

**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 osiągniętych 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	16
4.	Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych.....	16
IV.	Dodatkowe dokumenty do programu studiów	24
1.	System ECTS.....	24
2.	Treści modułów	25
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 2778 (Creative Media: 2722)	niestacjonarne 2070
Wymiar praktyk zawodowych	960 godzin	
Język, w którym prowadzone są zajęcia	polski 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 czytelnicy, 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
łącznie liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	99,5 (Creative Media: 97,4)	73,1
łącznie liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	154,2 (CM: 161,4)	154
łącznie 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
łącznie 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
łącznie liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	87,5 (CM: 103)	87,5
łącznie 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	2778/222 (CM: 2722/210)	2070/222
--	----------------------------	----------

6. Sylwetka absolwenta

Absolwent rozwinię 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 posiada 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 wyzwia 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 multimediiów jest Rada Programowa Kierunku, jak również członkowie zespołu naukowego w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach pod kierownictwem dr. hab. Jana Stasieński, 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 Multimediiów „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 ściśle 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 poszerzenie 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	głębina 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 Po zakończeniu studiów pierwszego stopnia na kierunku Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne , profil praktyczny , absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:
WIEDZA 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.
UMIĘJĘTNOŚCI 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 Po zakończeniu studiów pierwszego stopnia na kierunku <i>Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne,</i> profil praktyczny , absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol charakterystyk
WIEDZA 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 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 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 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 P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI absolwent:		
MK1P_U01	Właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego, uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych.	P6U_U P6S_UO
MK1P_U02	Posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem z zastosowaniem przepisów bezpieczeństwa pracy.	P6U_U P6S_UW P6S_UU
MK1P_U03	Posiada odpowiedni warsztat artystyczny do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji.	P6U_U P6S_UW P6S_UU
MK1P_U04	Potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji.	P6S_UU 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 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 absolwent:		
MK1P_K01	Potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.	P6U_K P6S_KR P6S_KK
MK1P_K02	Potrafi stworzyć zespół do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy.	P6S_KR 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 P6S_KO 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 absolwent zna i rozumie:		
P6U_W	- w zaawansowanym stopniu – fakty, teorie, metody oraz złożone zależności między nimi - różnorodne, złożone uwarunkowania prowadzonej działalności	MK1P_W01 MK1P_W06 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 MK1P_W02 MK1P_W03 MK1P_W04 MK1P_W05 MK1P_W06 MK1P_W07

P6S_WK	<ul style="list-style-type: none"> - fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji - 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 - podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości 	MK1P_W02 MK1P_W08
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi:		
P6U_U	<ul style="list-style-type: none"> - innowacyjnie wykonywać zadania oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy w zmiennych i nie w pełni przewidywalnych warunkach - samodzielnie planować własne uczenie się przez całe życie - komunikować się z otoczeniem, uzasadniać swoje stanowisko 	MK1P_U01 MK1P_U02 MK1P_U03 MK1P_U06
P6S_UW	<ul style="list-style-type: none"> - wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych przez: <ul style="list-style-type: none"> - właściwy dobór źródeł i informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy i syntezy tych informacji, - dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych - 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 MK1P_U03 MK1P_U05 MK1P_U07
P6S_UK	<ul style="list-style-type: none"> - komunikować się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii - brać udział w debacie – przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich - posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego 	MK1P_U04 MK1P_U08
P6S_UO	<ul style="list-style-type: none"> - planować i organizować pracę indywidualną oraz w zespole współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym) 	MK1P_U01 MK1P_U06
P6S_UU	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie 	MK1P_U02 MK1P_U03 MK1P_U04
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:		
P6U_K	<ul style="list-style-type: none"> - kultywowania i upowszechniania wzorów właściwego postępowania w środowisku pracy i poza nim - samodzielnego podejmowania decyzji, krytycznej oceny działań własnych, działań zespołów, którymi kieruje, i organizacji, w których uczestniczy, przyjmowania odpowiedzialności za skutki tych działań 	MK1P_K01 MK1P_K03
P6S_KK	<ul style="list-style-type: none"> - krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści - uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu 	MK1P_K01 MK1P_K04

