFSPFI-4 | Efekty specjalne i fizyka 2D | O | 4 | 32 | 0 | 32 | 0 | 1,3 | 0,0 | 2,7 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 2,5 | 1,0 |
| 8 | N1-62-PODANI-4 | Zaawansowane efekty specjalne | O | 5 | 32 | 0 | 32 | 0 | 1,3 | 0,0 | 3,7 | 5,0 | 5,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 2,0 |
| 9 | N1-62-ZAANI-5 | Praca z green screenem | O | 3 | 36 | 0 | 36 | 0 | 1,4 | 0,0 | 1,6 | 3,0 | 3,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 10 | N1-62-MOTDES-5 | Motion Design | O | 1,5 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 0,8 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 0,5 |
| 11 | N1-62-MATPAI-6 | Matte Painting i techniki 2,5D | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 12 | N1-62-POKOMP-6 | Postprodukcja - kompozytowanie | O | 1,5 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 0,8 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,0 |
| 13 | N1-62-POMOWI-6 | Postprodukcja - montaż wideo | O | 1,5 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 0,9 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,0 |
| 14 | N1-00-SUPNAP-6 | Supervising na planie | O | 2 | 20 | 0 | 20 | 0 | 0,8 | 0,0 | 1,2 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 0,0 |
| **Moduły praktyk specjalnościowych** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | ogół. | WP | EW | prak. | | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | N1-00-PRAZAW1-4 | Praktyka zawodowa I | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | 19,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 19,0 | 0,0 | 11,0 | 0,0 | 11,0 | 4,0 | 4,0 |
| 2 | N1-00-PRAZAW2-6 | Praktyka zawodowa II | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | 19,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 19,0 | 0,0 | 11,0 | 0,0 | 11,0 | 4,0 | 4,0 |

