



**DOLNOŚLĄSKA SZKOŁA WYŻSZA**  
**WYDZIAŁ STUDIÓW STOSOWANYCH**

**PROGRAM STUDIÓW**  
**NA KIERUNKU**  
***MEDIA KREATYWNE: PROJEKTOWANIE GIER I ANIMACJI***  
**STUDIA DRUGIEGO STOPNIA**  
**PROFIL: PRAKTYCZNY**  
**obowiązujący dla cyklu**  
**rozpoczynającego się w roku akademickim 2021/2022**



## Spis treści

I.	Ogólna charakterystyka prowadzonych studiów .....	4
1.	Informacje ogólne .....	4
2.	Wymagania wstępne (kompetencje kandydata).....	4
3.	Zasady rekrutacji i szczegółowy opis wymagań dla kandydatów na studia .....	4
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. ....	5
5.	Podstawowe wskaźniki ECTS określone dla programu studiów.....	5
6.	Sylwetka absolwenta.....	6
II.	Koncepcja kształcenia.....	6
1.	Wskazanie związku kierunku studiów z misją i strategią rozwoju Uczelni.....	6
2.	Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia studiów oraz zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami .....	8
3.	Ogólne cele uczenia się .....	9
4.	Tabela kierunkowych efektów uczenia się .....	10
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 .....	12
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 .....	14
III.	Plan studiów .....	16
1.	Struktura planu studiów.....	16
2.	Stosowane sposoby metody dydaktyczne oraz weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia .....	16
3.	Wykaz przedmiotów do wyboru pozwalających na stwierdzenie, że program kształcenia umożliwia studentowi wybór modułów w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów ECTS.....	18
4.	Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych .....	18
IV.	Dodatkowe dokumenty do programu studiów .....	22
1.	System ECTS .....	22
2.	Załączniki: .....	23

Załączniki 1. Plany studiów zawiera Uchwała nr 87/2021 Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z 11 czerwca 2021 r. w sprawie ustalenia programu studiów na kierunku „Media Kreatywne:



projektowanie gier i animacji”, studia drugiego stopnia o profilu praktycznym prowadzonym w Dolnośląskiej Szkole Wyższej z siedzibą we Wrocławiu dla cyklu kształcenia 2021/2022.....	23
Załączniki 2. Macierz efektów uczenia się (załącznik).....	23
Załączniki 3. Sumaryczne wskaźniki ECTS (załącznik).....	23
Załączniki 4. Karty przedmiotów (załącznik) .....	23



## I. Ogólna charakterystyka prowadzonych studiów

### 1. Informacje ogólne

<b>Nazwa kierunku studiów</b>	<b>Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji</b>	
Poziom studiów	studia drugiego stopnia	
Poziom kwalifikacji	poziom VII 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	4 semestry	
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	120 ECTS	
Łączna liczba godzin zajęć	stacjonarne 1825	niestacjonarne 1174
Wymiar praktyk zawodowych	480 godzin	
Język, w którym prowadzone są zajęcia	polski	
Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta	magister	
Uzyskiwane uprawnienia zawodowe	brak	

### 2. Wymagania wstępne (kompetencje kandydata)

O przyjęcie na studia mogą ubiegać się zarówno osoby posiadające obywatelstwo polskie jak i obcokrajowcy po spełnieniu wymagań rekrutacyjnych. Podstawą przyjęcia na studia drugiego stopnia jest dyplom ukończenia studiów pierwszego stopnia, studiów drugiego stopnia lub jednolitych studiów magisterskich.

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

Zasady rekrutacji i szczegółowy opis wymagań dla kandydatów na studia reguluje Uchwała nr 57/2021 Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej w sprawie zasad przyjęć na studia wyższe w Dolnośląskiej Szkole Wyższej z dnia 26 maja 2021 roku. Przyjęcie na studia następuje w drodze wpisu na listę studentów.

Rekrutacja na studia prowadzone przez DSW odbywa się na podstawie zapisów prowadzonych elektronicznie w systemie rejestracji online na stronie internetowej <https://www.dsw.edu.pl/rekrutacja>. 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	62	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	29	24%
sztuki plastyczne i konserwacji dzieł sztuki	29	24%

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

Nazwa wskaźnika	Liczba punktów ECTS/Liczba godzin	
	stacjonarne	niestacjonarne
łątzna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	66,5	40,4
łątzna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	106,4	106,4
łątzna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych - w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	62	62
łątzna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	81	81
łątzna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym	19	19
W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego.	Nie dotyczy	Nie dotyczy
<b>W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:</b>		
łątzna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach stacjonarnych / łątzna liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.	1825/160	1174/160



## 6. Sylwetka absolwenta

Kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji stanowi odpowiedź na złożoność i współczesnego świata cyfrowego oraz wzrost znaczenia globalnych trendów: procesów digitalizacji, ogólnoswiatowego wzrostu zainteresowania cyfrowymi formami rozrywki oraz poszerzenia się oferty platform dostępu do nich, dynamicznego wzrostu branży kreatywnej oraz częstego pojawiania się nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych wykorzystywanych w rozrywce, mediach, edukacji. Program studiów na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji wpisuje się trend umiętnego i elastycznego reagowania na szybko zmieniające się warunki funkcjonowania społeczeństw, ich gospodarek, państw, relacji między podmiotami na całym świecie.

Absolwent rozwinię w trakcie studiów wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne związane z zaawansowanym planowaniem i tworzeniem projektów interaktywnych i medialnych oraz wypracuje odpowiednią kreatywną wrażliwość niezbędną do realizacji tych projektów wraz ze zrozumieniem ich wartości kulturowej. Absolwent będzie posiadał rozwinięte kompetencje zawodowe pozwalające na podejmowanie zadań typowych dla branży przemysłów kreatywnych, posiada także zaawansowaną wiedzę naukową umożliwiającą dalszy rozwój na studiach w szkole doktorskiej kształcących w zakresie dyscypliny naukowej nauki o komunikacji społecznej i mediach (poziom VIII Polskiej Ramy Kwalifikacji).

Absolwent znajdzie zatrudnienie w takich branżach kreatywnych, jak projektowanie gier komputerowych, animacja filmowa i telewizyjna, filmowa postprodukcja cyfrowa, projektowanie aplikacji webowych i mobilnych. W szczególności studia dają przygotowanie do znalezienia 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.

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.

## 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 2019-2021”. Misją Uczelni jest to, aby swoją akademickość, innowacyjność i relacje z rynkiem pracy budowała w oparciu o takie wartości jak: podmiotowość



studenta jako partnera i klienta wewnętrznego w realizacji podstawowych zadań uczelni oraz niezależne, społecznie zaangażowane projekty badawcze i rzetelność w badaniach naukowych.

Dolnośląska Szkoła Wyższa to uczelnia, w której pełna integracja działalności naukowej z kształceniem buduje doskonałość dydaktyczną nauczycieli w pracy ze studentami i słuchaczami. Podstawowymi priorytetami w zarządzaniu Uczelnią i wzmacnianiu jej siły oraz oddziaływania lokalnego i międzynarodowego są: partycypacja i współpraca studentów i pracowników, praktyczność i otwartość na otoczenie rynkowe, kierowanie się zasadami zrównoważonego rozwoju i rachunku ekonomicznego.

Wizja Uczelni brzmi: „dążymy do tego, aby Dolnośląska Szkoła Wyższa jako aktywny podmiot Federacji Naukowej WSB-DSW, utwierdziła swój status znaczącej uczelni akademickiej, liczącej się w krajowym i międzynarodowym środowisku badań naukowych i rozwojowych. Dolnośląska Szkoła Wyższa stanie się silnym ekonomicznie i wiarygodnym pracodawcą i będzie zdolna do nowoczesnych inwestycji w rozwój na rzecz swoich studentów i interesariuszy.”

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, jaki samych studentów, odpowiadając na ich potrzeby oraz pasje. Dlatego też Dolnośląska Szkoła Wyższa z siedzibą we Wrocławiu w swoich założeniach strategicznych kładzie również nacisk na wsparcie atrybutu praktyczności kształcenia, co na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji 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 gruntowe 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.

Program studiów na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji jest naturalną kontynuacją rozwoju Wydziału Studiów Stosowanych (oraz jego poprzedników), w ramach którego prowadzone są działania naukowe oraz proponowane są unikatowe specjalności studiów w ramach kierunków m.in. media Kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne; dziennikarstwo i komunikacja społeczna, czy też informatyka, wpisujące się w obszar przemysłów kreatywnych, mediów cyfrowych i komunikacji elektronicznej. Na Wydziale jednostką odpowiedzialną za badania i kształcenie w zakresie multimedii jest Rada Programowa Kierunku, jak również członkowie zespołu naukowego w dyscyplinie nauki o komunikacji i mediach pod kierownictwem dra hab. Jana Stasieński prof. DSW.

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



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

Zespół organizował i współorganizował konferencje naukowe i branżowe związane z profilem kierunku: cykl „Język a multimedia” (2004, 2006, 2008), Konferencja Blender 2011, WroCamp Pro 2012, Wrotech Culture 2013, a obecnie pracuje nad projektem poświęconym reprezentacjom niepełnosprawności w mediach cyfrowych (dla organizacji PFRON), jak również w czasie przed pandemicznym 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. Już dane z raportu Digi-Capital pokazują, że w 2017 roku światowy rynek gier wideo przekroczył wartość 100 miliardów dolarów, obecnie jest to wartość jeszcze wyższa. Należy przy tym pamiętać również o wartościach dotyczących samego gamingu - obecnie na świecie mamy blisko 3,24 miliarda graczy (sierpień 2021). 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.

Polski rynek gier wycenia się na ponad 400 mln dolarów rocznie, a 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 Project Red, 11 Bit Studios, Techland). 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. Pośród nich wiele stanowią studia projektowania gier, począwszy od Studia Techland, specjalizującego się w światowych, wysokobudżetowych produkcjach gier przez studia produkujące gry średniobudżetowe jak Knights of Unity po studia projektujące gry mobilne: Ten Square Games, T-Bull itd. 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, Das Dot Creations, Lumicon FX, Ikona Kamp, itp. Jest także wiele firm koncentrujących się na interaktywnych rozwiązaniach dla różnych branż w postaci projektów VR, ekranów interaktywnych, gier reklamowych, rozrywkowych i użytkowych aplikacji mobilnych, prezentacji architektonicznych (np. Magic VR, Giant Lazer, Oddysey Crew). 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.

Studia drugiego stopnia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji są podyktowane koniecznością kształcenia specjalistów zdolnych do aktywnego i decyzyjnego uczestnictwa w tego rodzaju projektach, jak również w samodzielnym tworzeniu gier wideo oraz animacji. Ponadto kierunek jest formą odpowiedzi na zmieniające się potrzeby rynku pracy oraz wymogi związane stricte z nowopowstałymi zawodami w branży gier wideo jak technical level designer, technical designer czy lightning artist.

### **3. Ogólne cele uczenia się**

Studia z zakresu media kreatywne: projektowanie gier i animacji wiążą się koniecznością opanowania znacznej wiedzy z zakresu kierunku oraz rozumienia funkcjonowania mediów interaktywnych oraz nabycia umiejętności operowania kluczowymi pojęciami i kategoriami stosowanymi w obrębie tej dyscypliny, do których go przyporządkowano. Pozwoli to rozumieć i krytycznie oceniać zaawansowane projekty interaktywne pod kątem estetyki, użyteczności i technologii. Ponadto celem kształcenia jest zdobycie przez studenta umiejętności skutecznego planowania, realizowania i dystrybuowania projektów interaktywnych i wizualnych oraz planowania ich badań.

Absolwent kończąc studia będzie świadomy celów (rozrywkowych artystycznych, użytkowych, perswazyjnych, edukacyjnych) realizowanych projektów i specyfiki ich grup odbiorczych oraz potrafił dokonywać oceny skuteczności realizowanych projektów. Dzięki przyjętej koncepcji kształcenia absolwenci będą wykazywali się zaawansowanymi umiejętnościami obsługi sprzętu i pracy z technologiami komunikacyjno-informacyjnymi związanymi z profilem kierunku. Ponadto nauczą się organizować pracę zespołu i wykonywać odpowiedzialnie indywidualne zadania przy stosowaniu w pracy zawodowej i naukowej zasad BHP i przepisów prawa przemysłowego i własności intelektualnej.

Kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji na poziomie studiów drugiego stopnia w swoim praktycznym charakterze ma za zadanie odpowiedzieć na potrzeby rynku pracy tak regionalnego, jak i krajowego czy międzynarodowego. Moduły kształcenia wybiegającego / specjalnościowego dobrano z uwzględnieniem specyfiki zapotrzebowania branżowego.

W programie skoncentrowano się głównie na kwestii przygotowania absolwenta do pracy w branżach kreatywnych, korzystających z czynności designerskich w zakresie: animacji 3D (w tym animacji twarzy czy ubioru) oraz game designu (w tym projektowania monetizacji projektów, tak aby osiągnęły sukces), ze szczególnym uwzględnieniem zarządzania zespołami odpowiedzialnymi za powyższe komponenty produktów popkultury. Znajduje to źródło w ogólnej koncepcji kierunku i jego idei powiązania z zapotrzebowaniem na specjalistów w zakresie branż kreatywnych i nowych mediów, których wciąż nie kształci się na zbyt wielu uczelniach, szczególnie z udziałem specjalistów pracujących na co dzień w najlepszych regionalnych przedsiębiorstwach i znających potrzeby tego segmentu rynku.