P6S_KO	- wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego - inicjowania działań na rzecz interesu publicznego - myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	MK1P_K02 MK1P_K03
P6S_KR	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w tym: - przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych, - dbałości o dorobek i tradycje zawodu	MK1P_K01 MK1P_K02 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	366	124	232	10	220	62	148	10
		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	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	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
OGÓŁEM:		2778	326	1348	1158	2070	148	764	1158
		Creative Media:							
		2736	250	1350	1136				

2. Stosowane metody dydaktyczne oraz sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych 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 osiągnięciu 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 szansę 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 i efekty specjalne do filmu i gier	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/teki 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/teki 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)	<p>Praktyka zawodowa I</p> <p>Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk - 10 godzin dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 468 godzin dydaktycznych</p>	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. - Zna i stosuje zasady opracowania produktu interaktywnego w trzech kluczowych fazach: preprodukcji, produkcji i postprodukcji, uwzględniając metodykę zarządzania procesami kreatywnymi oraz technologicznymi. - 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. - Posiada wiedzę na temat strategii dystrybucji i promocji produktów



			<p>interaktywnych, w tym wyboru kanałów rozpowszechniania i ich dostosowania do celów marketingowych oraz technologicznych.</p> <p>b) w zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none">- Twórczo posługuje się sprzętem komputerowym, filmowym i fotograficznym oraz odpowiednim oprogramowaniem do realizacji wizualnej i komunikacyjnej warstwy projektu, uwzględniając aspekty estetyczne, użytkowe i technologiczne.- Planuje, organizuje i realizuje projekt interaktywny, zarządzając czasem, zespołem oraz zasobami materiałowymi, w tym tworzy harmonogramy pracy dostosowane do warunków realizacji.- Oцени skuteczność realizowanego projektu na podstawie opinii użytkowników, analizy danych oraz bieżących testów, proponując modyfikacje dostosowane do potrzeb rynku i odbiorców.- Uczestniczy w tworzeniu strategii marketingowej i dystrybucji produktów interaktywnych, dokonując analizy dostępnych kanałów komunikacji oraz uwzględniając aspekty prawne, technologiczne i finansowe.- Potrafi integrować różne formy przekazu (np. wizualny, dźwiękowy, interaktywny) w ramach kompleksowych projektów, dostosowując je do specyfiki grupy docelowej i wybranych mediów. <p>c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none">- Efektywnie współpracuje w zespole projektowym, pełniąc różnorodne funkcje i wykazując umiejętność pracy zespołowej, także w
--	--	--	---

			<p>środowiskach interdyscyplinarnych.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Skutecznie komunikuje się w kontaktach interpersonalnych oraz biznesowych, negocjując swoje stanowisko i rozumiejąc potrzeby klienta, także w kontekście projektów wymagających wieloetapowego feedbacku. - 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)	<p>Praktyka zawodowa II</p> <p>Wprowadzenie do praktyk – 2 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk – 10 godzin dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 468 godzin dydaktycznych</p>	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zna i stosuje w praktyce fazy opracowania produktu interaktywnego: preprodukcję, produkcję i postprodukcję, uwzględniając metodykę ich realizacji oraz specyfikę pracy projektowej. - 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. - Posiada wiedzę na temat strategii dystrybucji i promocji produktów interaktywnych, w tym analizy kanałów rozpowszechniania, celów marketingowych oraz uwarunkowań prawnych, finansowych i technologicznych. <p>b) w zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planuje i organizuje realizację projektów interaktywnych, biorąc pod uwagę warunki czasu pracy, dostępność zasobów ludzkich i materiałowych, oraz wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji projektów.

