



DOLNOŚLĄSKA SZKOŁA WYŻSZA
WYDZIAŁ STUDIÓW STOSOWANYCH

PROGRAM STUDIÓW
NA KIERUNKU
MEDIA KREATYWNE: GAME DESIGN, ANIMACJA, EFEKTY SPECJALNE
STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA
PROFIL: PRAKTYCZNY
obowiązujący dla cyklu
rozpoczynającego się w roku akademickim 2021/2022

Spis treści

I.	Ogólna charakterystyka prowadzonych studiów	3
1.	Informacje ogólne	3
2.	Wymagania wstępne (kompetencje kandydata)	3
3.	Zasady rekrutacji i szczegółowy opis wymagań dla kandydatów na studia	3
4.	Przyporządkowanie programu studiów dla kierunku do dyscyplin oraz procentowy udział liczby punktów ECTS każdej z tych dyscyplin w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie, ze wskazaniem dyscypliny wiodącej.	4
5.	Podstawowe wskaźniki ECTS określone dla programu studiów	4
6.	Sylwetka absolwenta	5
II.	Koncepcja kształcenia.....	5
1.	Wskazanie związku kierunku studiów z misją i strategią rozwoju Uczelni.....	5
2.	Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia studiów oraz zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami	7
3.	Ogólne cele uczenia się	7
4.	Tabela kierunkowych efektów uczenia się.....	9
5.	Tabela odniesień efektów kierunkowych uczenia się do charakterystyk kompetencji uniwersalnych Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-7 Polskiej Ramy Kwalifikacji	11
6.	Tabela pokrycia charakterystyk kompetencji uniwersalnych Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-7 Polskiej Ramy Kwalifikacji przez kierunkowe efekty uczenia się	12
III.	Plan studiów.....	14
1.	Struktura planu studiów	14
2.	Stosowane sposoby metody dydaktyczne oraz weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia	14
3.	Wykaz przedmiotów do wyboru pozwalających na stwierdzenie, że program kształcenia umożliwia studentowi wybór modułów w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów ECTS	15
4.	Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych	16
IV.	Dodatkowe dokumenty do programu studiów.....	19
1.	System ECTS	19
2.	Załączniki:.....	20
Załącznik 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.....	20
Załącznik 2.	Macierz efektów uczenia się (załącznik).....	20
Załącznik 3.	Sumaryczne wskaźniki ECTS (załącznik).....	20
Załącznik 4.	Karty przedmiotów (załącznik)	20



I. Ogólna charakterystyka prowadzonych studiów

1. Informacje ogólne

Nazwa kierunku studiów	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	
Poziom studiów	studia pierwszego stopnia	
Poziom kwalifikacji	poziom VI Polskiej Ramy Kwalifikacji	
Profil kształcenia	praktyczny	
Forma studiów	stacjonarne / niestacjonarne	
Kod ISCED	0211	
Liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	6 semestrów	
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	180 ECTS	
Łączna liczba godzin zajęć	stacjonarne 2816	niestacjonarne 2117
Wymiar praktyk zawodowych	960 godzin	
Język, w którym prowadzone są zajęcia	polski	
Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta	licencjat	
Uzyskiwane uprawnienia zawodowe	brak	

2. Wymagania wstępne (kompetencje kandydata)

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

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 Uczelni.

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

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



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

Nazwa dyscypliny wiodącej, do której został przyporządkowany kierunek:

Nazwa dyscypliny wiodącej	Punkty ECTS	
	liczba	%
nauki o komunikacji społecznej i mediach	93	52%

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

Nazwa dyscypliny	Punkty ECTS	
	liczba	%
informatyka techniczna i telekomunikacja	43,5	24%
sztuki plastyczne i konserwacji dzieł sztuki	43,5	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	99,2 ECTS	73,3
łątzna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	164,5	163,7
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	93	93
łątzna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	97	97
łątzna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym	38	38
W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego.	60	Nie dotyczy
W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:		
łątzna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach / łątzna liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.	2816/272	2117/272



6. Sylwetka absolwenta

Absolwent rozwinięty w trakcie studiów wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne związane z planowaniem i tworzeniem projektów interaktywnych i medialnych oraz wypracuje odpowiednią kreatywną wrażliwość niezbędną do realizacji tych projektów wraz ze zrozumieniem ich wartości kulturowej. Absolwent posiada kompetencje zawodowe pozwalające na podejmowanie zadań typowych dla branży przemysłów kreatywnych, posiada także podstawy wiedzy naukowej umożliwiającej dalszy rozwój na studiach II stopnia w ramach takich kierunków, jak: grafika, informatyka, sztuka mediów, sztuka filmowa.