Program studiów jest tak skonstruowany, by student nabrał umiejętności związane z zarządzaniem procesami projektowymi gier wideo oraz samodzielnym tworzeniem ich komponentów, znajdujących również zastosowanie w innych branżach kreatywnych związanych z nowymi technologiami (współcześnie m.in. reklama, wizualizacje architektoniczne, film fabularny). Dostęp do nowych



technologii i masowe korzystanie z profesjonalnego oprogramowania w coraz większej liczbie segmentów rynku sprawia, że wymagania rynku pracy w zakresie samodzielnej i decyzyjnej dojrzałości w procesach projektowych produktów nowomediacyjnych są cenne i coraz częściej obecne. Pamiętać należy, że w obecnym świecie umiejętności z zakresu projektów animacyjnych, znajomość metod i technik gamifikacji w połączeniu z ich praktycznym wdrażaniem i wiedza o finansach w procesie tworzenia produktów interaktywnych to również istotne elementy, w połączeniu z umiejętnościami czysto technicznymi, które nie są już tylko elementami rozrywki, ale integralnym elementem codziennego życia cyfrowych i globalnych społeczeństw.

W programie założono także nabycie umiejętności zarządzaniem i planowaniem pracy zespołowej, projektowania poszczególnych stadiów procesu przygotowania, planowania działań i finalnie realizacji komponentów do gier, animacji oraz innych prac zawierających komponent kreatywny, włącznie z ponoszeniem odpowiedzialności za ich finalny kształt oraz proces wypustu, jak również dalsze patchowanie i usprawnianie (choćby w branży gier wideo). Absolwent ma być bowiem przygotowywany do przedstawiania własnych koncepcji, wniosków oraz analizy sytuacji w branżach kreatywnych. Celem kształcenia jest także poszerzenie umiejętności praktycznych oraz zwiększenie samodzielności i zdolności do podejmowania samodzielnych decyzji kreatywnych i ekonomicznych w codziennej działalności oraz wzmocnienia przekonania o konieczności jej ciągłego, także samodzielnego uzupełniania.

#### 4. Tabela kierunkowych efektów uczenia się

<b>Objaśnienie oznaczeń w symbolach efektów kierunkowych:</b>	
MK	kierunek media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne
2	studia drugiego stopnia
P	profil praktyczny
W	kategoria wiedzy
U	kategoria umiejętności
K	kategoria kompetencji społecznych
01, 02, 03 i kolejne	numer efektu uczenia się
<b>Objaśnienie oznaczeń charakterystyki poziomów PRK typowe dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego:</b>	
7	poziom 7 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	<b>OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b>
	Po zakończeniu studiów <b>drugiego</b> stopnia na kierunku <b>media Kreatywne: projektowanie gier i animacji</b> profil <b>praktyczny</b> absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:
<b>WIEDZA</b> <b>absolwent zna i rozumie:</b>	
MK2P_W01	Ma pogłębioną wiedzę z dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: teorią komunikacji ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji elektronicznej i wizualnej, teorią interaktywności i projektowania
MK2P_W02	Posiada pogłębioną wiedzę o rozwoju mediów interaktywnych i wizualnych oraz ich stanie obecnym w zakresie rynków i instytucji wspierających realizację projektów w tym obszarze.
MK2P_W03	Zna wszystkie fazy opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji
MK2P_W04	Posiada pogłębioną wiedzę na temat języka sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem filmu i sztuki mediów. Posiada pogłębioną wiedzę na temat wybranych aspektów estetyki związanych z realizowanymi projektami.
MK2P_W05	Zna na pogłębionym poziomie aspekty budowy i działania urządzeń komputerowych, filmowych i fotograficznych odpowiednich do studiowanego obszaru.
MK2P_W06	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym obszarem.
MK2P_W07	Posiada rozszerzoną wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej i internetowej ze szczególnym uwzględnieniem produktów interaktywnych.
MK2P_W08	Posiada pogłębioną wiedzę na temat zarządzania indywidualną przedsiębiorczością oraz własnością intelektualną
<b>UMIĘJĘTNOŚCI</b> <b>absolwent potrafi:</b>	
MK2P_U01	Właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych oraz kontekst ekonomiczny.
MK2P_U02	Twórczo posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem z zastosowaniem przepisów bezpieczeństwa pracy.
MK2P_U03	Posiada zaawansowany warsztat do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcyjnych.
MK2P_U04	Potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji, posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy.
MK2P_U05	Posiada rozszerzone kompetencje do realizacji warstwy wizualnej, muzyczno-dźwiękowej oraz komunikacyjnej projektu uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe.
MK2P_U06	Potrafi zaplanować rozbudowaną strategię dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne.



MK2P_U07	Poprawnie rozpoznaje złożone (w tym hybrydowe) gatunki i formaty produkcji medialnej, filmowej i internetowej, potrafi krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem wielopłaszczyznowych kontekstów kulturowych i społecznych.
MK2P_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.
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b> <b>absolwent jest gotów do:</b>	
MK2P_K01	Potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.
MK2P_K02	Potrafi stworzyć zespół do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy.
MK2P_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.
MK2P_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 II stopnia na kierunku <i>Media kreatywne: projektowanie gier i animacji</i> profil <b>praktyczny</b> absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol charakterystyk
<b>WIEDZA</b> <b>absolwent zna i rozumie:</b>		
MK2P_W01	Ma pogłębioną wiedzę z dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: teorią komunikacji ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji elektronicznej i wizualnej, teorią interaktywności i projektowania	P7U_W P7S_WG
MK2P_W02	Posiada pogłębioną wiedzę o rozwoju mediów interaktywnych i wizualnych oraz ich stanie obecnym w zakresie rynków i instytucji wspierających realizację projektów w tym obszarze.	P7U_W P7S_WG P7S_WK
MK2P_W03	Zna wszystkie fazy opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji	P7S_WG
MK2P_W04	Posiada pogłębioną wiedzę na temat języka sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem filmu i sztuki mediów. Posiada pogłębioną wiedzę na temat wybranych aspektów estetyki związanych z realizowanymi projektami	P7U_W P7S_WG
MK2P_W05	Zna na pogłębionym poziomie aspekty budowy i działania urządzeń komputerowych, filmowych i fotograficznych odpowiednich do studiowanego obszaru.	P7S_WG
MK2P_W06	Posiada zaawansowaną wiedzę na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym obszarem.	P7U_W P7S_WG
MK2P_W07	Posiada rozszerzoną wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej i internetowej ze szczególnym uwzględnieniem produktów interaktywnych.	P7S_WG



MK2P_W08	Posiada pogłębioną wiedzę na temat zarządzania indywidualną przedsiębiorczością oraz własnością intelektualną	P7S_WK
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b> <b>absolwent potrafi:</b>		
MK2P_U01	Właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych oraz kontekst ekonomiczny.	P7U_U P7S_UO
MK2P_U02	Twórczo posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem z zastosowaniem przepisów bezpieczeństwa pracy	P7S_UW P7S_UU
MK2P_U03	Posiada zaawansowany warsztat do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji.	P7S_UW P7S_UU
MK2P_U04	Potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji, posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy.	P7U_U P7S_UU P7S_UK
MK2P_U05	Posiada rozszerzone kompetencje do realizacji warstwy wizualnej, muzycznodźwiękowej oraz komunikacyjnej projektu uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe.	P7S_UW
MK2P_U06	Potrafi zaplanować rozbudowaną strategię dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne.	P7S_UO
MK2P_U07	Poprawnie rozpoznaje złożone (w tym hybrydowe) gatunki i formaty produkcji medialnej, filmowej i internetowej, potrafi krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem wielopłaszczyznowych kontekstów kulturowych i społecznych.	P7U_U P7S_UW
MK2P_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	P7S_UK
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b> <b>absolwent jest gotów do:</b>		
MK2P_K01	Potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.	P7U_K P7S_KR P7S_KK
MK2P_K02	Potrafi stworzyć zespół do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy.	P7S_KR P7S_KO
MK2P_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.	P7S_KO P7S_KR
MK2P_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.	P7U_K P7S_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 7 Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji Polskiej Ramy Kwalifikacji	Symbol efektu uczenia się dla kierunku
<b>WIEDZA</b> absolwent zna i rozumie:		
P7U_W	w pogłębiony sposób wybrane fakty, teorie, metody oraz złożone zależności między nimi, także w powiązaniu z innymi dziedzinami różnorodnie, złożone uwarunkowania i aksjologiczny kontekst prowadzonej działalności	MK2P_W01 MK2P_W02 MK2P_W04 MK2P_W06
P7S_WG	w pogłębionym stopniu - wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu dyscyplin naukowych lub artystycznych tworzących podstawy teoretyczne, uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę obejmującą kluczowe zagadnienia oraz wybrane zagadnienia z zakresu zaawansowanej 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 główne tendencje rozwojowe dyscyplin naukowych lub artystycznych, do których jest przyporządkowany kierunek studiów - w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim	MK2P_W01 MK2P_W02 MK2P_W03 MK2P_W04 MK2P_W05 MK2P_W06 MK2P_W07
P7S_WK	fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów, w tym zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości	MK2P_W02 MK2P_W08
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b> absolwent potrafi:		
P7U_U	wykonywać zadania oraz formułować i rozwiązywać problemy, z wykorzystaniem nowej wiedzy, także z innych dziedzin samodzielnie planować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie komunikować się ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców, odpowiednio uzasadniać stanowiska	MK2P_U01 MK2P_U04 MK2P_U07
P7S_UW	wykorzystywać posiadaną wiedzę - formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez: - właściwy dobór źródeł i informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy, twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji, - dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych, - przystosowanie istniejących lub opracowanie nowych metod i narzędzi	MK2P_U02 MK2P_U03 MK2P_U05



P7S_UW	wykorzystywać posiadaną wiedzę - formułować i rozwiązywać problemy oraz wykonywać zadania typowe dla działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów - w przypadku studiów o profilu praktycznym formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi - w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami wdrożeniowymi - w przypadku studiów o profilu praktycznym	MK2P_U02 MK2P_U03 MK2P_U05 MK2P_U07
P7S_UK	komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców prowadzić debatę posługiwać się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz specjalistyczną terminologią	MK2P_U04 MK2P_U08
P7S_UO	kierować pracą zespołu współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować wiodącą rolę w zespołach	MK2P_U01 MK2P_U06
P7S_UU	samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie	MK2P_U02 MK2P_U03 MK2P_U04
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b> <b>absolwent jest gotów do:</b>		
P7U_K	tworzenia i rozwijania wzorów właściwego postępowania w środowisku pracy i życia podejmowania inicjatyw, krytycznej oceny siebie oraz zespołów i organizacji, w których uczestniczy przewodzenia grupie i ponoszenia odpowiedzialności za nią	MK2P_K01 MK2P_K04
P7S_KK	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	MK2P_K01 MK2P_K04
P7S_KO	wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego inicjowania działań na rzecz interesu publicznego myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	MK2P_K02 MK2P_K03
P7S_KR	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych, w tym: - rozwijania dorobku zawodu, - podtrzymywania etosu zawodu, - przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej oraz działania na rzecz przestrzegania tych zasad	MK2P_K01 MK2P_K02 MK2P_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	255	156	99	0	117	75	42	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	90	6	84	0	42	3	39	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	60	0	60	0
4	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0
5	Moduły kształcenia językowego	220	0	60	160	190	0	30	160
6	Moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego	720	0	720	0	285	0	285	0
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	480	0	16	464	480	0	16	464
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>1825</b>	<b>162</b>	<b>1039</b>	<b>624</b>	<b>1174</b>	<b>78</b>	<b>472</b>	<b>624</b>

#### 2. Stosowane sposoby metody dydaktyczne oraz 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, umożliwiającej realizowanie rozbudowanych projektów wymagających wsparcia finansowego od uczelni. Nauczyciele oraz tutorzy są dostępni, poza wykładami, ćwiczeniami i zajęciami z tutorem, w trakcie cotygodniowych konsultacji, pomagając rozwiązać indywidualne problemy poszczególnych studentów.

Dolnośląska Szkoła Wyższa z siedzibą we Wrocławiu dysponuje odpowiednią infrastrukturą, maszynową (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 Zbrush, czy wprowadzania pracy na pakiecie AfterEffects. 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: projektowanie gier i animacji 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 i 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, animacji 3D, efektów specjalnych, programowania gier czy technical designu i technical level designu.

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 oraz technicznym dla studentów.

W procesie kształcenia studentów wykorzystane zostaną głównie 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
<b>Moduł kształcenia językowego</b>	8	8
<b>Moduł kształcenia wybieralnego / specjalnościowego:</b>		
Animacja 3D	54	54
Game Design		
<b>Moduły praktyk specjalnościowych</b>	19	19
<b>łącznie</b>	<b>81</b>	<b>81</b>

Na studiach stacjonarnych oraz niestacjonarnych studenci mają do wyboru następujące moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego: Game Design oraz Animacja 3D.