			<ul style="list-style-type: none"> - 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. - Efektywnie wykorzystuje różne narzędzia komunikacji medialnej i biznesowej, także w kontekście współpracy z klientem, partnerami projektowymi i członkami zespołu. <p>c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aktywnie uczestniczy w pracy zespołowej, pełniąc różnorodne funkcje i wykazując się umiejętnością współpracy w złożonych projektach interaktywnych. - Skutecznie komunikuje się w kontaktach interpersonalnych oraz za pośrednictwem różnych mediów, ze szczególnym uwzględnieniem negocjacji biznesowych i dostosowania do potrzeb klienta. - Jest świadomy/a znaczenia terminowości i jakości w realizacji projektów, dostarczając efekty pracy zgodne z wymaganiami technicznymi, estetycznymi i użytkowymi.
--	--	--	---

Studenci/cki 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)	<p>Praktyka zawodowa I (Internship I)</p> <p>Wprowadzenie do praktyk - 4 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk - 8 godzin dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 228 godzin dydaktycznych</p>	<p>w zakresie wiedzy student/ka: wykorzystuje niezbędną wiedzę praktyczną na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego, wykorzystuje wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej lub internetowej ze szczególnym uwzględnieniem produktów interaktywnych, w zakresie umiejętności student/ka: twórczo posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem, realizuje warstwę wizualną oraz komunikacyjną projektu, uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe, w zakresie kompetencji społecznych student/ka: potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym</p>
II rok, semestr 4	240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)	<p>Praktyka zawodowa II (Internship II)</p> <p>Wprowadzenie do praktyk - 4 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk - 8 godzin dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 228 godzin dydaktycznych</p>	<p>w zakresie wiedzy student/ka: wykorzystuje w praktyce znajomość faz opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji, posiada i wykorzystuje profesjonalną wiedzę na temat wybranych aspektów estetyki związanych z realizowanymi projektami, wykorzystuje w praktyce zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa kreatywnego, prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku,</p>

			<p>w zakresie umiejętności student/ka: właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego, uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych, potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji, 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: potrafi uczestniczyć w działaniu zespołu do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy, 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</p>
III rok, semestr 5	240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)	<p>Praktyka zawodowa III (Internship III)</p> <p>Wprowadzenie do praktyk – 4 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk – 8 godzin dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 228 godzin dydaktycznych</p>	<p>w zakresie wiedzy student/ka: wykorzystuje w praktyce znajomość faz opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji, w zakresie umiejętności student/ka: właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego, uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych, potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji, w zakresie kompetencji społecznych student/ka: potrafi uczestniczyć w działaniu zespołu do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy</p>

<p>III rok, semestr 6</p>	<p>240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)</p>	<p>Praktyka zawodowa IV (Internship IV)</p> <p>Wprowadzenie do praktyk – 4 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk – 8 godzin dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 228 godzin dydaktycznych</p>	<p>w zakresie wiedzy student/ka: wykorzystuje w praktyce zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa kreatywnego, prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku, w zakresie umiejętności student/ka: potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji, 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: 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.</p>
-----------------------------------	--	--	---

4. Harmonogram odbywania praktyki

Harmonogram odbywania praktyki student ustala z Opiekunem Praktyki z ramienia Instytucji Przyjmującej na praktykę. Indywidualny harmonogram zależy 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 potwierdzone 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 DSU.

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 realizację 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 punktów 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 $\times 25$ 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 macierzy 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 Kompetencje przyszłości I Kompetencje przyszłości II Kompetencje przyszłości III Podstawy rysunku User Experience Design Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą Podstawy przedsiębiorczości Podstawy projektowania graficznego Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach Historia sztuki Digital Art. Podstawy reżyserii i pracy z aktorem Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej Systemy medialne w Polsce i na świecie
<i>General Courses</i>	<i>Initial OSH Training Course</i> <i>Future Competencies I</i> <i>Future Competencies II</i> <i>Future Competencies III</i> <i>Introduction to Drawing</i> <i>User Experience Design</i> <i>Polish Digital Culture, Language and History I</i> <i>Introduction to Directing and Acting Techniques</i> <i>Film Language and Camera Shooting</i> <i>Media Art</i> <i>Polish Digital Culture, Language and History II</i> <i>Design Thinking</i> <i>PR and Portfolio Building</i> <i>Cultural Aspects of Games and Animations</i> <i>Law in Design and Production</i>
Moduły kształcenia kierunkowego	Podstawy game design Wstęp do game studies Historia mediów wizualnych i animacji