Absolwent znajdzie zatrudnienie w 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 akademickością, innowacyjnością 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, który został ukierunkowany jest między innymi na poszerzenie działań edukacyjnych o obszar mediów kreatywnych, game design, animacji, efektów specjalnych. W ramach realizacji tego założenia, w oparciu o szczegółowe analizy rynku, Uczelnia systematycznie aktualizuje ofertę modułów kształcenia wybieralnego / specjalnościowego na kierunku w sposób pozwalający spełnić zarówno oczekiwania rynku, jaki samych studentów, odpowiadając na ich potrzeby oraz pasje.

Dolnośląska Szkoła Wyższa z siedzibą we Wrocławiu w swoich założeniach strategicznych kładzie również nacisk na wsparcie atrybutu praktyczności kształcenia, co na kierunku bezpieczeństwo narodowe 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 bezpieczeństwa narodowego.

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 obywateli. Znajduje to swoje odzwierciedlenie w opracowanej dla kierunku koncepcji kształcenia, zawierającej istotną liczbę zajęć praktycznych, konwersatoriów i praktyk zawodowych.

Program studiów 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. 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 kierunku media Kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne, 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 Multimedii „Creativro”, skupiającego lokalne firmy i instytucje otoczenia biznesu z obszaru IT i przemysłów kreatywnych.

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.



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 wartość ta sięga blisko 140 miliardów. 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 Projekt Red, 11 Bit Studios, Techland, Bloober Team). 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 oraz wrocławskiego oddziału CD-Projekt Red, specjalizujących się w światowych, wysokobudżetowych produkcjach gier przez studia produkujące gry średniobudżetowe jak Knights of Unity po studia projektujące gry mobilne, np. Ten Square Games, T-Bull itd. Portal polskigamedev.weebly.com określa liczbę działających we Wrocławiu przedsiębiorstw z branży projektowania gier aż na 50.

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

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

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

3. Ogólne cele uczenia się

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



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

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

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

W programie skoncentrowano się głównie na kwestii przygotowania absolwenta do pracy w branżach kreatywnych, korzystających z czynności designerskich w zakresie: animacji 3D i 2D, tworzenia efektów specjalnych oraz game designu. Wynika to bezpośrednio z samej koncepcji kierunku i jego idei powiązania z zapotrzebowaniem na specjalistów w zakresie branż kreatywnych i nowych mediów. Program jest tak skonstruowany by student nabrał umiejętności związane z projektowaniem gier wideo oraz tworzeniem ich komponentów, znajdujących również zastosowanie w innych branżach kreatywnych związanych z nowymi technologiami. Wiąże się to ściśle z interaktywnością dzisiejszego świata oraz dzisiejszych, coraz bardziej cyfrowych, społeczeństw, wśród których dominującą rozrywką i formą komunikacji są gry i animacje 3D. Założono także nabycie umiejętności pracy zespołowej, wykorzystywania w procesie przygotowania, planowania działań i finalnie realizacji komponentów do gier, animacji oraz innych prac zawierających komponent kreatywny, z których korzystają firmy, instytucje oraz inne jednostki, a także służą one do realizacji własnych planów i założeń projektowych oraz artystycznych studentów. Absolwent ma być bowiem przygotowywany do przedstawiania własnych koncepcji, wniosków oraz analizy sytuacji w branżach kreatywnych. Celem kształcenia jest także poszerzenie umiejętności praktycznych oraz wykorzystywania wiedzy w codziennej działalności oraz wzmocnienia przekonania o konieczności jej ciągłego, także samodzielnego uzupełniania.