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

Praktyki zawodowe na kierunku media Kreatywne: projektowanie gier i animacji na studiach stacjonarnych oraz niestacjonarnych są realizowane zgodnie z Zarządzeniem nr 12/2021 Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 10 maja 2021 r. w sprawie wprowadzenia Procedury realizacji praktyk przez Studentów studiów I i II stopnia oraz jednolitych studiów magisterskich na kierunkach prowadzonych na Wydziale Studiów Stosowanych. Zgodnie z jego treścią praktyka jest integralną częścią programu studiów, obowiązkową dla Studentów studiów stacjonarnych oraz niestacjonarnych.

Zgodnie z jego treścią praktyka jest integralną częścią programu studiów, obowiązkową dla Studentów studiów stacjonarnych oraz niestacjonarnych. Przez praktykę zawodową należy rozumieć przewidziany programem studiów okres przeznaczony na pogłębianie wiedzy oraz doskonalenie praktycznych umiejętności i kompetencji społecznych Studenta w Instytucji Przyjmującej na praktykę, która:

- 1) odpowiada charakterowi studiów na określonym kierunku,
- 2) umożliwia osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się wskazanych w karcie przedmiotu dla danego kierunku studiów.

W związku z tym praktyka na kierunku Media kreatywne: game design, animacja i efekty specjalne ma na celu:

- 1) pogłębianie i poszerzanie wiedzy zdobytej na zajęciach dydaktycznych i rozwijanie umiejętności jej wykorzystania,
- 2) 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,
- 3) pogłębianie wiedzy o branży, w której działa pracodawca przyjmujący na praktykę,



4) stworzenie warunków do aktywizacji zawodowej Studentów na rynku pracy.

Zasadniczym celem praktyki w Instytucji Przyjmującej na praktykę jest:

- 1) poznanie Instytucji Przyjmującej na praktykę oraz zaznajomienie się Studenta ze specyfiką pracy w tej instytucji;
- 2) umożliwienie zastosowania w praktyce wiedzy i umiejętności zdobywanych podczas zajęć na uczelni;
- 3) pozyskiwanie i rozwijanie kompetencji zawodowych;
- 4) realizacja efektów uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych przypisanych do praktyk;
- 5) przygotowanie Studentów do podjęcia pracy w instytucjach związanych ze studiowanym kierunkiem oraz modułem kształcenia specjalnościowego.

Praktyki realizowane są z uwzględnieniem zachowania:

- 1) wyboru miejsca praktyki, który dokonywany jest w sposób przejrzysty oraz gwarantujący zdobycie nowych umiejętności i doświadczenia w nowym dla Studenta środowisku pracy,
- 2) zgodności zakresu praktyki i celów dydaktycznych kształcenia (efektów uczenia się) Studenta,
- 3) wypełnienia przez zadania realizowane w trakcie praktyk realnych potrzeb pracodawcy przyjmującego na praktykę,
- 4) odpowiednich warunków pracy i wyposażenia miejsca praktyki,
- 5) realnej i efektywnej roli Uczelnianego Opiekuna Praktyk,
- 6) podsumowania rezultatów praktyki, które zostaną zdefiniowane i potwierdzone.

Praktyka może być realizowana w podmiocie gospodarczym, instytucji lub organizacji w kraju lub za granicą. Miejsca, w których studenci/cki mogą odbyć praktykę:

- 1) 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,
- 2) przedsiębiorstwa z branży kreatywnej, działające w branży rozrywkowej, reklamowej oraz w szeroko rozumianej branży usługowej, w szczególności studia animacji, agencje reklamowe,
- 3) przedsiębiorstwa z branży IT lub innej, zajmujące się przynajmniej częściowo projektowaniem graficznym, w szczególności projektowaniem 3D, projektowaniem przestrzennym, architektonicznym itp.,
- 4) przedsiębiorstwa z branży wydawniczej, m.in. zajmujące się publikowaniem i dystrybucją książek, gier, komiksów, zabawek itp.,
- 5) 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,
- 6) praktyki można zrealizować w formie projektów praktycznych realizowanych pod nadzorem nauczycieli akademickich,
- 7) inne instytucje po uzgodnieniu z Uczelnianym Opiekunem Praktyk.



Studenci/cki studiów drugiego stopnia odbywają praktyki zgodnie z harmonogramem studiów. Program i regulamin praktyk wskazują efekty uczenia się, które muszą być osiągnięte w ramach modułu praktyk.

Rok studiów, semestr	Czas trwania praktyki	Zakładane efekty uczenia się:
I rok, semestr 2	240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Wykorzystuje pogłębioną wiedzę z dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: projektowaniem graficznym, produkcją gier lub innych form rozrywki.</li> <li>– W oparciu o szczegółowe rozpracowane fazy projektowania, tj. preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji przygotowuje produkt interaktywny</li> </ul> <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Rozwiązuje złożone problemy związane z realizacją projektu interaktywnego uwzględniając szczegółowe założenia i metodyki projektowe oraz środki techniczne.</li> <li>– Sprawnie posługuje się sprzętem oraz oprogramowaniem przy realizacji projektu.</li> </ul> <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– proponuje innowacyjne rozwiązania problemów i terminowo wywiązuje się z zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.</li> </ul>
II rok, semestr 4	240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Opracowuje koncepcję produktu interaktywnego, biorąc pod uwagę fazy jego przygotowania i realizacji: preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną;</li> <li>– Wykorzystuje pogłębioną znajomość budowy i działania urządzeń wykorzystywanych w pracy zawodowej do praktycznej realizacji produktu interaktywnego;</li> <li>– Zarządza indywidualną przedsiębiorczością oraz własnością intelektualną</li> </ul> <p>b) w zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Umiejętnie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych oraz kontekst ekonomiczny w zmieniających się, dynamicznych, nie przewidywalnych warunkach</li> <li>– Posiada pogłębiony warsztat pozwalający na zaplanowanie projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych,</li> </ul>



		<p>realizacyjnych i postprodukcji pozwalający określić skuteczność realizowanego projektu.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Podejmuje innowacyjne działania i wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji realizowanych projektów, umiejętnie posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy.</li></ul> <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– inicjuje działania, kieruje pracą zespołu, ukierunkowuje uczenie się innych,</li><li>– skutecznie komunikuje się za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta.</li></ul>
--	--	---

Praktyka dla Studenta ma charakter nieodpłatny i jej wymiar wynosi 480 h podzielone po 240 h w semestrze drugim i czwartym studiów stacjonarnych oraz niestacjonarnych.

Studenci składają w Biurze Karier i Praktyk dokumentację z przebiegu Praktyk w terminie do 14 dni od jej zakończenia. Uczelniany Opiekun Praktyk jest zobowiązany do sprawdzenia i oceny dokumentacji praktyk złożonej w Biurze Karier i Praktyk nie rzadziej niż raz w miesiącu w ostatnim tygodniu miesiąca. W przypadku stwierdzenia niekompletności lub błędów w przedłożonej do oceny dokumentacji praktyk kontaktuje się mailowo ze Studentami wskazując konieczność dokonania niezbędnych zmian. Dokumentacja praktyk do korekty / poprawy będzie dostępna do odbioru przez Studentów w Biurze Karier i Praktyk.

Zaliczenie z przedmiotu Praktyka potwierdzone wpisem „zal” lub oceną, zgodnie z obowiązującym go programem studiów, w systemie USOS należy uzyskać najpóźniej w ostatnim dniu semestru, którego dotyczy praktyka.



## 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, takich 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 nr 56/2021 Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 26 maja 2021 roku w sprawie wytycznych do programów studiów obowiązujących od roku akademickiego 2021/2022 w programie studiów przyjmuje się, że liczba punktów ECTS w wymiarze rocznym wynosić powinna 60 punktów ECTS, a różnice między semestrami nie były 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 matrycy wskaźników ECTS do 0,1 pkt. ECTS.

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

- a) Punkty wynikające za zajęcia realizowane w formie ćwiczeń, konwersatoriów, laboratoriów, lektoratów, warsztatów, seminariów, zajęcia terenowe, czy praktyki;
- plus
- b) Punkty za pracę własną w tej samej proporcji jak udział punktów z zajęć kształtujących umiejętności praktyczne w stosunku do ogólnej liczby punktów przypisanych do danego przedmiotu.

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

## **2. Załączniki:**

**Załączniki 1. Plany studiów zawiera Uchwała nr 87/2021 Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z 11 czerwca 2021 r. w sprawie ustalenia programu studiów na kierunku „Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji”, studia drugiego stopnia o profilu praktycznym prowadzonym w Dolnośląskiej Szkole Wyższej z siedzibą we Wrocławiu dla cyklu kształcenia 2021/2022.**

**Załączniki 2. Macierz efektów uczenia się (załącznik)**

**Załączniki 3. Sumaryczne wskaźniki ECTS (załącznik)**

**Załączniki 4. Karty przedmiotów (załącznik)**





2				0	0	0	0												
3				0	0	0	0												
<b>RAZEM:</b>				<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

### Moduły praktyk kierunkowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
					Ogół.	WP	EW	prak.	sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
									WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1					0	0	0	0												
2					0	0	0	0												
3					0	0	0	0												
4					0	0	0	0												
<b>RAZEM:</b>				<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	

### Podsumowanie

#### Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr												
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			
						wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	
1	Moduły kształcenia podstawowego	117	75	42	0	69	33	0	0	0	0	6	9	0	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	42	3	39	0	0	27	0	0	0	0	3	12	0	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0	0
4	Moduły kształcenia językowego	190	0	30	160	0	0	0	0	0	0	0	15	80	0	15	80	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
<b>Razem bez modułu praktyk kierunkowych:</b>		<b>409</b>	<b>78</b>	<b>171</b>	<b>160</b>	<b>69</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>9</b>	<b>66</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>45</b>	<b>80</b>	<b>0</b>
Moduły praktyk		Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP
6	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
<b>RAZEM z modułem praktyk kierunkowych:</b>		<b>409</b>				<b>129</b>			<b>0</b>			<b>155</b>			<b>125</b>			

#### Punkty ECTS

Lp.	Moduły	Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	21	19	0	2	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	8	6	0	2	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	8	0	0	4	4
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0
<b>RAZEM:</b>		<b>47</b>	<b>25</b>	<b>0</b>	<b>13</b>	<b>9</b>
<i>Moduł kształcenia specjalnościowego:</i>		<i>73</i>	<i>5</i>	<i>30</i>	<i>17</i>	<i>21</i>
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>120</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>
<b>Dopuszczalny deficyt punktowy po semestrze:</b>			-5	-5	-5	-5

**Wydział:** Wydział Studiów Stosowanych  
**Kierunek:** media kreatywne: projektowanie gier i animacji  
**Moduł wybieralny:** Animacja 3D  
**Stopień kształcenia:** II stopień  
**Forma studiów:** Niestacjonarna  
**Profil:** Praktyczny

**Czas trwania:**  
**Obowiązuje od roku akademickiego:**

4 semestry  
 2021/2022

### Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr															
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4						
									wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e				
1	N2-62-MODPOS-2	Modelowanie postaci	0	3	15	0	15	0					15											
2	N2-62-MODSWO-2	Modelowania środowiska, wnętrza i obiektów	0	3,5	15	0	15	0					15											
3	N2-62-ANPOS1-2	Animacja postaci-1	0	4	15	0	15	0					15											
4	N2-62-ANPOS2-3	Animacja postaci-2	0	3	15	0	15	0								15								
5	N2-62-ANIMCZ-4	Animacja cząsteczkowa	0	2	15	0	15	0														15		
6	N2-62-ANIUM-4	Animacja urządzeń mechanicznych	0	2	15	0	15	0														15		
7	N2-62-TEMSHA-2	Texturowanie, mapowanie i shading	0	3	15	0	15	0					15											
8	N2-62-SCU3D1-2	Sculpting 3d-1	0	5	15	0	15	0					15											
9	N2-62-SCU3D2-3	Sculpting 3d-2	0	3	15	0	15	0								15								
10	N2-62-ANIM2D-2	Animacja 2d	0	4	15	0	15	0					15											
11	N2-62-MODTAU-3	Modelowanie i animacja ubioru	0	2	15	0	15	0								15								
12	N2-62-ANITWA-4	Animacja twarzy	0	2	15	0	15	0														15		
13	N2-62-SGANIF-3	Silniki gier w animacji filmowej	0	3	15	0	15	0								15								
14	N2-62-PROWAN-4	Processing w animacji	0	2	12	0	12	0														12		
15	N2-62-MATPAT-4	Matte painting i techniki 2,5d	0	2	12	0	12	0														12		
16	N2-62-MOTDES-3	Motion design	0	2,5	15	0	15	0								15								
17	N2-62-POSEFS-2	Postprodukcja - efekty specjalne	0	3	12	0	12	0					12											
18	N2-62-POSCOM-3	Postprodukcja - compositing	0	3	15	0	15	0								15								
19	N2-62-POSMOW-4	Postprodukcja - montaż wideo	0	1	12	0	12	0														12		
20	N2-62-POSMOD-4	Postprodukcja - montaż dźwięku	0	1	12	0	12	0														12		
<b>RAZEM:</b>				<b>54</b>	<b>285</b>	<b>0</b>	<b>285</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>102</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>90</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>93</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

### Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																
					Ogół.	WP	EW	prak.	sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4							
									WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.					
1	N2-00-PRAZ1-2	Praktyka zawodowa1	0	9,5	240	3	6	231					3	6	231										
2	N2-00-PRAZ2-4	Praktyka zawodowa2	0	9,5	240	1	6	233													1	6	233		
<b>RAZEM:</b>				<b>19</b>	<b>480</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>464</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>231</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>233</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	

### Podsumowanie

#### Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
						wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e

1	Moduły kształcenia podstawowego	117	75	42	0	69	33	0	0	0	0	6	9	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	42	3	39	0	0	27	0	0	0	0	3	12	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0
4	Moduły kształcenia językowego	190	0	30	160	0	0	0	0	0	0	0	15	80	0	15	80
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	285	0	285	0	0	0	0	0	102	0	0	90	0	0	93	0
<b>Ogółem bez praktyk</b>		<b>694</b>	<b>78</b>	<b>456</b>	<b>160</b>	<b>69</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>102</b>	<b>0</b>	<b>9</b>	<b>156</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>138</b>	<b>80</b>
Moduły praktyk		Ogół.	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
8	Moduły praktyk specjalnościowych	480	4	12	464	0	0	0	3	6	231	0	0	0	1	6	233
<b>Ogółem praktyki</b>		<b>480</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>464</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>231</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>233</b>
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>1174</b>				<b>129</b>			<b>342</b>			<b>245</b>			<b>458</b>		

#### Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	21	19	0	2	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	8	6	0	2	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	8	0	0	4	4
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	54	0	25,5	16,5	12
<b>Ogółem bez praktyk</b>		<b>101</b>	<b>25</b>	<b>25,5</b>	<b>29,5</b>	<b>21</b>
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	19	0	9,5	0	9,5
<b>Ogółem praktyki</b>		<b>19</b>	<b>0</b>	<b>9,5</b>	<b>0</b>	<b>9,5</b>
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>120</b>	<b>25</b>	<b>35</b>	<b>29,5</b>	<b>30,5</b>

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	<b>550</b>
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	<b>160</b>
Liczba godzin praktyk w Instytucji	<b>464</b>
<b>Łączna liczba godzin w programie</b>	<b>1174</b>



2	Moduły kształcenia kierunkowego	42	3	39	0	0	27	0	0	0	0	3	12	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0
4	Moduły kształcenia językowego	190	0	30	160	0	0	0	0	0	0	0	15	80	0	15	80
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	285	0	285	0	0	0	0	0	105	0	0	78	0	0	102	0
<b>Ogółem bez praktyk</b>		<b>694</b>	<b>78</b>	<b>456</b>	<b>160</b>	<b>69</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>105</b>	<b>0</b>	<b>9</b>	<b>144</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>147</b>	<b>80</b>
Moduły praktyk		Ogół.	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
8	Moduły praktyk specjalnościowych	480	4	12	464	0	0	0	3	6	231	0	0	0	1	6	233
<b>Ogółem praktyki</b>		<b>480</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>464</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>231</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>233</b>
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>1174</b>				<b>129</b>			<b>345</b>			<b>233</b>			<b>467</b>		

#### Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	21	19	0	2	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	8	6	0	2	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	8	0	0	4	4
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	54	0	25,5	12,5	16
<b>Ogółem bez praktyk</b>		<b>101</b>	<b>25</b>	<b>25,5</b>	<b>25,5</b>	<b>25</b>
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	19	0	9,5	0	9,5
<b>Ogółem praktyki</b>		<b>19</b>	<b>0</b>	<b>9,5</b>	<b>0</b>	<b>9,5</b>
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>120</b>	<b>25</b>	<b>35</b>	<b>25,5</b>	<b>34,5</b>

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	<b>550</b>
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	<b>160</b>
Liczba godzin praktyk w Instytucji	<b>464</b>
<b>Łączna liczba godzin w programie</b>	<b>1174</b>

**Wydział:** Wydział Studiów Stosowanych  
**Kierunek:** media kreatywne: projektowanie gier i animacji  
**Stopień kształcenia:** II stopień  
**Forma studiów:** stacjonarna  
**Profil:** Praktyczny

**Czas trwania:**  
**Obowiązuje od roku akademickiego:**

4 semestry  
 2021/2022

### 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			
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	
1	S2-62-FIPWM-1	Finansowanie przedsięwzięć w mediach kreatywnych	O	3	30	30	0	0	30												
2	S2-62-SELBRA-1	Self-branding	O	3	30	12	18	0	12	18											
3	S2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	3	45	0	45	0		45											
4	S2-62-PRASPR-1	Prawne aspekty produkcji i projektowania	E	3	30	30	0	0	30												
5	S2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	E	2	30	30	0	0	30												
6	S2-62-TWONAK-3	Tworzenie narracji konwergentnych	O	2	30	12	18	0						12	18						
7	S2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment	O	2	30	30	0	0	30												
8	S2-62-DIGART-1	Digital art.	O	3	30	12	18	0	12	18											
9					0	0	0	0													
					0	0	0	0													
<b>RAZEM:</b>				<b>21</b>	<b>255</b>	<b>156</b>	<b>99</b>	<b>0</b>	<b>144</b>	<b>81</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>12</b>	<b>18</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

### 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			
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	
1	S2-62-PRARVR-3	Projektowanie aplikacji w technologii AR i VR	O	2	30	6	24	0						6	24						
2	S2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	3	30	0	30	0		30											
3	S2-62-WAPGIF-1	Warsztat preprodukcji gier i filmów	O	3	30	0	30	0		30											
4					0	0	0	0													
5					0	0	0	0													
					0	0	0	0													
					0	0	0	0													
<b>RAZEM:</b>				<b>8</b>	<b>90</b>	<b>6</b>	<b>84</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>24</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

### Moduły przygotowania pracy dyplomowej

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr												
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	
1	S2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie1	O	5	30	0	30	0							30						
2	S2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie2	O	5	30	0	30	0												30	
<b>RAZEM:</b>				<b>10</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

### Moduły kształcenia językowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr												
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	
1	S2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych 1 (j. angielski, j. niemiecki)	O	4	110	0	30	80							30	80					
2	S2-00-WAJEZ1-4	Warsztaty kompetencji językowych 2 (j. angielski, j. niemiecki)	O	4	110	0	30	80											30	80	

3				0	0	0	0													
<b>RAZEM:</b>			<b>8</b>	<b>220</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>160</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>80</b>

### Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr													
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4				
									wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e		
1					0	0	0	0														
2					0	0	0	0														
3					0	0	0	0														
<b>RAZEM:</b>			<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

### Moduły praktyk kierunkowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr															
					Ogół.	WP	EW	prak.	sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4						
									WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.				
1					0	0	0	0																
2					0	0	0	0																
3					0	0	0	0																
4					0	0	0	0																
<b>RAZEM:</b>			<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	

### Podsumowanie

#### Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr														
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4					
						wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e			
1	Moduły kształcenia podstawowego	255	156	99	0	144	81	0	0	0	0	12	18	0	0	0	0	0	0	
2	Moduły kształcenia kierunkowego	90	6	84	0	0	60	0	0	0	0	6	24	0	0	0	0	0	0	
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0	30	0	0	
4	Moduły kształcenia językowego	220	0	60	160	0	0	0	0	0	0	0	30	80	0	30	80	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	
<b>Razem bez modułu praktyk kierunkowych:</b>		<b>625</b>	<b>162</b>	<b>303</b>	<b>160</b>	<b>144</b>	<b>141</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>18</b>	<b>102</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	
Moduły praktyk		Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
6	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
<b>RAZEM z modułem praktyk kierunkowych:</b>		<b>625</b>	<b>162</b>	<b>303</b>	<b>160</b>	<b>144</b>	<b>141</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>18</b>	<b>102</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	

### Punkty ECTS

Lp.	Moduły	Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	21	19	0	2	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	8	6	0	2	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	8	0	0	4	4
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0
<b>RAZEM:</b>		<b>47</b>	<b>25</b>	<b>0</b>	<b>13</b>	<b>9</b>
<i>Moduł kształcenia specjalnościowego:</i>		<i>73</i>	<i>5</i>	<i>30</i>	<i>17</i>	<i>21</i>
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>120</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>
<b>Dopuszczalny deficyt punktowy po semestrze:</b>			<b>-5</b>	<b>-5</b>	<b>-5</b>	<b>-5</b>

**Wydział:** Wydział Studiów Stosowanych  
**Kierunek:** media kreatywne: projektowanie gier i animacji  
**Moduł wybieralny:** Animacja 3D  
**Stopień kształcenia:** II stopień  
**Forma studiów:** stacjonarna  
**Profil:** Praktyczny

**Czas trwania:**  
**Obowiązuje od roku akademickiego:**

4 semestry  
 2021/2022

**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			
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-62-MODPOS-2	Modelowanie postaci	O	3	42	0	42	0					42							
2	S2-62-MODSWO-2	Modelowania środowiska, wnętr i obiektów	O	3,5	30	0	30	0					30							
3	S2-62-ANPOS1-2	Animacja postaci-1	O	4	42	0	42	0					42							
4	S2-62-ANPOS2-3	Animacja postaci-2	O	3	42	0	42	0							42					
5	S2-62-ANIMCZ-4	Animacja cząsteczkowa	O	2	30	0	30	0											30	
6	S2-62-ANIUM-4	Animacja urządzeń mechanicznych	O	2	30	0	30	0											30	
7	S2-62-TEMSHA-2	Texturowanie, mapowanie i shading	O	3	42	0	42	0					42							
8	S2-62-SCU3D1-2	Sculpting 3d-1	O	5	45	0	45	0					45							
9	S2-62-SCU3D2-3	Sculpting 3d-2	O	3	42	0	42	0							42					
10	S2-62-ANIM2D-2	Animacja 2d	O	4	45	0	45	0					45							
11	S2-62-MODTAU-3	Modelowanie i animacja ubioru	O	2	30	0	30	0							30					
12	S2-62-ANITWA-4	Animacja twarzy	O	2	30	0	30	0											30	
13	S2-62-SGANIF-3	Silniki gier w animacji filmowej	O	3	45	0	45	0							45					
14	S2-62-PROWAN-4	Processing w animacji	O	2	30	0	30	0											30	
15	S2-62-MATPAT-4	Matte painting i techniki 2,5d	O	2	30	0	30	0											30	
16	S2-62-MOTDES-3	Motion design	O	2,5	30	0	30	0							30					
17	S2-62-POSEFS-2	Postprodukcja - efekty specjalne	O	3	45	0	45	0					45							
18	S2-62-POSCOM-3	Postprodukcja - compositing	O	3	30	0	30	0							30					
19	S2-62-POSOW-4	Postprodukcja - montaż wideo	O	1	30	0	30	0											30	
20	S2-62-POSMOD-4	Postprodukcja - montaż dźwięku	O	1	30	0	30	0											30	
21					0	0	0	0												
<b>RAZEM:</b>				<b>54</b>	<b>720</b>	<b>0</b>	<b>720</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>291</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>219</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>210</b>	<b>0</b>

**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				
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.				
1	S2-00-PRAZ1-2	Praktyka zawodowa1	O	9,5	240	3	6	231					3	6	231						
2	S2-00-PRAZ2-4	Praktyka zawodowa2	O	9,5	240	1	6	233											1	6	233
3					0	0	0	0													
4					0	0	0	0													
<b>RAZEM:</b>				<b>19</b>	<b>480</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>464</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>231</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>233</b>	

**Podsumowanie**

**Godziny**

		Liczba godz.	Semestr



Lp.	Moduły	Liczba godz.				sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogól.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	255	156	99	0	144	81	0	0	0	0	12	18	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	90	6	84	0	0	60	0	0	0	6	24	0	0	0	0	
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0	
4	Moduły kształcenia językowego	220	0	60	160	0	0	0	0	0	0	30	80	0	30	80	
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	720	0	720	0	0	0	0	0	291	0	0	219	0	0	210	
<b>Ogółem bez praktyk</b>		<b>1345</b>	<b>162</b>	<b>1023</b>	<b>160</b>	<b>144</b>	<b>141</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>291</b>	<b>0</b>	<b>18</b>	<b>321</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>270</b>	<b>80</b>
Moduły praktyk		Ogól.	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
8	Moduły praktyk specjalnościowych	480	4	12	464	0	0	0	3	6	231	0	0	0	1	6	233
<b>Ogółem praktyki</b>		<b>480</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>464</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>231</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	<b>233</b>
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>1825</b>				<b>285</b>			<b>531</b>			<b>419</b>			<b>590</b>		

#### Punkty ECTS

Lp.	Moduły	Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	21	19	0	2	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	8	6	0	2	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	8	0	0	4	4
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	54	0	25,5	16,5	12
<b>Ogółem bez praktyk</b>		<b>101</b>	<b>25</b>	<b>25,5</b>	<b>29,5</b>	<b>21</b>
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	19	0	9,5	0	9,5
<b>Ogółem praktyki</b>		<b>19</b>	<b>0</b>	<b>9,5</b>	<b>0</b>	<b>9,5</b>
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>120</b>	<b>25</b>	<b>35</b>	<b>29,5</b>	<b>30,5</b>