<p><i>Major Courses</i></p>	<p>Podstawy projektowania postaci Silniki i technologie gier Warsztat concept artów, storyboardingu i animatorów Historia gier komputerowych Storytelling i story design Scenariopisanie Praca z systemem motion capture Komunikacja z grupą VR i nowe technologie w grach Komunikacja elektroniczna i wizualna Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu Podstawy produkcji dźwiękowej Perswazyjne aspekty mediów wizualnych Podstawy zarządzania Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego</p> <p><i>Story Telling and Story Design</i> <i>Fundamentals of Graphic Design</i> <i>Game Design I</i> <i>Concept Arts and Storyboards</i> <i>Game Design II</i> <i>Motion Capture Workshop</i> <i>Fundamentals of Sound Production</i> <i>Fundamentals of Game Engines</i> <i>Computer Mediated Communication and Cyberactivism</i> <i>Project Managements Methods</i> <i>Group Communication</i></p>
<p>Moduły kształcenia językowego <i>Language Courses</i></p>	<p>Język obcy I–III (język angielski, język niemiecki) <i>Foreign Language I–III (Spanish, German)</i></p>
<p>Moduły przygotowania pracy dyplomowej <i>B.A. Project Seminars</i></p>	<p>Seminarium dyplomowe I–II <i>Bachelor of Arts Seminar I–II</i></p>
<p>Moduły praktyk specjalnościowych <i>Internships</i></p>	<p>Praktyka zawodowa I–II – realizowana w instytucji zgodnie z regulaminem i programem praktyk na kierunku <i>Internship I–IV</i></p>
<p>Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) Game design</p>	<p>Game design - logika i mechanika gry Podstawy projektowania poziomów Prototypowanie Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier I Zaawansowany game design Zaawansowane projektowanie poziomów I Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier II Zaawansowana praca z silnikami gier - Unreal Engine I Zaawansowane projektowanie poziomów II Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity Zaawansowana praca z silnikami gier - Unreal Engine II Testowanie gier i planowanie testów Realizacja materiałów wideo do gier Zajęcia monograficzne</p>

	Kulturowe aspekty projektowania i produkcji gry
<p>Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie)</p> <p>Animacja i efekty specjalne do filmu i gier</p>	<p>Podstawy grafiki 3D</p> <p>Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów</p> <p>Modelowanie postaci</p> <p>Teksturowanie, mapowanie i shading</p> <p>Rigowanie</p> <p>Oświetlenie i rendering</p> <p>Efekty specjalne i fizyka 2D</p> <p>Podstawy animacji 3D</p> <p>Zaawansowana animacja 3D</p> <p>Motion Design</p> <p>Postprodukcja - kompozytowanie</p> <p>Animacja 2D</p> <p>Animacja proceduralna i generatywna</p> <p>Unreal Engine w animacji</p>
<p>Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie)</p> <p>Produkcja filmowa i efekty specjalne</p>	<p>Podstawy grafiki 3D</p> <p>Workflow produkcji filmowej</p> <p>Realizacja dźwięku na planie</p> <p>Oświetlenie filmowe</p> <p>Reżyseria ujęć filmowych</p> <p>Technologia produkcji filmowej</p> <p>Efekty specjalne i fizyka 2D</p> <p>Zaawansowane efekty specjalne</p> <p>Praca z green screenem</p> <p>Motion Design</p> <p>Matte Painting i techniki 2,5D</p> <p>Postprodukcja - kompozytowanie</p> <p>Postprodukcja - montaż wideo</p> <p>Supervising na planie</p>
<p>Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie)</p> <p>Kreacja i produkcja wydarzeń e-sportowych</p>	<p>Historia i rozwój e-sportu</p> <p>Podstawy transmisji e-sportowych</p> <p>Psychologia widza e-sportowego</p> <p>Dziennikarstwo e-sportowe</p> <p>Reżyseria transmisji e-sportowych</p> <p>Scenografia i przestrzeń eventowa w e-sporcie</p> <p>Scenopisarstwo i storytelling w relacjonowaniu e-sportu</p> <p>Zarządzanie transmisją wielojęzyczną</p> <p>Operator wirtualnej kamery wydarzeń e-sportowych</p> <p>Event Management w e-sporcie</p> <p>Dźwięk i światło w produkcji e-sportowej</p> <p>Monetyzacja transmisji e-sportowych</p> <p>Postprodukcja - montaż wideo</p> <p>Statystyki i analityka transmisji</p> <p>Cyberbezpieczeństwo i ochrona danych w transmisjach e-sportowych</p>
<p>Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie)</p> <p>3D Animation & Visual Effects</p>	<p><i>3D Graphics Fundamentals</i></p> <p><i>Introduction to Character Design</i></p> <p><i>History of Animation and VFX</i></p> <p><i>VFX I</i></p> <p><i>Environment, Interior and Objects Modelling</i></p> <p><i>Animatics</i></p> <p><i>Character Modelling</i></p>