W odniesieniu do specjalności animacja 3D i efekty specjalne dla filmu i gier oraz 3D animation & visual effects jest to przede wszystkim nabycie umiejętności oceny potrzeb i wymagań referencyjnych oraz wstępnych, praca z nimi i później sporządzanie prac w oparciu o skonkretyzowane wytyczne, a następnie systematyczną pracę od fazy storyboardu, mood boardu, concept artu, przez fazę modelowania 3D, teksturowania i shaderowania, aż do animacji i jej pełnej postprodukcji. Dla specjalności Game Design takowym wymogiem jest uzyskanie kompetencji i umiejętności pozwalających na przygotowanie dokumentacji projektowej (w formie game overall document oraz game design document), jak również zaprojektowanie i zaprototypowanie mechanik gry z jej podstawowymi elementami, zaprojektowanie układów poziomów, systemu core loopów i oraz całej warstwy fabularnej gry – od scenariusza przez dialogi, a na narracji środowiskowej skończywszy. Program studiów dla każdego z modułów kształcenia wybieralnego (specjalnościowego) zakłada rozwijanie umiejętności studentów w zakresie pracy projektowej, jako adekwatnej formy kształcenia dla studiów wyższych na każdej formie studiów (stacjonarnych i niestacjonarnych).



4. Tabela kierunkowych efektów uczenia się

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



Symbol efektu uczenia się dla kierunku	<p style="text-align: center;">OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</p> <p>Po zakończeniu studiów pierwszego stopnia na kierunku media kreatywne: game design, animacja i efekty specjalne profil praktyczny absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:</p>
WIEDZA absolwent zna i rozumie:	
MK1P_W01	Zna podstawy teoretyczne dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: teorii komunikacji ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji elektronicznej i wizualnej, teorii interaktywności i projektowania
MK1P_W02	Posiada wiedzę o historii mediów interaktywnych i wizualnych oraz ich stanie obecnym w zakresie rynków i instytucji wspierających realizację projektów w tym obszarze.
MK1P_W03	Zna wszystkie fazy opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji
MK1P_W04	Posiada wiedzę na temat języka sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem filmu i sztuki mediów. Posiada wiedzę na temat wybranych aspektów estetyki związanych z realizowanymi projektami
MK1P_W05	Zna podstawowe aspekty budowy i działania urządzeń komputerowych, filmowych i fotograficznych odpowiednich do studiowanego obszaru.
MK1P_W06	Posiada wiedzę na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym obszarem.
MK1P_W07	Posiada wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej i internetowej ze szczególnym uwzględnieniem produktów interaktywnych.
MK1P_W08	Posiada wiedzę na temat podstaw przedsiębiorczości i prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku.
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi:	
MK1P_U01	Właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych.
MK1P_U02	Posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem z zastosowaniem przepisów bezpieczeństwa pracy
MK1P_U03	Posiada odpowiedni warsztat artystyczny do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji.
MK1P_U04	Potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji.
MK1P_U05	Posiada kompetencje do realizacji warstwy wizualnej, muzyczno-dźwiękowej oraz komunikacyjnej projektu uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe.
MK1P_U06	Potrafi zaplanować strategię dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne.
MK1P_U07	Poprawnie rozpoznaje różne gatunki i formaty produkcji medialnej, filmowej i internetowej, potrafi krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego.
MK1P_U08	Posiada umiejętności językowe w zakresie terminologii informatycznej, filmowej i artystycznej związanej z profilem kierunku, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego



KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:	
MK1P_K01	Potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.
MK1P_K02	Potrafi stworzyć zespół do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy.
MK1P_K03	Potrafi skutecznie porozumiewać się w kontaktach interpersonalnych, za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta.
MK1P_K04	Dysponuje krytycznym oglądem współczesnych dzieł wizualnych pod kątem ich walorów estetycznych, użytkowych i rozrywkowych z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego, potrafi także dokonać takiego oglądu własnych projektów.

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

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



MK1P_U03	Posiada odpowiedni warsztat artystyczny do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji.	P6U_U P6S_UW P6S_UU
MK1P_U04	Potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji.	P6S_UU P6S_UK
MK1P_U05	Posiada kompetencje do realizacji warstwy wizualnej, muzyczno-dźwiękowej oraz komunikacyjnej projektu uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe.	P6S_UW
MK1P_U06	Potrafi zaplanować strategię dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne.	P6U_U P6S_UO
MK1P_U07	Poprawnie rozpoznaje różne gatunki i formaty produkcji medialnej, filmowej i internetowej, potrafi krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego.	P6S_UW
MK1P_U08	Posiada umiejętności językowe w zakresie terminologii informatycznej, filmowej i artystycznej związanej z profilem kierunku, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P6S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:		
MK1P_K01	Potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodnie z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.	P6U_K P6S_KR P6S_KK
MK1P_K02	Potrafi stworzyć zespół do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy.	P6S_KR P6S_KO
MK1P_K03	Potrafi skutecznie porozumiewać się w kontaktach interpersonalnych, za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta.	P6U_K P6S_KO P6S_KR
MK1P_K04	Dysponuje krytycznym oglądem współczesnych dzieł wizualnych pod kątem ich walorów estetycznych, użytkowych i rozrywkowych z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego, potrafi także dokonać takiego oglądu własnych projektów.	P6S_KK