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	<b>1201</b>
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	<b>160</b>
Liczba godzin praktyk w Instytucji	<b>464</b>
<b>Łączna liczba godzin w programie</b>	<b>1825</b>



Lp.	Moduły	Liczba godz.				sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogól.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	255	156	99	0	144	81	0	0	0	0	12	18	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	90	6	84	0	0	60	0	0	0	6	24	0	0	0	0	
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0	
4	Moduły kształcenia językowego	220	0	60	160	0	0	0	0	0	0	30	80	0	30	80	
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	720	0	720	0	0	0	0	0	276	0	0	192	0	0	252	
<b>Ogółem bez praktyk</b>		<b>1345</b>	<b>162</b>	<b>1023</b>	<b>160</b>	<b>144</b>	<b>141</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>276</b>	<b>0</b>	<b>18</b>	<b>294</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>312</b>	
Moduły praktyk		Ogól.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
8	Moduły praktyk specjalnościowych	480	4	12	464	0	0	0	3	6	231	0	0	0	1	6	
<b>Ogółem praktyki</b>		<b>480</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>464</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>231</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>1825</b>				<b>285</b>			<b>516</b>			<b>392</b>			<b>632</b>		

#### Punkty ECTS

Lp.	Moduły	Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	21	19	0	2	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	8	6	0	2	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	8	0	0	4	4
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	54	0	25,5	12,5	16
<b>Ogółem bez praktyk</b>		<b>101</b>	<b>25</b>	<b>25,5</b>	<b>25,5</b>	<b>25</b>
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	19	0	9,5	0	9,5
<b>Ogółem praktyki</b>		<b>19</b>	<b>0</b>	<b>9,5</b>	<b>0</b>	<b>9,5</b>
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>120</b>	<b>25</b>	<b>35</b>	<b>25,5</b>	<b>34,5</b>

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	<b>1201</b>
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	<b>160</b>
Liczba godzin praktyk w Instytucji	<b>464</b>
<b>Łączna liczba godzin w programie</b>	<b>1825</b>







## Sumaryczne wskaźniki ECTS

<b>Wydział:</b>	<b>Studiów Stosowanych</b>
<b>Kierunek:</b>	<b>Media kreatywne: projektowanie gier i animacji</b>
<b>Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:</b>	<b>Animacja 3D</b>
<b>Stopień kształcenia:</b>	<b>II stopień</b>
<b>Profil:</b>	<b>praktyczny</b>
<b>Forma studiów:</b>	<b>niestacjonarne</b>
<b>Czas trwania:</b>	<b>2 lata (4 semestry)</b>
<b>Obowiązuje od roku akademickiego:</b>	<b>2021/2022</b>

		SUMA W %					34%	5%	61%	89%	68%	52%	52%	24%	24%		
		SUMA PUNKTÓW ECTS					40,5	6,4	73,1	106,4	81,0	62,0	62,0	29,0	29,0		
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	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające	
						e-learning	praca własna studenta			nauki o komunikacji społecznej i informatyka	techniczna i telekomunikacja					sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	
<b>Moduły kształcenia podstawowego</b>																	
1	N2-62-FIPWM-1	Finansowanie przedsięwzięć w mediach kreatywnych	O	3	12	12	0	0	0,5	0,0	2,5	0,0	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0
2	N2-62-SELBRA-1	Self-branding	O	3	15	6	9	0	0,6	0,0	2,4	1,8	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0
3	N2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	0,0	2,0	2,0	0,0	1,0
4	N2-62-PRASPR-1	Prawne aspekty produkcji i projektowania	E	3	15	15	0	0	0,6	0,0	2,4	0,0	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0

5	N2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	E	2	15	15	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0	0,0	1,0	1,0	0,0	1,0
6	N2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment	O	2	15	15	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0
7	N2-62-DIGART-1	Digital art.	O	3	15	6	9	0	0,6	0,0	2,4	1,8	0,0	2,0	2,0	0,0	1,0
8	N2-62-TWONAK-3	Tworzenie narracji konwergentnych	O	2	15	6	9	0	0,6	0,0	1,4	1,2	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0
<b>Moduły kształcenia kierunkowego</b>																	
1	N2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	3	12	0	12	0	0,5	0,0	2,5	3,0	0,0	0,5	0,5	1,5	1,0
2	N2-62-WAPGIF-1	Warsztat preprodukcji gier i filmów	O	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	0,0	2,0	2,0	0,0	1,0
3	N2-62-PRARVR-3	Projektowanie aplikacji w technologii AR i VR	O	2	15	3	12	0	0,6	0,0	1,4	1,6	0,0	0,5	0,5	1,0	0,5
<b>Moduły przygotowania pracy dyplomowej</b>																	
1	N2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie1	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	3,0	3,0	1,0	1,0
2	N2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie2	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	3,0	3,0	1,0	1,0
3																	
<b>Moduły kształcenia językowego</b>																	
1	N2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych 1 (j. angielski, j. niemiecki)	O	4	95	0	15	80	0,6	3,2	0,2	4,0	4,0	4,0	4,0	0,0	0,0
2	N2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych 2 (j. angielski, j. niemiecki)	O	4	95	0	15	80	0,6	3,2	0,2	4,0	4,0	4,0	4,0	0,0	0,0
<b>Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego</b>																	
<b>Moduły kształcenia specjalnościowego</b>																	
1	N2-62-MODPOS-2	Modelowanie postaci	O	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	1,0	1,0	1,0	1,0
2	N2-62-MODSWO-2	Modelowania środowiska, wnętrz i obiektów	O	3,5	15	0	15	0	0,6	0,0	2,9	3,5	3,5	1,0	1,0	1,0	1,5
3	N2-62-ANPOS1-2	Animacja postaci-1	O	4	15	0	15	0	0,6	0,0	3,4	4,0	4,0	1,0	1,0	1,5	1,5
4	N2-62-TEMSHA-2	Texturowanie, mapowanie i shading	O	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,5	0,5	1,0	1,5
5	N2-62-SCU3D1-2	Sculpting 3d-1	O	5	15	0	15	0	0,6	0,0	4,4	5,0	5,0	1,0	1,0	2,0	2,0
6	N2-62-ANIM2D-2	Animacja 2d	O	4	15	0	15	0	0,6	0,0	3,4	4,0	4,0	0,5	0,5	1,5	2,0
7	N2-62-POSEFS-2	Postprodukcja - efekty specjalne	O	3	12	0	12	0	0,5	0,0	2,5	3,0	3,0	1,0	1,0	1,0	1,0
8	N2-62-ANPOS2-3	Animacja postaci-2	O	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	1,0	1,0	1,0	1,0
9	N2-62-SCU3D2-3	Sculpting 3d-2	O	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,5	0,5	1,0	1,5
10	N2-62-MODTAU-3	Modelowanie i animacja ubioru	O	2	15	0	15	0	0,6	0,0	1,4	2,0	2,0	0,5	0,5	0,5	1,0





## Sumaryczne wskaźniki ECTS

<b>Wydział:</b>	Studiów Stosowanych
<b>Kierunek:</b>	Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
<b>Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:</b>	Game design
<b>Stopień kształcenia:</b>	II stopień
<b>Profil:</b>	praktyczny
<b>Forma studiów:</b>	niestacjonarne
<b>Czas trwania:</b>	2 lata (4 semestry)
<b>Obowiązuje od roku akademickiego:</b>	2021/2022

		SUMA W %		<del>XXXXXXXXXX</del>				34%	5%	61%	89%	68%	52%	52%	24%	24%	
		SUMA PUNKTÓW ECTS						40,4	6,4	73,2	106,4	81,0	62,0	62,0	29,0	29,0	
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	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające	
									e-learning	praca własna studenta				nauki o komunikacji społecznej i informatyka	techniczna i telekomunikacja	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	
<b>Moduły kształcenia podstawowego</b>																	
1	N2-62-FIPWM-1	Finansowanie przedsięwzięć w mediach kreatywnych	O	3	12	12	0	0	0,5	0,0	2,5	0,0	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0
2	N2-62-SELBRA-1	Self-branding	O	3	15	6	9	0	0,6	0,0	2,4	1,8	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0
3	N2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	0,0	2,0	2,0	0,0	1,0
4	N2-62-PRASPR-1	Prawne aspekty produkcji i projektowania	E	3	15	15	0	0	0,6	0,0	2,4	0,0	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0
5	N2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	E	2	15	15	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0	0,0	1,0	1,0	0,0	1,0
6	N2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment	O	2	15	15	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0
7	N2-62-DIGART-1	Digital art.	O	3	15	6	9	0	0,6	0,0	2,4	1,8	0,0	2,0	2,0	0,0	1,0





## Sumaryczne wskaźniki ECTS

<b>Wydział:</b>	Studiów Stosowanych
<b>Kierunek:</b>	Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
<b>Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:</b>	Animacja 3D
<b>Stopień kształcenia:</b>	II stopień
<b>Profil:</b>	praktyczny
<b>Forma studiów:</b>	stacjonarne
<b>Czas trwania:</b>	2 lata (4 semestry)
<b>Obowiązuje od roku akademickiego:</b>	2021/2022

		SUMA W %					55%	5%	40%	89%	68%	52%	52%	24%	24%		
		SUMA PUNKTÓW ECTS					66,5	6,4	48,3	106,4	81,0	62,0	62,0	29,0	29,0		
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	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające	
						e-learning	praca własna studenta			nauki o komunikacji społecznej i informatyka	techniczna i telekomunikacja					sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	
<b>Moduły kształcenia podstawowego</b>																	
1	S2-62-FIPWM-1	Finansowanie przedsięwzięć w mediach kreatywnych	O	3	30	30	0	0	1,2	0,0	1,8	0,0	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0
2	S2-62-SELBRA-1	Self-branding	O	3	30	12	18	0	1,2	0,0	1,8	1,8	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0
3	S2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	3	45	0	45	0	1,8	0,0	1,2	3,0	0,0	2,0	2,0	0,0	1,0
4	S2-62-PRASPR-1	Prawne aspekty produkcji i projektowania	E	3	30	30	0	0	1,2	0,0	1,8	0,0	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0

5	S2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	E	2	30	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0	0,0	1,0	1,0	0,0	1,0
6	S2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment	O	2	30	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0
7	S2-62-DIGART-1	Digital art.	O	3	30	12	18	0	1,2	0,0	1,8	1,8	0,0	2,0	2,0	0,0	1,0
8	S2-62-TWONAK-3	Tworzenie narracji konwergentnych	O	2	30	12	18	0	1,2	0,0	0,8	1,2	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0
<b>Moduły kształcenia kierunkowego</b>																	
1	S2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	0,5	0,5	1,5	1,0
2	S2-62-WAPGIF-1	Warsztat preprodukcji gier i filmów	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	2,0	2,0	0,0	1,0
3	S2-62-PRARVR-3	Projektowanie aplikacji w technologii AR i VR	O	2	30	6	24	0	1,2	0,0	0,8	1,6	0,0	0,5	0,5	1,0	0,5
<b>Moduły przygotowania pracy dyplomowej</b>																	
1	S2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie1	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	3,0	3,0	1,0	1,0
2	S2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie2	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	3,0	3,0	1,0	1,0
3																	
<b>Moduły kształcenia językowego</b>																	
1	S2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych 1 (j. angielski, j. niemiecki)	O	4	110	0	30	80	1,2	3,2	0,0	4,0	4,0	4,0	4,0	0,0	0,0
2	S2-00-WAJEZ1-4	Warsztaty kompetencji językowych 2 (j. angielski, j. niemiecki)	O	4	110	0	30	80	1,2	3,2	0,0	4,0	4,0	4,0	4,0	0,0	0,0
<b>Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego</b>																	
<b>Moduły kształcenia specjalnościowego</b>																	
1	S2-62-MODPOS-2	Modelowanie postaci	O	3	42	0	42	0	1,7	0,0	1,3	3,0	3,0	1,0	1,0	1,0	1,0
2	S2-62-MODSWO-2	Modelowania środowiska, wnętrz i obiektów	O	3,5	30	0	30	0	1,2	0,0	2,3	3,5	3,5	1,0	1,0	1,0	1,5
3	S2-62-ANPOS1-2	Animacja postaci-1	O	4	42	0	42	0	1,7	0,0	2,3	4,0	4,0	1,0	1,0	1,5	1,5
4	S2-62-TEMSHA-2	Texturowanie, mapowanie i shading	O	3	42	0	42	0	1,7	0,0	1,3	3,0	3,0	0,5	0,5	1,0	1,5
5	S2-62-SCU3D1-2	Sculpting 3d-1	O	5	45	0	45	0	1,8	0,0	3,2	5,0	5,0	1,0	1,0	2,0	2,0
6	S2-62-ANIM2D-2	Animacja 2d	O	4	45	0	45	0	1,8	0,0	2,2	4,0	4,0	0,5	0,5	1,5	2,0
7	S2-62-POSEFS-2	Postprodukcja - efekty specjalne	O	3	45	0	45	0	1,8	0,0	1,2	3,0	3,0	1,0	1,0	1,0	1,0
8	S2-62-ANPOS2-3	Animacja postaci-2	O	3	42	0	42	0	1,7	0,0	1,3	3,0	3,0	1,0	1,0	1,0	1,0
9	S2-62-SCU3D2-3	Sculpting 3d-2	O	3	42	0	42	0	1,7	0,0	1,3	3,0	3,0	0,5	0,5	1,0	1,5
10	S2-62-MODTAU-3	Modelowanie i animacja ubioru	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,5	0,5	0,5	1,0