	<i>Texturing, Mapping and Shading</i> <i>Rigging</i> <i>Lighting and Rendering</i> <i>Motion Design</i> <i>3D Animation Fundamentals</i> <i>Scriptwriting</i> <i>Character Animation</i> <i>Particles and Physics</i> <i>Mechanisms and Vehicles Animation</i> <i>Matte Painting and 2,5D Techniques</i> <i>VFX II</i> <i>Postproduction - Compositing</i> <i>Postproduction - Video Editing</i>
--	--

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
Moduł wybieralny: *Game design*
Stopień kształcenia: licencjackie
Forma studiów: stacjonarne
Profil: praktyczny

Czas trwania:
Obowiązuje od roku akademickiego:

6 semestrów
 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	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-PRAKZAW1-4	Praktyka zawodowa I	ZAL	19	480	2	10	468													2	10	468						
2	S1-00-PRAKZAW2-6	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	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	366	124	232	10	30	126	4	50	36	6	0	46	0	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		1818	272	1324	222	106	176	4	80	226	6	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:		2778				286			312			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	1620
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	222
Liczba godzin praktyk w Instytucji	936
Łączna liczba godzin w programie	2778

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	1620
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	222
Liczba godzin praktyk w Instytucji	936
Łączna liczba godzin w programie	2778

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	1620
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	222
Liczba godzin praktyk w Instytucji	936
Łączna liczba godzin w programie	2778

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:
Obowiązuje od roku akademickiego:

6 semestrów
 2025/2026

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																	
					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	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																	
					Liczba godz.				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-PRAKZAW1-4	Praktyka zawodowa I	ZAL	19	480	2	10	468										2	10	468						
2	S1-00-PRAKZAW2-6	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																		
		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	Moduły kształcenia podstawowego	366	124	232	10	30	126	4	50	36	6	0	46	0	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		1818	272	1324	222	106	176	4	80	226	6	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:		2778			286			312			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	1620
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	222
Liczba godzin praktyk w Instytucji	936
Łączna liczba godzin w programie	2778

Department
Major
Degree
Form
Profile

Faculty of Applied Studies
Creative Media: Game Design, Animation, VFX
B.A.
Full time
Practical

Duration
Academic Year

6 semesters
2025/2026

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							

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:
Obowiązuje od roku akademickiego:

6 semestrów
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-POPRA-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	18	0	12	6				12	6													
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	220	62	148	10	12	78	4	26	24	6	0	30	0	0	0	0	0	16	0	24	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-POPRAPO-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 animatorów	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-POPRA-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	

Moduł dyplomowy

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:		2070				166			174			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	912
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	222
Liczba godzin praktyk w Instytucji	936
Łączna liczba godzin w programie	2070

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	912
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	222
Liczba godzin praktyk w Instytucji	936
Łączna liczba godzin w programie	2070