**Sumaryczne wskaźniki ECTS**

**Wydział:** **Studiów Stosowanych**

**Kierunek:** **Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne**

**Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:** **Kreacja i produkcja wydarzeń e-sportowych**

**Stopień kształcenia:** **I stopień**

**Profil:** **praktyczny**

**Forma studiów:** **niestacjonarne**

**Czas trwania:** **3 lata (6 semestrów)**

**Obowiązuje od roku akademickiego:** **2025/2026**

| Lp. | Kod przedmiotu | Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia | E/O/ZAL | ECTS | Liczba godz. ogół. | wyk. | ćw. | p/e | bezpośredni kontakt | Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego: e-learning | praca własna studenta | praktyczne | wybieralne | z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość | zajęcia z dziedziny nauk społecznych | zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych | dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach | dyscypliny uzupełniające: informatyka techniczna i telekomunikacja | sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | SUMA W % | | | | | | | 40,3% | 5,0% | 54,7% | 85,6% | 48,6% | 8,3% | 45,6% | 9,2% | 52% | 24% | 24% |
| | | SUMA PUNKTOW ECTS | | 180 | | | | | 72,6 | 9,0 | 98,4 | 154,0 | 87,5 | 15,0 | 82,0 | 16,5 | 94,0 | 43,0 | 43,0 |
| **Moduły kształcenia podstawowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-00-BHP-1 | Szkolenie wstępne z zakresu BHP | ZAL | 0 | 4 | 0 | 0 | 4 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 |
| 2 | N1-00-KOMPRZY1-1 | Kompetencje przyszłości I | ZAL | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 0,0 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 3 | N1-00-KOMPRZY2-2 | Kompetencje przyszłości II | ZAL | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 | 0,0 |
| 4 | N1-00-KOMPRZY3-3 | Kompetencje przyszłości III | ZAL | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 2,0 | 1,5 | 1,5 | 0,5 | 0,0 |
| 5 | N1-62-PORY-1 | Podstawy rysunku | O | 3 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 3,0 | | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 |
| 6 | N1-62-USEXDE-1 | User Experience Design | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 7 | N1-62-POPRKA-1 | Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 8 | N1-62-PODPRZ-1 | Podstawy przedsiębiorczości | O | 3 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 2,5 | 0,0 | | 0,5 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 9 | N1-62-PPRGR-1 | Podstawy projektowania graficznego | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 10 | N1-62-WNKSM-2 | Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach | E | 3 | 14 | 14 | 0 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 0,0 | | 0,6 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 1,0 | 0,0 |
| 11 | N1-62-HISSZT-2 | Historia sztuki | E | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | | 0,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 2,0 |
| 12 | N1-62-DIGART-2 | Digital Art | O | 2 | 12 | 0 | 0 | 12 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 2,0 | | 0,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 13 | N1-62-POREAK-3 | Podstawy reżyserii i pracy z aktorem | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 14 | N1-62-SGGOSP-5 | Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach | O | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 15 | N1-62-PRASPR-6 | Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej | O | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | | 0,5 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 16 | N1-62-SYSMED-6 | Systemy medialne w Polsce i na świecie | O | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | | 0,5 | 1,5 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły kształcenia kierunkowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-62-PODGD-1 | Podstawy game design | O | 4 | 24 | 12 | 12 | 0 | 1,0 | 0,0 | 3,0 | 2,0 | | 0,5 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 0,0 |
| 2 | N1-62-WGST-1 | Wstęp do game studies | O | 3 | 16 | 16 | 0 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 0,0 | | 0,6 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 3 | N1-62-HIMEWI-1 | Historia mediów wizualnych i animacji | E | 3 | 16 | 16 | 0 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 0,0 | | 0,6 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 |
| 4 | N1-62-POPRPO-1 | Podstawy projektowania postaci | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 1,0 |
| 5 | N1-62-SILITG-2 | Silniki i technologie gier | O | 4 | 30 | 0 | 30 | 0 | 1,2 | 0,0 | 2,8 | 4,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 1,0 |
| 6 | N1-62-WACOAR-2 | Warsztat concept artów, storyboardingu i animatików | O | 3 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 2,4 | 3,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 |
| 7 | N1-62-HIGIKO-2 | Historia gier komputerowych | E | 3 | 18 | 18 | 0 | 0 | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 0,0 | | 0,7 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 8 | N1-62-STODES-2 | Storytelling i story design | O | 3 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 3,0 | | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 |
| 9 | N1-62-SCE-3 | Scenariopisanie | O | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| 10 | N1-62-STODES-3 | Praca z systemem motion capture | O | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,0 | 0,5 |
| 11 | N1-62-KOMGRU-3 | Komunikacja z grupą | O | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,5 | 0,0 |