## Sumaryczne wskaźniki ECTS

**Wydział:** Studiów Stosowanych  
**Kierunek:** Media kreatywne: projektowanie gier i animacji  
**Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:** Game design  
**Stopień kształcenia:** II stopień  
**Profil:** praktyczny  
**Forma studiów:** stacjonarne  
**Czas trwania:** 2 lata (4 semestry)  
**Obowiązuje od roku akademickiego:** 2021/2022

		SUMA W %			55%	5%	40%	89%	68%	52%	52%	24%	24%				
		SUMA PUNKTÓW ECTS	120			66,5	6,4	47,9	106,4	81,0	62,0	62,0	29,0	29,0			
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	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające	
				e-learning		praca własna studenta				nauki o komunikacji społecznej i informatyka						techniczna i telekomunikacja	
<b>Moduły kształcenia podstawowego</b>																	
1	S2-62-FIPWM-1	Finansowanie przedsięwzięć w mediach kreatywnych	O	3	30	30	0	0	1,2	0,0	1,8	0,0	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0
2	S2-62-SELBRA-1	Self-branding	O	3	30	12	18	0	1,2	0,0	1,8	1,8	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0
3	S2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	3	45	0	45	0	1,8	0,0	1,2	3,0	0,0	2,0	2,0	0,0	1,0



4	S2-62-PRASPR-1	Prawne aspekty produkcji i projektowania	E	3	30	30	0	0	1,2	0,0	1,8	0,0	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0
5	S2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	E	2	30	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0	0,0	1,0	1,0	0,0	1,0
6	S2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment	O	2	30	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0
7	S2-62-DIGART-1	Digital art.	O	3	30	12	18	0	1,2	0,0	1,8	1,8	0,0	2,0	2,0	0,0	1,0
8	S2-62-TWONAK-3	Tworzenie narracji konwergentnych	O	2	30	12	18	0	1,2	0,0	0,8	1,2	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0
<b>Moduły kształcenia kierunkowego</b>																	
1	S2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	0,5	0,5	1,5	1,0
2	S2-62-WAPGIF-1	Warsztat preprodukcji gier i filmów	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	2,0	2,0	0,0	1,0
3	S2-62-PRARVR-3	Projektowanie aplikacji w technologii AR i VR	O	2	30	6	24	0	1,2	0,0	0,8	1,6	0,0	0,5	0,5	1,0	0,5
<b>Moduły przygotowania pracy dyplomowej</b>																	
1	S2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie1	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	3,0	3,0	1,0	1,0
2	S2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie2	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	3,0	3,0	1,0	1,0
3																	
<b>Moduły kształcenia językowego</b>																	
1	S2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych 1 (j. angielski, j. niemiecki)	O	4	110	0	30	80	1,2	3,2	0,0	4,0	4,0	4,0	4,0	0,0	0,0
2	S2-00-WAJEZ1-4	Warsztaty kompetencji językowych 2 (j. angielski, j. niemiecki)	O	4	110	0	30	80	1,2	3,2	0,0	4,0	4,0	4,0	4,0	0,0	0,0
<b>Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego</b>																	
<b>Moduły kształcenia specjalnościowego</b>																	
1	S2-62-PROTOT-2	Prototypowanie	O	4	42	0	42	0	1,7	0,0	2,3	4,0	4,0	1,0	1,0	1,5	1,5
2	S2-62-ORPRG-2	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0	4,0	2,5	2,5	0,5	1,0
3	S2-62-GAMDES-2	Game design	O	3,5	42	0	42	0	1,7	0,0	1,8	3,5	3,5	0,5	0,5	1,5	1,5
4	S2-62-PSUNI1-2	Praca z silnikiem Unity1	O	4	42	0	42	0	1,7	0,0	2,3	4,0	4,0	0,5	0,5	2,0	1,5
5	S2-62-PSUNR1-2	Praca z silnikiem Unreal1	O	4	45	0	45	0	1,8	0,0	2,2	4,0	4,0	0,5	0,5	2,0	1,5
6	S2-62-LEVDES-2	Level design	O	4	45	0	45	0	1,8	0,0	2,2	4,0	4,0	1,0	1,0	1,0	2,0





**DOLNOŚLĄSKA SZKOŁA WYŻSZA  
WYDZIAŁ STUDIÓW STOSOWANYCH**

**PROGRAM STUDIÓW  
NA KIERUNKU  
*MEDIA KREATYWNE: PROJEKTOWANIE GIER I ANIMACJI*  
STUDIA DRUGIEGO STOPNIA  
PROFIL: PRAKTYCZNY  
obowiązujący dla cyklu  
rozpoczynającego się w roku akademickim 2021/2022**

**Załącznik: Karty przedmiotów**



## Spis treści

Moduły kształcenia podstawowego .....	4
Finansowanie przedsięwzięć w mediach kreatywnych.....	4
Self-branding .....	5
Storytelling i story design.....	6
Prawne aspekty produkcji i projektowania .....	7
Współczesna animacja w Polsce i na świecie.....	8
Gamifikacja i edutainment .....	9
Digital art.....	10
Tworzenie narracji konwergentnych.....	11
Moduły kształcenia kierunkowego .....	12
Warsztaty motion capture .....	12
Warsztat preprodukcji gier i filmów.....	13
Projektowanie aplikacji w technologii AR i VR .....	14
Moduły przygotowania pracy dyplomowej.....	15
Seminarium magisterskie 1 .....	15
Seminarium magisterskie 2 .....	16
Moduły kształcenia językowego .....	17
Warsztaty kompetencji językowych 1 (j. angielski, j. niemiecki) .....	17
Warsztaty kompetencji językowych 2 (j. angielski, j. niemiecki) .....	18
Moduły praktyk specjalnościowych.....	19
Praktyka zawodowa1 .....	19
Praktyka zawodowa2 .....	20
Moduły kształcenia specjalnościowego - Animacja 3D .....	21
Modelowanie postaci.....	21
Modelowania środowiska, wnętrz i obiektów .....	22
Animacja postaci-1 .....	23
Texturowanie, mapowanie i shading .....	24
Sculpting 3d-1.....	25
Animacja 2d.....	26
Postprodukcja - efekty specjalne .....	27
Animacja postaci-2 .....	28
Sculpting 3d-2.....	29
Modelowanie i animacja ubioru .....	30
Silniki gier w animacji filmowej .....	31
Motion design .....	32
Postprodukcja – compositing.....	33
Animacja cząsteczkowa .....	34



Animacja urządzeń mechanicznych .....	35
Animacja twarzy.....	36
Processing w animacji .....	37
Matte painting i techniki 2,5d .....	38
Postprodukcja - montaż wideo .....	39
Postprodukcja - montaż dźwięku .....	40
Moduły kształcenia specjalnościowego – Game design.....	41
Prototypowanie.....	41
Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry.....	42
Game design.....	43
Praca z silnikiem Unity1 .....	44
Praca z silnikiem Unreal1 .....	45
Level design .....	46
Testowanie gier .....	47
Praca z silnikiem Unity2 .....	48
Praca z silnikiem Unreal2 .....	49
Technical level design1 .....	50
Mechaniki wybranych gatunków1 .....	51
Quest writing.....	52
Psychologia gier.....	53
Sztuczna inteligencja w grach .....	54
Praca z silnikiem Unity3 .....	55
Praca z silnikiem Unreal3 .....	56
Technical level design2 .....	57
Mechaniki wybranych gatunków2 .....	58
Zajęcia monograficzne1 .....	59


**Moduły kształcenia podstawowego**
**Finansowanie przedsięwzięć w mediach kreatywnych**

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Finansowanie przedsięwzięć w mediach kreatywnych			S2-62-FIPWM-1 N2-62-FIPWM-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	pierwszy
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	30		
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	12		
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest zapoznanie studentów z branżą wydawniczą gier oraz podmiotami, jakie ją tworzą. Zajęcia umożliwiają studentom nabycie kompetencji do konkutowania w branży z innymi podmiotami, identyfikowania potrzeb rynku oraz odpowiadania na nie. Student jest również praktycznie przygotowany do tworzenia materiałów pozwalających na pozyskanie inwestorów oraz poszukiwania i wypełniania wniosków o dofinansowania.			



## Self-branding

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Self-branding			S2-62-SELBRA-1 N2-62-SELBRA-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	pierwszy
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	12	18	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	6	9	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest zapoznanie studentów z rynkiem pracy oraz ich konkurencją na nim. Studenci podczas zajęć zaznajamiają się ze sposobami kreowania swojego wizerunku za pomocą mediów społecznościowych, występów, rozmów kwalifikacyjnych czy też CV. Student po ukończeniu kursu powinien dysponować umiejętnościami identyfikowania najbliższego otoczenia oraz znać narzędzia na temat kreowania swojego pozytywnego wizerunku w sytuacjach profesjonalnych.			



## Storytelling i story design

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Storytelling i story design			S2-62-STODES-1 N2-62-STODES-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	pierwszy
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		45	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
W trakcie zajęć studenci zdobywają umiejętności pozwalające im na adaptowanie prozy gatunkowej na potrzeby mediów audiowizualnych, tworzą światy oraz ich lore pod kątem animacji i gier; zapoznają się ze strukturami tekstu oraz punktami fabularnymi niezbędnymi w każdej historii transponowanej do mediów audiowizualnych, nabywają biegłości językowej w narracji tekstowej.			





## Prawne aspekty produkcji i projektowania

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Prawne aspekty produkcji i projektowania			S2-62-PRASPR-1 N2-62-PRASPR-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	pierwszy
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	30		
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	15		
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem jest umożliwienie studentom zdobycia pogłębionej wiedzy z zakresu stosowania prawa w różnych aspektach przemysłów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem prawa autorskiego na poziomie projektowania aplikacji, gier oraz animacji z perspektywy producenta i menedżera, jak również zagadnień dla prawa gospodarczego (podatki, dotacje, kontrakty cywilnoprawne), a ponadto umożliwienie zapoznania się z międzynarodowym otoczeniem prawnym branży kreatywnej, m.in. wytycznymi Światowej Organizacji Własności Intelektualnej, które w dobie zglobalizowanego przemysłu kultury są przydatne w zarządzaniu projektami kreatywnymi.			



## Współczesna animacja w Polsce i na świecie

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Współczesna animacja w Polsce i na świecie			S2-62-WAWPIS-1 N2-62-WAWPIS-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	pierwszy
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	30		
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	15		
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem kształcenia jest umożliwienie studentom zgłębienia informacji o kluczowych aspektach współczesnej animacji polskiej i światowej w taki sposób, by przedstawić zarówno zagadnienia artystyczne, jak i ekonomiczne i praktyczne; umożliwienie studentom zdobycia umiejętności wyszukiwania podmiotów z tej branży i kluczowych informacji o rynku animacyjnym i dziełach twórców z kraju i ze świata.			



## Gamifikacja i edutainment

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Gamifikacja i edutainment			S2-62-GAMEDU-1 N2-62-GAMEDU-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	pierwszy
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	30		
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	15		
Cele kształcenia			
Celem zajęć Gamifikacja i edutainment jest zapoznanie studentów ze specyfiką stosowania i wprowadzania mechanizmów gier do procesu edukacji oraz wykorzystywania mechanizmów rozrywkowych w kształtowaniu procesów edukacyjnych			



## Digital art

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Digital art			S2-62-DIGART-1 N2-62-DIGART-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	pierwszy
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	12	18	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	6	9	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem kształcenia jest umożliwienie pogłębienia zdobytej wiedzy na temat technologii cyfrowej i jej roli w sztuce współczesnej. Kształtowanie umiejętności samodzielnego tworzenia treści audialnych i wizualnych. Organizowanie warunków do kształtowania się u studentów postawy otwartości na sztukę nowych mediów - eksperyment, sztukę interaktywną i krytyczną, uwrażliwienie na wpływy jakie wywiera technologia na przemiany współczesnej kultury audiowizualnej.			



## Tworzenie narracji konwergentnych

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Tworzenie narracji konwergentnych			S2-62-TWONAK-3 N2-62-TWONAK-3
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	12	18	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	6	9	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą na temat projektowania dzieł multimedialnych korzystających z zasad i struktur narracji konwergentnych. Dysponował wiedzą na temat użyteczności rozwiązań i dobrych praktyk, które należy stosować, aby dopasować przekaz do możliwości kognitywnych odbiorców.			


**Moduły kształcenia kierunkowego**
**Warsztaty motion capture**

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Warsztaty motion capture			S2-62-WAMOC-1 N2-62-WAMOC-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	pierwszy
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		12	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą o funkcjonalności systemów motion capture, a także zastosowania systemów towarzyszących (od ich architektury przez obsługę i dostosowanie do pracy postprodukcyjnych).			