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	912
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	222
Liczba godzin praktyk w Instytucji	936
Łączna liczba godzin w programie	2070

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: niestacjonarne
Profil: praktyczny

Czas trwania:
Obowiązuje od roku akademickiego:

6 semestrów
 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	N1-00-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																			
4	N1-00-DZES-3	Dziennikarstwo e-sportowe	O	4	24	0	24	0																			
5	N1-00-RETRE-3	Reżyseria transmisji e-sportowych	O	2	20	0	20	0																			
6	N1-00-SCIPEE-3	Scenografia i przestrzeń eventowa w e-sporcie	O	2	18	0	18	0																			
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	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.	WP	EW
1	N1-00-PRAKZAW1-4	Praktyka zawodowa I	ZAL	19	480	2	10	468													2	10	468					
2	N1-00-PRAKZAW2-6	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	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	220	62	148	10	12	78	4	26	24	6	0	30	0	0	0	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	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	0	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	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	0	0	
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	302	0	302	0	0	0	0	38	0	0	80	0	0	60	0	0	54	0	0	70	0	0	0	0	
Ogółem bez praktyk		1110	148	740	222	56	106	4	44	126	6	0	170	60	0	112	60	12	140	92	36	86	0	0	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:		2070			166			176			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	912
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	222
Liczba godzin praktyk w Instytucji	936
Łączna liczba godzin w programie	2070

Macierz efektów uczenia się

Uczelnia: Uniwersytet Doświadczalny 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
Stożek kształcenia: I stopień
Profil: praktyczny
Czas trwania: 3 lata (6 semestrów)
Obowiązuje od roku akademickiego: 2025/2026

Table with columns for 'OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ', 'Symbol efektu uczenia się dla kierunku', 'Symbol charakteryzujący efekt uczenia się', 'Stożek nacyonalny efektu uczenia się', 'WIEDZA', 'UMIĘTNOŚCI', 'KOMPETENCJE SPOŁECZNE', and various learning outcomes (1-44) with corresponding 'Tak'/'Nie' indicators.

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

Stożek kształcenia: I stopień

praktyczny

Profil: 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 charakteru efektu uczenia się	Stożek nasylenia efektu uczenia się	Moduły kształcenia podstawowego																				Moduły kształcenia kierunkowego															Moduły kształcenia językowego			Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej			Moduły przygotowania pracy dyplomowej			Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie)																																																			
				Komputeryzacja i komunikacja										Media i sztuka										Sztuka i kultura					Historia i społeczeństwo					Język					Wychowanie fizyczne			Kształcenie ogólne			Wybieralne																																																						
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
WIEDZA																																																																																																			
Zna podstawy teoretyczne i praktyczne związane z studiowaniem kierunku: teorii komunikacji ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji elektronicznej i wizualnej, teorii interaktywności i usability, teorii interaktywności i usability, teorii interaktywności i usability.																																																																																																			
Posiada wiedzę o historii mediów interaktywnych i wizualnych oraz ich stanie obecnym w zakresie rynków i strategii wspierających realizację projektów w tym obszarze.																																																																																																			
Zna wszystkie fazy opracowania produktu interaktywnego – preprodukcja, produkcja i postprodukcja wiaz z metodyką ich realizacji.																																																																																																			
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.																																																																																																			
Zna podstawowe aspekty budowy i działania urządzeń komputerowych, filmowych i fotograficznych odpowiednich do studiowanego obszaru.																																																																																																			
Posiada wiedzę na temat technologii informacyjnych wykorzystywanych w realizacji projektów interaktywnych i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym obszarem.																																																																																																			
Posiada wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji mediów, filmowej i internetowej ze szczególnym uwzględnieniem aspektów umiędzynarodowienia.																																																																																																			
Posiada wiedzę na temat podstaw przedsiębiorczości i prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku.																																																																																																			
UMIĘTNOŚCI																																																																																																			
Własnie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego, uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materialnych.																																																																																																			
Posiada umiejętności do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem z zastosowaniem procedur bezpieczeństwa pracy.																																																																																																			
Posiada odpowiedni warsztat artystyczny do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji.																																																																																																			
Potrafi ocenić skuteczność realizowanego projektu i wykonać opinie użytkowników do jego modyfikacji.																																																																																																			
Posiada kompetencje do realizacji wartości wizualnej, muzycznej, dźwiękowej oraz komunikacyjnej projektu, uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i kulturowe.																																																																																																			
Potrafi zaplanować strategię dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozprowadzania uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwzględniając prawa, finansowe i kadrowe.																																																																																																			
Poprawnie rozpoznaje różne gatunki i formaty produkcji mediów, filmowej i internetowej, potrafi krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem kontekstu, kulturowego i społecznego.																																																																																																			
Posiada umiejętności językowe w zakresie terminologii informacyjnej, filmowej i artystycznej związanej z profilem kierunku, zgodnie z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia i Umiejętności.																																																																																																			
KOMPETENCJE SPOŁECZNE																																																																																																			
Potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas swój swój pracy zgodnie z wymaganiami stawianymi projektom i zespołom.																																																																																																			
Potrafi stworzyć zespół do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy.																																																																																																			
Potrafi skutecznie porozumiewać się w kontekstach interpersonalnych, za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i umiędzynarodowienia.																																																																																																			
Dysponuje krytycznym oglądem współczesnych dzieł wizualnych pod kątem ich wartości estetycznych, użytkowych i nawiązujących z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego, potrafi także dokonywać własnych ocena i wskazywać na ich wartości.																																																																																																			