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

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



P6S_WK	<p>fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji</p> <p>podstawowe ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego</p> <p>podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości</p>	<p>MK1P_W02</p> <p>MK1P_W04</p> <p>MK1P_W08</p>
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi:		
P6U_U	<p>innowacyjnie wykonywać zadania oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy w zmiennych i nie w pełni przewidywalnych warunkach</p> <p>samodzielnie planować własne uczenie się przez całe życie komunikować się z otoczeniem, uzasadniać swoje stanowisko</p>	<p>MK1P_U01</p> <p>MK1P_U02</p> <p>MK1P_U03</p> <p>MK1P_U06</p>
P6S_UW	<p>wykorzystywać posiadaną wiedzę</p> <ul style="list-style-type: none"> - formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych przez: - właściwy dobór źródeł i informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy i syntezy tych informacji, - dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych 	<p>MK1P_U03</p> <p>MK1P_U05</p> <p>MK1P_U07</p>
P6S_UW	<p>wykorzystywać posiadaną wiedzę - formułować i rozwiązywać problemy oraz wykonywać zadania typowe dla działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów - w przypadku studiów o profilu praktycznym</p>	<p>MK1P_U02</p> <p>MK1P_U03</p> <p>MK1P_U05</p>
P6S_UK	<p>komunikować się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii</p> <p>brać udział w debacie - przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich</p>	<p>MK1P_U04</p>
P6S_UK	<p>posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego</p>	<p>MK1P_U08</p>
P6S_UO	<p>planować i organizować pracę indywidualną oraz w zespole</p> <p>współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)</p>	<p>MK1P_U01</p> <p>MK1P_U06</p>
P6S_UU	<p>samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie</p>	<p>MK1P_U02</p> <p>MK1P_U03</p> <p>MK1P_U04</p>
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:		
P6U_K	<p>kultywowania i upowszechniania wzorów właściwego postępowania w środowisku pracy i poza nim</p> <p>samodzielnego podejmowania decyzji, krytycznej oceny działań własnych, działań zespołów, którymi kieruje, i organizacji, w których uczestniczy, przyjmowania odpowiedzialności za skutki tych działań</p>	<p>MK1P_K01</p> <p>MK1P_K03</p>
P6S_KK	<p>krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści</p> <p>uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu</p>	<p>MK1P_K01</p> <p>MK1P_K04</p>
P6S_KO	<p>wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego</p> <p>inicjowania działań na rzecz interesu publicznego</p> <p>myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy</p>	<p>MK1P_K02</p> <p>MK1P_K03</p>
P6S_KR	<p>odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w tym:</p> <ul style="list-style-type: none"> - przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych, - dbałości o dorobek i tradycje zawodu 	<p>MK1P_K01</p> <p>MK1P_K02</p> <p>MK1P_K03</p>



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	264	63	201	0	153	45	108	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	608	147	429	32	365	81	252	32
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	30	0	30	0
4	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	60	0	60	0	0	0	0	0
5	Moduły kształcenia językowego	285	0	45	240	267	0	27	240
6	Moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego	579	0	579	0	342	0	342	0
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	960	0	16	944	960	0	16	944
OGÓŁEM:		2816	210	1390	1216	2087	126	745	1216

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, jak również za sprawą prac projektowych w ramach studenckiego koła naukowego PLUM9 objętego opieką naukową nauczycieli akademickich Dolnośląskiej Szkoły Wyższej. Dodatkowo w ramach kierunku funkcjonuje wsparcie rozwoju studentów w ramach systemu tutoringu dla poszczególnych grup. Nauczyciele oraz tutorzy są dostępni, poza wykładami, ćwiczeniami i zajęciami z tutorem, w trakcie cotygodniowych konsultacji, pomagając rozwiązać indywidualne problemy poszczególnych studentów.