## Warsztat preprodukcji gier i filmów

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Warsztat preprodukcji gier i filmów			S2-62-WAPGIF-1 N2-62-WAPGIF-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	pierwszy
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
W trakcie zajęć studenci nabędą wiedzę i umiejętności związane z preprodukcją w branży filmowej oraz growej. Studenci będą w stanie rozróżnić etapy preprodukcyjne oraz będą w stanie przygotować dokumentację na każdy etap preprodukcji w dziedzinie growej oraz filmowej, a także podejmować się analizy cudzej dokumentacji.			



## Projektowanie aplikacji w technologii AR i VR

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Projektowanie aplikacji w technologii AR i VR			S2-62-PRARVR-3 N2-62-PRARVR-3
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	6	24	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	3	12	
Cele kształcenia			
W ramach zajęć student zapozna się z architekturą informatyczną aplikacji AR oraz VR, nabędzie zdolności do ich tworzenia z wykorzystaniem podstaw kodowania oraz pracy w silniku unity, jak również zapozna się ze specyfiką technologii VR i AR oraz wynikającymi z niej wymogami technologicznymi (w zależności od typu aplikacji: standalone bądź w wykorzystaniem sprzętu centralnego).			





### Moduły przygotowania pracy dyplomowej

#### Seminarium magisterskie 1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
Seminarium magisterskie 1		S2-62-SEMMAG1-3 N2-62-SEMMAG1-3	
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	Studia stacjonarne i niestacjonarne
Specjalność	wszystkie		
Rok	drugi	Semestr	trzeci
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	e-learning/projekt
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	-	30	-
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	-	30	-
<b>Cele kształcenia:</b>			
Celem kształcenia jest umożliwienie studentom uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu seminarium:			
1) nabyli wiedzę i umiejętność wyboru tematu poszerzając/porządkując wiedzę z zakresu projektowania gier i animacji			
2) wykształcili umiejętność wyszukiwania wartych analizy problemów,			
3) byli w stanie samodzielnie przegotować pracę magisterską.			



## Seminarium magisterskie 2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
Seminarium magisterskie 2		S2-62-SEMMAG2-4 N2-62-SEMMAG2-4	
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	Studia stacjonarne i niestacjonarne
Specjalność	wszystkie		
Rok	drugi	Semestr	czwarty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	e-learning/projekt
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	-	30	-
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	-	30	-
<b>Cele kształcenia:</b>			
Celem kształcenia jest umożliwienie studentom uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu seminarium:			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) nabyli wiedzę i umiejętność wyboru tematu poszerzając/porządkując wiedzę z zakresu projektowania gier i animacji</li> <li>2) wykształcili umiejętność wyszukiwania wartych analizy problemów,</li> <li>3) byli w stanie samodzielnie przygotować pracę magisterską.</li> </ol>			



### Moduły kształcenia językowego

#### Warsztaty kompetencji językowych 1 (j. angielski, j. niemiecki)

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Warsztaty kompetencji językowych 1			S2-00-WAJEZ1-3 N2-00-WAJEZ1-3
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	administracja	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	-		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	e-learning
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	80
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	80
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem kształcenia jest doskonalenie kompetencji językowych studentów w zakresie języka angielskiego ze szczególnym uwzględnieniem tworzenia wypowiedzi ustnych i pisemnych na tematy, które są spójne z wybranym przez studentów kierunkiem studiów / specjalnością na poziomie B2 (wg ESOKJ). Rozwijanie umiejętności kształcenia ustawicznego i samokształcenia przy wykorzystaniu metody asynchronicznej: zdalnej platformy edukacyjnej Moodle, uzupełniającej i wspierającej naukę języka obcego.			



## Warsztaty kompetencji językowych 2 (j. angielski, j. niemiecki)

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
Warsztaty kompetencji językowych 2		S2-00-WAJEZ2-4 N2-00-WAJEZ2-4	
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	administracja	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	-		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	e-learning
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	80
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	80
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem kształcenia jest doskonalenie kompetencji językowych studentów w zakresie języka angielskiego ze szczególnym uwzględnieniem tworzenia wypowiedzi ustnych i pisemnych na tematy, które są spójne z wybranym przez studentów kierunkiem studiów / specjalnością na poziomie B2+ (wg ESOKJ). Rozwijanie umiejętności kształcenia ustawicznego i samokształcenia przy wykorzystaniu metody asynchronicznej: zdalnej platformy edukacyjnej Moodle, uzupełniającej i wspierającej naukę języka obcego.			



### Moduły praktyk specjalnościowych

#### Praktyka zawodowa1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
Praktyki zawodowe 1		S2-00-PRAZ1-2 N2-00-PRAZ1-2	
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	Studia stacjonarne i niestacjonarne
Specjalność	wszystkie		
Rok	pierwszy	Semestr	drugi
Forma zajęć	Wprowadzenie do praktyk	Ewaluacja praktyk	Praktyki
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	3	6	231
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	3	6	231
<b>Cele kształcenia:</b>			
Celem zajęć jest to, aby po zakończeniu praktyk student:			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Dysponował pogłębioną wiedzą na temat firmy lub instytucji, w której odbywa praktyki.</li> <li>2) Znał proces realizacji produktu i jego zarządzania specyficzny dla instytucji, w której realizowana jest praktyka.</li> <li>3) Realizował zadania opierając się na warunkach czasu pracy, zasobach ludzkich i materiałowych firm i instytucji, w których realizowana jest praktyka.</li> <li>4) Posługiwał się oprogramowaniem specyficznym dla miejsca realizacji praktyki.</li> </ol>			
Posiadał kompetencje społeczne istotne dla miejsca realizacji praktyki – terminowość, unikalne dla projektu lub firmy priorytety.			



## Praktyka zawodowa2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
Praktyki zawodowe 2		S2-00-PRAZ2-4 N2-00-PRAZ2-4	
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	Studia stacjonarne i niestacjonarne
Specjalność	wszystkie		
Rok	drugi	Semestr	czwarty
Forma zajęć	Wprowadzenie do praktyk	Ewaluacja praktyk	Praktyki
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne			180
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne			180
<b>Cele kształcenia:</b>			
<p>Celem zajęć jest to, aby po zakończeniu praktyk student:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Dysponował pogłębioną wiedzą na temat firmy lub instytucji, w której odbywa praktyki.</li> <li>– Znał proces realizacji produktu i jego zarządzania specyficzny dla instytucji, w której realizowana jest praktyka.</li> <li>– Realizował zadania opierając się na warunkach czasu pracy, zasobach ludzkich i materiałowych firm i instytucji, w których realizowana jest praktyka.</li> <li>– Posługiwał się oprogramowaniem specyficznym dla miejsca realizacji praktyki.</li> </ul> <p>Posiadał kompetencje społeczne istotne dla miejsca realizacji praktyki – terminowość, unikalne dla projektu lub firmy priorytety.</p>			



### Moduły kształcenia specjalnościowego - Animacja 3D

#### Modelowanie postaci

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
Modelowanie postaci		S2-62-MODPOS-2 N2-62-MODPOS-2	
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów		
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		42	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Zdobycie umiejętności modelowania postaci na potrzeby silników gier komputerowych oraz animacji 3D. Nauka klasycznego modelowania obiektów typu poligon i mesh. Program skupia się na tworzeniu postaci zwierzęcych i łączących elementy humanoidalne i zwierzęce. Nauka przygotowania odpowiednich materiałów referencyjnych na podstawie sekwencji zdjęć, z których będzie tworzony model 3D.			



## Modelowania środowiska, wnętrz i obiektów

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
Modelowania środowiska, wnętrz i obiektów		S2-62-MODSWO-2 N2-62-MODSWO-2	
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów		
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji technicznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student:			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dysponował wiedzą z zakresu podstaw grafiki trójwymiarowej w kontekście modelowania environmentu 3D.</li> <li>2. Posiadał umiejętności techniczne z zakresu tworzenia wizualizacji environmentu 3D.</li> <li>3. Potrafił kompetentnie poruszać się w tematyce grafiki trójwymiarowej, znał cele i dobre praktyki związane z ich przygotowaniem i tworzeniem środowiska 3D .</li> <li>4. Potrafił dostosować pozyskaną wiedzę do specyfiki tworzonego projektu.</li> </ol>			





## Animacja postaci-1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Animacja postaci-1			S2-62-ANPOS1-2 N2-62-ANPOS1-2
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalne dla gier i filmów		
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		42	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest przygotowanie studentów do roli twórcy kontentu medialnego w oparciu o animacyjne techniki realizacyjne, tak by po ukończonych studiach mogli podjąć pracę jako zawodowi animatorzy filmowi lub jako twórcy indywidualni, znając narzędzia animacyjne w stopniu umożliwiającym niezwłoczne podjęcie procesu twórczego.			



## Texturowanie, mapowanie i shading

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Texturowanie, mapowanie i shading			S2-62-TEMSHA-2 N2-62-TEMSHA-2
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów		
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		42	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest zapoznanie studenta z technicznymi wymaganiami dotyczącymi rozkładania map UV do wykorzystania w modularnym systemie budowania map; korzystania z rozbudowanych bibliotek gotowych materiałów fotoskanu, jak również do tworzenia własnych shaderów z użyciem edytora materiałów w silniku Unreal Engine 4			



## Sculpting 3d-1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Sculpting 3d-1			S2-62-SCU3D1-2 N2-62-SCU3D1-2
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów		
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		45	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą na temat zasad działania grafiki 3D, odnajdywał się w aktualnym środowisku do rzeźby cyfrowej, czyli w programie zbrush, rozumiał pojęcia i zwroty związane z tą technologią, rozumiał jaką część stanowi rzeźbienie w 3D w pełnym pipeline roboczym na rzecz filmów i gier.			



## Animacja 2d

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Animacja 2D			S2-62-ANIM2D-2 N2-62-ANIM2D-2
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów		
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		45	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą na temat animacji 2D, zasad nią rządzących, potrafił porozumiewać się w technicznym języku z zakresu animacji, rozumiał podziały na gatunki animacji oraz zyskał świadomość w jaki sposób jest wykorzystywana w wielu gałęziach branży multimedialnej			



## Postprodukcja - efekty specjalne

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Postprodukcja - efekty specjalne			S2-62-POSEFS-2 N2-62-POSEFS-2
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów		
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		45	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		12	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest przedstawienie i umożliwienie studentowi opanowanie narzędzi do obróbki materiału filmowego. Prócz znajomości funkcji oprogramowania, student będzie kształtował umiejętności krytycznego patrzenia na obraz filmowy, analizy obrazu z punktu widzenia postprodukcji, a także zyska świadomość możliwości ingerencji w obraz cyfrowy. Nadrzędnym celem zajęć jest umożliwienie studentowi dalszego rozwoju i pogłębiania wiedzy na temat postprodukcji, efektów wizualnych i specjalnych oraz nabycia kompetencji społecznych do pracy w zespole produkcyjnym			



## Animacja postaci-2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Animacja postaci-2			S2-62-ANPOS2-3 N2-62-ANPOS2-3
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalne dla gier i filmów		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		42	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest przygotowanie studentów do roli twórcy kontentu medialnego w oparciu o animacyjne techniki realizacyjne, tak by po ukończonych studiach mogli podjąć pracę jako zawodowi animatorzy filmowi lub jako twórcy indywidualni, znając narzędzia animacyjne w stopniu umożliwiającym niezwłoczne podjęcie procesu twórczego.			



## Sculpting 3d-2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Sculpting 3d-2			S2-62-SCU3D2-3 N2-62-SCU3D2-3
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		42	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą na temat zasad działania grafiki 3D, odnajdywał się w aktualnym środowisku do rzeźby cyfrowej, czyli w programie zbrush, rozumiał pojęcia i zwroty związane z tą technologią, rozumiał jaką część stanowi rzeźbienie w 3D w pełnym pipeline roboczym na rzecz filmów i gier.			



## Modelowanie i animacja ubioru

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Modelowanie i animacja ubioru			N2-62-MODTAU-3
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polSKI
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi zdobycia wiedzy o charakterze inżynierskim, potrzebnej do modelowania i animowania scen i konstrukcji związanych z animacjami tekstyliów. Celem ćwiczeń w tym przedmiocie jest nabycie przez studenta umiejętności animacyjno-analitycznych pozwalających w specyficznym środowisku sceny 3D odtworzyć powiązania i mechanizmy wpływu, typowe dla świata materialnego, ze szczególnym uwzględnieniem tekstyliów.			





## Silniki gier w animacji filmowej

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Silniki gier w animacji filmowej			S2-62-SGANIF-3 N2-62-SGANIF-3
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		45	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy oraz umiejętności istotnych przy tworzeniu autorskich animacji z wykorzystaniem silnika Unreal Engine 4, tak by po ukończeniu kursu student był zdolny do tworzenia różnego rodzaju sekwencji filmowych w środowisku wykorzystującym real-time rendering.			