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

			SUMA W %						55,3%	4,8%	39,9%	85,7%	48,6%	10,9%	45,6%	9,2%	52%	24%	24%
			SUMA PUNKTOW ECTS						99,5	8,7	71,8	154,2	87,5	19,6	82,0	16,5	94,0	43,0	43,0
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Wskaźniki ECTS										
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bezpośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego		praktyczne	wybieralne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające	
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	20	6	0,8	0,2	1,0	2,0		0,2	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-JEZOBC1-3	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-JEZOBC2-4	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-JEZOBC3-5	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-POGRAFI-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-TESTROB-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																			
					ogól.	WP	EW	prak.											
1	S1-00-PRAKZAW1-4	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-PRAKZAW2-6	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

SUMA W %			SUMA PUNKTOW ECTS																	
			Liczba godz.				Wskaźniki ECTS													
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bepośredni kontakt		praktyczne	wybieralne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca		dyscypliny uzupełniające		
									e-learning	praca własna studenta						nauki o komunikacji społecznej i mediach	informatyka techniczna i telekomunikacja	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki		
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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	0,0	2,0	
12	S1-62-DIGART-2	Digital Art	O	2	20	0	20	6	0,8	0,2	1,0	2,0	0,2	0,0	0,0	0,0	1,0	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	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	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	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	0,0	

1	S1-00-PRAKZAW1-4	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-PRAKZAW2-6	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

			SUMA W %						55,3%	4,8%	39,9%	85,7%	48,6%	10,9%	45,6%	9,2%	52%	24%	24%
			SUMA PUNKTOW ECTS						99,5	8,7	71,8	154,2	87,5	19,6	82,0	16,5	94,0	43,0	43,0
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Wskaźniki ECTS										
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bezpośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego		praktyczne	wybieralne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające	
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	20	6	0,8	0,2	1,0	2,0		0,2	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-JEZOBC1-3	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-JEZOBC2-4	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-JEZOBC3-5	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																			
					ogól.	WP	EW	prak.											
1	S1-00-PRAKZAW1-4	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-PRAKZAW2-6	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

SUMA W %			SUMA PUNKTOW ECTS				Wskaźniki ECTS													
			180				55,3% 4,8% 39,9% 85,7% 48,6% 10,9% 45,6% 9,2% 52% 24% 24% 99,5 8,7 71,8 154,2 87,5 19,6 82,0 16,5 94,0 43,0 43,0													
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				bezppośredni kontakt	Wskaźniki ECTS										
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e		Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego	praktyczne	wyberalne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające			
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		
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		
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	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		
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	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		
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		
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		
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		
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		
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	2,0		
12	S1-62-DIGART-2	Digital Art	O	2	20	0	20	6	0,8	0,2	1,0	2,0		0,2	0,0	0,0	0,0	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		
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		
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		
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		