Dolnośląska Szkoła Wyższa z siedzibą we Wrocławiu dysponuje odpowiednią infrastrukturą techniczną (m.in. laboratorium dźwięku, laboratoria komputerowe z silnikiem Unity 3D, Unreal4 Engine czy pracownia VR), programistyczną oraz stricte informatyczną, wspierającą proces dydaktyczny oraz projektowy studentów. Oprócz tego nieustannie prowadzone są prace mające na celu rozbudowywanie zaplecza programowego kierunku, stosownie z wymogami rynku pracy – chociażby w postaci poszerzenia oferty przedmiotowej o zajęcia w programie Maya, czy wprowadzania pracy na pakiecie AutoDesk. W ramach wspierania studentów prowadzący korzystają również z platform komunikacyjnych, takich jak MS Teams, czy Discord oraz narzędzi jak Google Drive, gdzie możliwe jest umieszczanie materiałów w formie elektronicznej, czy prowadzenie asynchronicznych paneli dyskusyjnych. Każdy pracownik ma możliwość udostępniania studentom, w ramach prowadzonych zajęć, materiałów do wykładów i ćwiczeń, zarówno z zakresu literatury podstawowej, jak i uzupełniającej i poszerzającej wiedzę na temat danego przedmiotu lub dziedzin z nim powiązanych.



Program studiów na kierunku media kreatywne: game design, animacja i efekty specjalne został opracowany w oparciu o metody dydaktyczne, które sprzyjają osiągnięciu założonych efektów uczenia się. Dotyczy to zarówno metod podających (wykład interaktywny), problemowych (dyskusje problemowe, case study), eksponujących (prezentacja), praktycznych 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, projektowania 3D, concept artu, programowania gier czy writingu na potrzeby gier.

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

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

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

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



Specjalność	Liczba punktów ECTS	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Moduł kształcenia językowego	12	12
Moduł kształcenia wybieralnego / specjalnościowego:	47	47
Animacja 3D i efekty specjalne do filmu i gier		
Game Design	47	47
3D Animation & Visual Effects	54	nie dotyczy
Moduły praktyk kierunkowych	0	0
Moduły praktyk specjalnościowych	38	38
łącznie	97/107	97

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

4. Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych

Praktyki zawodowe na kierunku Media Kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne 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.

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) umożliwi 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, 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/teki 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 lub projektów praktycznych realizowanych pod nadzorem nauczycieli akademickich,
- 7) inne instytucje po uzgodnieniu z Uczelnianym Opiekunem Praktyk.

Studenci/teki studiów I 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:
II rok, semestr 4	480 godzin dydaktycznych (360 godzin zegarowych)	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykorzystuje niezbędną wiedzę praktyczną na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego, - wykorzystuje wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej lub internetowej ze szczególnym uwzględnieniem produktów interaktywnych, <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - twórczo posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem - realizuje warstwy wizualnej oraz komunikacyjnej projektu uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe. <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym,
III rok, semestr 6	480 godzin dydaktycznych (360 godzin zegarowych)	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykorzystuje w praktyce znajomość faz opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji - posiada i wykorzystuje profesjonalną wiedzę na temat wybranych aspektów estetyki związanych z realizowanymi projektami, - wykorzystuje w praktyce zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa kreatywnego, prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku. <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych, - potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji, - potrafi uczestniczyć w planowaniu strategii dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne, <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi uczestniczyć w działaniu zespołu do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy, - potrafi skutecznie porozumiewać się w kontaktach interpersonalnych, za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta.

Praktyka dla Studenta ma charakter nieodpłatny i jej wymiar wynosi 960 h podzielone na dwie praktyki po 480 h w semestrze czwartym i szóstym 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. Opiekun praktyk dokonuje także hospitacji 10% praktyk realizowanych na kierunku.

Zaliczenie z przedmiotu Praktyka potwierdzone wpisem „za!” 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 $\times 25 \text{ h}$ = 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 macyry 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:

Załącznik 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.