| 12 | N1-62-VRTEGR-4 | VR i nowe technologie w grach | O | 2 | 22 | 0 | 22 | 0 | 0,9 | 0,0 | 1,1 | 2,0 | | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,5 |
| 13 | N1-62-KOELCY-4 | Komunikacja elektroniczna i wizualna | O | 2 | 14 | 0 | 14 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | 0,5 |
| 14 | N1-62-ORPR-5 | Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu | O | 2 | 12 | 0 | 12 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 15 | N1-62-POPRDZ-5 | Podstawy produkcji dźwiękowej | O | 2 | 14 | 0 | 14 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 |
| 16 | N1-62-PERSMW-5 | Perswazyjne aspekty mediów wizualnych | O | 1 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | | 0,5 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 0,0 |
| 17 | N1-62-PODZARZ-5 | Podstawy zarządzania | O | 3,5 | 44 | 0 | 12 | 32 | 0,5 | 1,3 | 1,7 | 3,5 | | 1,3 | 2,5 | 0,0 | 2,5 | 1,0 | 0,0 |
| 18 | N1-62-KOMPRO-6 | Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego | E | 2 | 12 | 12 | 0 | 0 | 0,5 | 0,0 | 1,5 | 0,0 | | 0,5 | 2,0 | 0,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły przygotowania pracy dyplomowej** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-62-SEMD1-5 | Seminarium dyplomowe I | O | 5 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 4,4 | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 1,0 |
| 2 | N1-62-SEMD2-6 | Seminarium dyplomowe II | O | 5 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 4,4 | 5,0 | 0,0 | 0,0 | 3,0 | 0,0 | 3,0 | 1,0 | 1,0 |
| **Moduły kształcenia językowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-00-JĘZOBC1-3 | Język obcy I (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 76 | 0 | 16 | 60 | 0,6 | 2,4 | 1,0 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| 2 | N1-00-JĘZOBC2-4 | Język obcy II (język angielski, język niemiecki) | O | 4 | 76 | 0 | 16 | 60 | 0,6 | 2,4 | 1,0 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| 3 | N1-00-JĘZOBC3-5 | Język obcy III (język angielski, język niemiecki) | E | 4 | 76 | 0 | 16 | 60 | 0,6 | 2,4 | 1,0 | 4,0 | 4,0 | 2,4 | | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 |
| **Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | S1-00-WF1-3 | Wychowanie fizyczne I | zal | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | |
| 2 | S1-00-WF2-4 | Wychowanie fizyczne II | zal | 0 | 30 | 0 | 30 | 0 | | | | | | | | | | | |
| **Moduły kształcenia specjalnościowego** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-00-HIIRE-2 | Historia i rozwój e-sportu | O | 4 | 20 | 0 | 20 | 0 | 0,8 | 0,0 | 3,2 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,5 | 2,0 |
| 2 | N1-00-POTRE-2 | Podstawy transmisji e-sportowych | O | 3 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 2,3 | 3,0 | 3,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 |
| 3 | N1-00-PSWIES | Psychologia widza e-sportowego | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 4 | N1-00-DZES-3 | Dziennikarstwo e-sportowe | O | 4 | 24 | 0 | 24 | 0 | 1,0 | 0,0 | 3,0 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 2,0 | 2,0 |
| 5 | N1-00-RETRE-3 | Reżyseria transmisji e-sportowych | O | 2 | 20 | 0 | 20 | 0 | 0,8 | 0,0 | 1,2 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 6 | N1-00-SCIPEE-3 | Scenografia i przestrzeń eventowa w e-sporcie | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 7 | N1-00-SISWRE-4 | Scenopisarstwo i storytelling w relacjonowaniu e-sportu | O | 4 | 22 | 0 | 22 | 0 | 0,9 | 0,0 | 3,1 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 1,0 |
| 8 | N1-00-ZATRW-4 | Zarządzanie transmisją wielojęzyczną | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 | 0,0 |
| 9 | N1-00-OWKWE-4 | Operator wirtualnej kamery wydarzeń e-sportowych | O | 2 | 20 | 0 | 20 | 0 | 0,8 | 0,0 | 1,2 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 10 | N1-00-EVMAWE-5 | Event Management w e-sporcie | O | 4 | 36 | 0 | 36 | 0 | 1,4 | 0,0 | 2,6 | 4,0 | 4,0 | 0,0 | 1,0 | 0,0 | 1,0 | 2,0 | 1,0 |
| 11 | N1-00-DISWPE-5 | Dźwięk i światło w produkcji e-sportowej | O | 2 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 1,3 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 1,0 |
| 12 | N1-00-MOTRES-6 | Monetyzacja transmisji e-sportowych | O | 2 | 16 | 0 | 16 | 0 | 0,6 | 0,0 | 1,4 | 2,0 | 2,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,5 |
| 13 | N1-62-POMOWI-6 | Postprodukcja - montaż wideo | O | 1,5 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 0,8 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,0 | 0,5 |
| 14 | N1-00-STIANT-6 | Statystyki i analityka transmisji | O | 1,5 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 0,8 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 0,0 | 1,5 | 0,0 |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 15 | N1-00-CIODWTE-6 | Cyberbezpieczeństwo i ochrona danych w transmisjach e-sportowych | O | 1,5 | 18 | 0 | 18 | 0 | 0,7 | 0,0 | 0,8 | 1,5 | 1,5 | 0,0 | 0,5 | 0,0 | 0,5 | 1,0 | 0,0 |
| **Moduły praktyk specjalnościowych** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | ogół. | WP | EW | prak. | | | | | | | | | | | |
| 1 | N1-00-PRAZAW1-4 | Praktyka zawodowa I | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | 19,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 19,0 | 0,0 | 11,0 | 0,0 | 11,0 | 4,0 | 4,0 |
| 2 | N1-00-PRAZAW2-6 | Praktyka zawodowa II | ZAL | 19 | 480 | 2 | 10 | 468 | 19,0 | 0,0 | 0,0 | 19,0 | 19,0 | 0,0 | 11,0 | 0,0 | 11,0 | 4,0 | 4,0 |