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-JEZOBC1-3	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-JEZOBC2-4	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-JEZOBC3-5	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-SCIPPEE-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-CIOWWTE-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																			
1	S1-00-PRAKZAW1-4	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-PRAKZAW2-6	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

				SUMA W %					54,1%	4,6%	41,3%	89,7%	57,2%	10,1%	45,6%	6,7%	52%	24%	24%	
				SUMA PUNKTOW ECTS	180					97,4	8,2	74,4	161,4	103,0	18,1	82,0	12,0	94,0	43,0	43,0
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Wskaźniki ECTS											
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bezpśredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego		praktyczne	wyberalne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające		
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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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	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-PRAKZ1-3	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-PRAKZ2-4	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-PRAKZ3-5	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-PRAKZ4-6	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

				SUMA W %					40,6%	4,8%	54,6%	85,6%	48,6%	8,2%	45,6%	9,2%	52%	24%	24%													
				SUMA PUNKTÓW ECTS					73,1	8,7	98,2	154,0	87,5	14,7	82,0	16,5	94,0	43,0	43,0													
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Wskaźniki ECTS																							
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bepośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego	praktyczne	wyberalne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające															
																			e-learning	praca własna studenta												
																			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	12	6	0,5	0,2	1,3	2,0		0,2	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 animatów	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-JEZOBC1-3	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-JEZOBC2-4	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-JEZOBC3-5	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-POGRAFI-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-TESSOB-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-PRAKZAW1-4	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-PRAKZAW2-6	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

			SUMA W %					40,6%	4,8%	54,6%	85,6%	48,6%	8,2%	45,6%	9,2%	52%	24%	24%	
			SUMA PUNKTOW ECTS					73,1	8,7	98,2	154,0	87,5	14,7	82,0	16,5	94,0	43,0	43,0	
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				bezpśredni kontakt	Wskaźniki ECTS									
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e		Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego	praktyczne	wybieralne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające		
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	12	6	0,5	0,2	1,3	2,0		0,2	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

1	N1-00-PRAKZAW1-4	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-PRAKZAW2-6	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
Stoień kształcenia: I stopień
Profil: praktyczny
Forma studiów: niestacjonarne
Czas trwania: 3 lata (6 semestrów)
Obowiązuje od roku akademickiego: 2025/2026

			SUMA W %					40,6%	4,8%	54,6%	85,6%	48,6%	8,2%	45,6%	9,2%	52%	24%	24%	
			SUMA PUNKTOW ECTS					73,1	8,7	98,2	154,0	87,5	14,7	82,0	16,5	94,0	43,0	43,0	
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				bezppośredni kontakt	Wskaźniki ECTS									
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e		Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego	praktyczne	wybieralne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające		
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	12	6	0,5	0,2	1,3	2,0		0,2	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-JEZOBC1-3	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-JEZOBC2-4	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-JEZOBC3-5	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-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-PRAKZAW1-4	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-PRAKZAW2-6	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

				SUMA W %					40,6%	4,8%	54,6%	85,6%	48,6%	8,2%	45,6%	9,2%	52%	24%	24%
				SUMA PUNKTÓW ECTS					73,1	8,7	98,2	154,0	87,5	14,7	82,0	16,5	94,0	43,0	43,0
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Wskaźniki ECTS										
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bepośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego		praktyczne	wybieralne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca		dyscypliny uzupełniające
								e-learning	praca własna studenta								nauki o komunikacji społecznej i mediach	informatyka techniczna i telekomunikacja	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
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-POPRA-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	12	6	0,5	0,2	1,3	2,0		0,2	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 animatów	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-JEZOBC1-3	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-JEZOBC2-4	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-JEZOBC3-5	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	N1-00-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