Załącznik 2. Macierz efektów uczenia się (załącznik)

Załącznik 3. Sumaryczne wskaźniki ECTS (załącznik)

Załącznik 4. Karty przedmiotów (załącznik)

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych
Kierunek: Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne
Stopień kształcenia: licencjackie
Forma studiów: niestacjonarne
Profil: praktyczny

Czas trwania:
Obowiązuje od roku akademickiego:

6 semestrów
 2012/2022

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			sem. 5			sem. 6		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N1-62-HISSZT-2	Historia sztuki	E	1	12	12	0	0				12														
2	N1-62-PORY-1	Podstawy rysunku	O	2	15	0	15	0		15																
3	N1-62-PRASPR-3	Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej	E	2	15	15	0	0						15												
4	N1-62-USEXDE-1	User experience design	O	3	15	0	15	0		15																
5	N1-62-POREAK-3	Podstawy reżyserii i pracy z aktorem	O	1,5	15	0	15	0						15												
6	N1-62-POPRA-2	Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą	O	3	15	0	15	0		15																
7	N1-62-PODPRZ-1	Podstawy przedsiębiorczości	O	2	15	6	9	0	6	9																
8	N1-62-SGGOSP-5	Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach	O	3	15	0	15	0													15					
9	N1-62-DIGART-2	Digital art.	O	2	18	6	12	0			6	12														
10	N1-62-PPRGR-1	Podstawy projektowania graficznego	O	2	18	6	12	0	6	12																
RAZEM:				22	153	45	108	0	12	66	0	18	12	0	15	15	0	0	0	0	0	15	0	0	0	

Moduły kształcenia kierunkowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																	
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem. 4			sem. 5			sem. 6		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N1-62-WACOAR-2	Warsztat concept artów, storyboardingu i animatorów	O	4	18	0	18	0				18														
2	N1-62-POPRDZ-3	Podstawy produkcji dźwiękowej	O	1,5	15	0	15	0						15												
3	N1-62-PODGD-1	Podstawy game design	O	4	24	6	18	0	6	18																
4	N1-62-MEZAPR-3	Zarządzanie projektami	O	3	41	0	9	32						9	32											
5	N1-62-KOMGRU-1	Komunikacja z grupą	O	3	15	6	9	0	6	9																
6	N1-62-HIMEWI-1	Historia mediów wizualnych i animacji	E	3	18	9	9	0	9	9																
7	N1-62-HIGIKO-2	Historia gier komputerowych	O	2	18	18	0	0			18															
8	N1-62-STODES-2	Storytelling i story design	O	2	15	3	12	0			3	12														
9	N1-62-SCE-3	Scenariopisanie	O	2	15	3	12	0					3	12												
10	N1-62-STODES-3	Praca z systemem motion capture	O	1,5	15	0	15	0						15												
11	N1-62-KOELCY-4	Komunikacja elektroniczna i wizualna	O	1,5	12	6	6	0							6	6										
12	N1-62-POPRPO-1	Podstawy projektowania postaci	O	3	15	0	15	0		15																
13	N1-62-ORPR-2	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu	O	3	15	0	15	0				15														
14	N1-62-VRTEGR1-2	VR i nowe technologie w grach1	O	3	18	0	18	0				18														
15	N1-62-VRTEGR2-3	VR i nowe technologie w grach2	O	2	18	0	18	0						18												
16	N1-62-SILITG1-1	Silniki i technologie gier 1	O	3	21	0	21	0		21																
17	N1-62-SILITG2-2	Silniki i technologie gier 2	O	2	21	0	21	0				21														
18	N1-62-SILITG3-3	Silniki i technologie gier 3	O	2	21	0	21	0						21												
19	N1-62-WGST-1	Wstęp do game studies	O	2	15	15	0	0	15																	
20	N1-62-OWINT-2	Ochrona własności intelektualnej	O	2	15	15	0	0				15														
RAZEM:				50	365	81	252	32	36	72	0	36	84	0	3	90	32	6	6	0	0	0	0	0		

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			sem. 5			sem. 6		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N1-62-SEMD1-5	Seminarium dyplomowe1	O	6	15	0	15	0														15				
2	N1-62-SEMD2-6	Seminarium dyplomowe2	O	6	15	0	15	0															15			
RAZEM:				12	30	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	0	0		

