

Wydział: Studiów Stosowanych
Kierunek: Media Kreatywne: projektowanie gier i animacji
Stopień kształcenia: II
Profil: praktyczny
Tryb stacjonarny
Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2020/2021

Semestr	Lp.	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	ECTS	
semestr 1	1	Finansowanie przedsięwzięć w mediach kreatywnych	3	
	2	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	2	
	3	Warsztat preprodukcji gier i filmów	3	
	4	Moduł kształcenia specjalnościowego: specjalność Game Design		20
		Moduł kształcenia specjalnościowego: specjalność Animacja 3D		20
semestr 2	1	Storytelling i story design	3	
	2	Prawne aspekty produkcji i projektowania	3	
	3	Warsztaty motion capture	2	
	4	Moduł kształcenia specjalnościowego: specjalność Game Design		14
		Moduł kształcenia specjalnościowego: specjalność Animacja 3D		14
		Moduł kształcenia specjalnościowego: praktyka zawodowa		10
semestr 3	1	Self-branding	2	
	2	Tworzenie narracji konwergentnych	2	
	3	Projektowanie aplikacji w technologii AR i VR	2	
	4	Seminarium magisterskie1	9	
	5	Moduł kształcenia specjalnościowego: specjalność Game Design		14
		Moduł kształcenia specjalnościowego: specjalność Animacja 3D		14
semestr 4	1	Rynek gier w Polsce i na świecie	2	
	2	Seminarium magisterskie2	9	
	3	Moduł kształcenia specjalnościowego: specjalność Game Design		10
		Moduł kształcenia specjalnościowego: specjalność Animacja 3D		10
		Moduł kształcenia specjalnościowego: praktyka zawodowa		10