## Motion design

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Motion design			S2-62-MOTDES-3 N2-62-MOTDES-3
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest przedstawienie studentom wiedzy praktycznej z zasad tworzenia grafiki animowanej. Student po ukończeniu kursu będzie znał najbardziej przydatne funkcje narzędzi służących do tworzenia grafiki animowanej oraz wykonywał samodzielnie projekty w zakresie danej dziedziny.			



## Postprodukcja – compositing

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Postprodukcja - compositing			S2-62-POSCOM-3 N2-62-POSCOM-3
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest umożliwienie studentom rozpoczęcie kariery zawodowej w branży postprodukcji filmowo-telewizyjnej oraz efektywne posługiwanie się dostępnymi narzędziami, służącymi do manipulacji obrazu filmowego oraz finalizowaniu ujęć filmowych w porozumieniu z innymi członkami zespołu produkcyjnego, w tym reżyserem, tak by produkt finalny był możliwie najlepszy.			



## Animacja cząsteczkowa

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Animacja cząsteczkowa			S2-62-ANIMCZ-4 N2-62-ANIMCZ-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest zapoznanie studenta z systemami cząsteczkowymi (Niagara oraz Cascade) w środowisku real-time - Unreal Engine 4 oraz umożliwienie studentom uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu, student dysponował wiedzą na temat wykonywania różnego rodzaju dynamicznie parametryzowanych shaderów w celu ich późniejszego wykorzystania w animacjach cząsteczkowych z użyciem metod opartych o sprite i bryły 3D.			



## Animacja urządzeń mechanicznych

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Animacja urządzeń mechanicznych			S2-62-ANIUM-4 N2-62-ANIUM-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi zdobycia wiedzy o charakterze inżynierskim, potrzebnej do budowania i animowania scen i konstrukcji typowych dla maszyn i urządzeń. Celem ćwiczeń w tym przedmiocie jest nabycie przez studenta umiejętności konstruktorsko analitycznych pozwalających w specyficznym środowisku sceny 3D odtworzyć powiązania i mechanizmy wpływu, typowe dla świata materialnego.			



## Animacja twarzy

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Animacja twarzy			N2-62-ANITWA-4 N2-62-ANITWA-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi zdobycia wiedzy o charakterze inżynierskim, potrzebnej do budowania i animowania scen i konstrukcji dotyczących animacji twarzy. Celem ćwiczeń w tym przedmiocie jest nabycie przez studenta umiejętności animacyjno-analitycznych pozwalających w specyficznym środowisku sceny 3D odtworzyć powiązania i mechanizmy wpływu, typowe dla świata materialnego.			



## Processing w animacji

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
Processing w animacji		S2-62-PROWAN-4 N2-62-PROWAN-4	
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		12	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem kształcenia jest aby student po zakończeniu kursu dysponował wiedzą na temat processingu jako metody tworzenia animacji, był świadomy unikalnych właściwości estetycznych tego narzędzia oraz jego znaczenia dla nurtu generative art, potrafił zaimplementować skrypty processingu do swoich projektu, umiał stworzyć wybrane projekty graficzne (animację cząsteczkową, dynamiczną grafikę lub „pędzel”, grę wideo).			



## Matte painting i techniki 2,5d

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Matte painting i techniki 2,5d			S2-62-MATPAT-4 N2-62-MATPAT-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		12	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi nauki technik wzbogacania materiału filmowego o domalówki (matte painting) oraz poznanie metod wykorzystywanych w kinematografii, pozwalających poszerzyć sfilmowany plan filmowy o scenografię domalowaną (set extension), a także wykształceniu zmysłu artystycznego i analizie postrzeganego obrazu filmowego.			





## Postprodukcja - montaż wideo

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Postprodukcja - montaż wideo			S2-62-POSMOW-4 N2-62-POSMOW-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		12	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest przedstawienie studentowi wiedzy oraz technik pracy wykorzystywanych przy postprodukcji, animacji oraz montażu materiałów wideo w takim stopniu aby po zakończeniu kursu nabył on umiejętności wystarczające do swobodnej pracy podczas produkcji materiałów multimedialnych.			



## Postprodukcja - montaż dźwięku

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Postprodukcja - montaż dźwięku			S2-62-POSMOD-4 N2-62-POSMOD-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Animacja 3D i efekty specjalna dla gier i filmów		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		12	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem przedmiotu jest wyposażenie studentów w kompetencje realizacji działań w sferze edycji dźwięku cyfrowego oraz sprawnego posługiwania się urządzeniami do realizacji i edycji dźwięku. Student ma ukończyć kurs z biegłością w zakresie tworzenia własnych zdarzeń dźwiękowych.			


**Moduły kształcenia specjalnościowego – Game design**
**Prototypowanie**

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Prototypowanie			S2-62-PROTOT-2 N2-62-PROTOT-2
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		42	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą na temat prototypowania pojedynczych i złożonych mechanik gier komputerowych oraz skutecznie wykorzystywał narzędzia do wdrażania ich w wirtualną rzeczywistość silników Unreal Engine i/lub Unity Engine			



## Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry			S2-62-ORPRG-2 N2-62-ORPRG-2
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą z zakresu dokumentowania gier video w kontekście organizacji projektu interaktywnego, posiadał wiedzę na temat roli dokumentacji w procesie budowania skutecznej komunikacji wewnątrz i na zewnątrz zespołu projektowego, potrafił stosować popularne typy dokumentów i znał dobre praktyki związane z ich przygotowaniem i prezentacją.			



## Game design

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Game design			S2-62-GAMDES-2 N2-62-GAMDES-2
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polSKI
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		42	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą z zakresu projektowania gier video, w tym: dysponował wiedzą na temat roli projektanta gier w zespole produkcyjnym, znał i potrafił stosować charakterystyczne mechanizmy używane w projektowaniu gier w grach, znał zalety i ograniczenia poszczególnych rozwiązań, rozumiał różnice i podobieństwa między najważniejszymi rynkami gier video pod względem stosowanych rozwiązań projektowych, modeli biznesowych i oczekiwań graczy, a także potrafił tworzyć profile graczy i dostosowywać rozwiązania projektowe do ich oczekiwań.			



## Praca z silnikiem Unity1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Praca z silnikiem Unity1			S2-62-PSUNI1-2 N2-62-PSUNI1-2
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		42	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do samodzielnej pracy projektowej w kierunku wytwarzania profesjonalnych aplikacji gamingowych na przykładzie silnika Unity 3D.			



## Praca z silnikiem Unreal1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Praca z silnikiem Unreal1			S2-62-PSUNR1-2 N2-62-PSUNR1-2
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		45	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		18	
<b>Cele kształcenia</b>			
<p>Zdobycie wiedzy o podstawach tworzenia i działania gry.</p> <p>Zdobycie wiedzy o założeniach i sposobu budowania gry w silniku UE4.</p> <p>Umiejętność tworzenia prostych mechanik w silniku Unreal Engine 4.</p> <p>Podstawy skryptowania w UE4.</p>			



## Level design

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Level design			S2-62-LEVDES-2 N2-62-LEVDES-2
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		45	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Umożliwienie studentom zdobycia wiedzy z zakresu dziedziny level designu, a także przygotowanie do poszukiwania pracy jako designer. Po ukończeniu kursu student powinien rozumieć techniki prowadzenia gracza, narzędzia silnikowe umożliwiające pracę nad blockoutami, a także rozumieć założenia behawiorystyki w projektowaniu gier.			





## Testowanie gier

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Testowanie gier			S2-62-TESTGR-2 N2-62-TESTGR-2
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		12	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student znał zasady testowania oprogramowania z naciskiem na gry, posiadał wiedzę na temat projektowania testów oraz zarządzania testami, poznał narzędzia wykorzystywane w procesie testowania gier, wiedział w jaki sposób testy umiejscowione są w cyklu powstawania gry, dysponował wiedzą na temat technik testowania: manualnych oraz automatycznych			



## Praca z silnikiem Unity2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Praca z silnikiem Unity2			S2-62-PSUNI2-3 N2-62-PSUNI2-3
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		42	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
Cele kształcenia			
Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do tworzenia zaawansowanych projektów zawierających elementy rozgrywki z różnych gatunków gier i ich implementacji do silnika Unity 3D.			



## Praca z silnikiem Unreal2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Praca z silnikiem Unreal2			S2-62-PSUNR2-3 N2-62-PSUNR2-3
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		45	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		18	
<b>Cele kształcenia</b>			
<p>Doskonalenie praktycznych umiejętności tworzenia gier w silniku Unreal Engine 4.</p> <p>Budowanie złożonych mechanik gry.</p> <p>Tworzenie interakcji między wieloma aktorami w UE4.</p> <p>Umiejętność stworzenia builda gry.</p>			



## Technical level design1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Technical level design1			S2-62-TLEVD1-3 N2-62-TLEVD1-3
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		45	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
Cele kształcenia			
Celem jest przekazanie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w zakresie, który po ukończeniu kursu zapewni studentowi wiedzę na temat technologicznej części projektowania poziomów, oraz umiejętności umożliwiające sprawne wykorzystywanie każdego aspektu silnika, oraz umiejętności dopasowania się do wytycznych technologicznych u przyszłego pracodawcy.			



## Mechaniki wybranych gatunków1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Mechaniki wybranych gatunków1			S2-62-MECHG1-3 N2-62-MECHG1-3
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student uzyskał wiedzę o metodyce badań, analizy, stratyfikacji i wyodrębnienia mechanik gier komputerowych, uzyskał wiedzę z zakresu projektowania mechanik w różnorodnych "gatunkowo" grach, miał świadomość relacji między nimi w grach i w jaki sposób branża konstruuje twory zwane "gatunkami gier".			



## Quest writing

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Quest writing			S2-62-QUWRIT-3 N2-62-QUWRIT-3
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	trzeci
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą na temat zasad budowy questów w grach video. Umiejętnie budował przebieg narracyjny, dialogi między postaciami, relacje i stawkę w ramach przebiegu questa jak także umiał stworzyć quest z narracją nieliniową i wyborami, które mają sens z punktu widzenia pracy nad całym projektem danego tytułu gry.			



## Psychologia gier

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Psychologia gier			S2-62-PSYCHGI-4 N2-62-PSYCHGI-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		12	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w zakresie rozpoznawania możliwości zastosowania wybranych zagadnień z psychologii w projektowaniu gier (uwaga, pamięć, rodzaje narracji), wykorzystanie gier we wspomaganie procesów terapeutycznych, rozpoznawaniu symptomów problematycznego używania gier			



## Sztuczna inteligencja w grach

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Sztuczna inteligencja w grach			S2-62-AIWGR-4 N2-62-AIWGR-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
W ramach zajęć student zapozna się z metodami projektowania sztucznej inteligencji w grach, jej mechanizmów, zachowań oraz całej architektury gotowej do zaimplementowania do gry w warunkach bezkolizyjnych do rozgrywki.			





## Praca z silnikiem Unity3

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Praca z silnikiem Unity3			S2-62-PSUNI3-4 N2-62-PSUNI3-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		42	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
Cele kształcenia			
Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do pracy nad strukturą i kontrolą zaawansowanych projektów zawierających elementy rozgrywki z różnych gatunków gier i ich implementacji do silnika Unity 3D			



## Praca z silnikiem Unreal3

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Praca z silnikiem Unreal3			S2-62-PSUNR3-4 N2-62-PSUNR3-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		45	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Umiejętność wykorzystania zaawansowanych funkcjonalności silnika Unreal Engine 4. Tworzenie animacji w UE4. Tworzenie zachowań przeciwników w UE4. Tworzenie fizycznych obiektów w UE4.			



## Technical level design2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Technical level design2			S2-62-TLEVD2-4 N2-62-TLEVD2-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		45	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
Cele kształcenia			
Celem kursu jest rozszerzenie wiedzy zdobytej przez studentów podczas modułu Technical Level Design 1, oraz wzbogacenie i rozbudowanie jej o nowe elementy, takie jak tworzenie animacji w silniku, budowa i skryptowanie narzędzi w edytorze, oraz kolejne narzędzia służące optymalizacji. Po zakończeniu kursu studenci powinni rozumieć wszystkie wykorzystywane przez designerów składowe elementy silnika i zawarte w nim narzędzia na średnio-zaawansowanym poziomie.			



## Mechaniki wybranych gatunków2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Mechaniki wybranych gatunków2			S2-62-MECHG2-4 N2-62-MECHG2-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polSKI
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student potrafił z łatwością rozpoznać ramy mechanik gier komputerowych, potrafił zaprojektować własną i zaprototypować ją, a także określić powody jej istnienia w wybranych grach komputerowych.			



## Zajęcia monograficzne1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Zajęcia monograficzne1			
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: projektowanie gier i animacji	Stopień kształcenia	studia II stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
<b>Cele kształcenia</b>			
Celem przedmiotu jest umożliwienie studentowi zdobycia wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, aby po ukończeniu kursu student posiadał wiedzę z zakresu design thinking, posiadał wiedzę na temat użyteczności w projektach interaktywnych oraz efektywnie posługuje się grafiką i dźwiękiem narzędzia i oprogramowanie do tworzenia użytecznych projektów projektantów oraz potrafił dostosować finalny produkt do oczekiwań i specyfiki odbiorców oraz technicznych warunków dystrybucji.			