Moduły kształcenia językowego

3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	30	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	0	0	15	0
4	Moduły kształcenia językowego	267	0	27	240	0	0	0	0	0	0	0	9	80	0	9	80	0	9	80	0	0	0
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	342	0	342	0	0	0	0	0	69	0	0	54	0	0	81	0	0	108	0	0	30	0
Ogółem bez praktyk		1157	126	759	272	48	138	0	54	165	0	18	168	112	6	96	80	0	147	80	0	45	0
Moduły praktyk		Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	960	4	12	944	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	6	471	0	0	0	1	6	473
Ogółem praktyki		960	4	12	944	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	6	471	0	0	0	1	6	473
OGÓŁEM:		2117				186			219			298			662			227			525		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr					
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4	sem. 5	sem. 6
1	Moduły kształcenia podstawowego	21,5	12	3	3,5	0	3	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	49,5	18	18	12	1,5	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	12	0	0	0	0	6	6
4	Moduły kształcenia językowego	12	0	0	4	4	4	0
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	47	0	9	8	8	16	6
Ogółem bez praktyk		142	30	30	27,5	13,5	29	12
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	38	0	0	0	19	0	19
Ogółem praktyki		38	0	0	0	19	0	19
OGÓŁEM:		180	30	30	27,5	32,5	29	31

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	901
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	272
Liczba godzin praktyk w Instytucji	944
Łączna liczba godzin w programie	2117

Moduły praktyk		Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	960	4	12	944	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	6	471	0	0	0	1	6	473
Ogółem praktyki		960	4	12	944	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	6	471	0	0	0	1	6	473
OGÓŁEM:		2117			186			198			310			692			206			525			

		Punkty ECTS										
Lp.		Liczba punktów	Semestr									
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem. 4	sem. 5	sem. 6				
1	Moduły kształcenia podstawowego	21,5	12	3	3,5	0	3	0				
2	Moduły kształcenia kierunkowego	49,5	18	18	12	1,5	0	0				
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	12	0	0	0	0	6	6				
4	Moduły kształcenia językowego	12	0	0	4	4	4	0				
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0				
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	47	0	9	7	9	18	4				
Ogółem bez praktyk		142	30	30	26,5	14,5	31	10				
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0				
8	Moduły praktyk specjalnościowych	38	0	0	0	19	0	19				
Ogółem praktyki		38	0	0	0	19	0	19				
OGÓŁEM:		180	30	30	26,5	33,5	31	29				

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	901
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	272
Liczba godzin praktyk w Instytucji	944
Łączna liczba godzin w programie	2117

Moduły praktyk		Ogól.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	960	4	12	944	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	6	471	0	0	0	1	6	473
Ogółem praktyki		960	4	12	944	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	6	471	0	0	0	1	6	473
OGÓŁEM:		2816			324			345			493			809			287			558			

		Punkty ECTS										
Lp.		Liczba punktów	Semestr									
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem. 4	sem. 5	sem. 6				
1	Moduły kształcenia podstawowego	21,5	12	3	3,5	0	3	0				
2	Moduły kształcenia kierunkowego	49,5	18	18	12	1,5	0	0				
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	12	0	0	0	0	6	6				
4	Moduły kształcenia językowego	12	0	0	4	4	4	0				
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0				
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	47	0	9	7	9	18	4				
Ogółem bez praktyk		142	30	30	26,5	14,5	31	10				
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0				
8	Moduły praktyk specjalnościowych	38	0	0	0	19	0	19				
Ogółem praktyki		38	0	0	0	19	0	19				
OGÓŁEM:		180	30	30	26,5	33,5	31	29				

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	1600
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	272
Liczba godzin praktyk w Instytucji	944
Łączna liczba godzin w programie	2816

6	Moduły kształcenia specjalnościowego	579	0	579	0	0	0	0	0	129	0	0	90	0	0	120	0	0	180	0	0	60	0
Ogółem bez praktyk		1856	210	1374	272	78	246	0	90	294	0	30	321	112	12	177	80	0	246	80	0	90	0
Moduły praktyk		Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	960	4	12	944	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	6	471	0	0	0	1	6	473
Ogółem praktyki		960	4	12	944	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	6	471	0	0	0	1	6	473
OGÓŁEM:		2816			324			384			463			749			326			570			

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr					
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4	sem. 5	sem. 6
1	Moduły kształcenia podstawowego	21,5	12	3	3,5	0	3	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	49,5	18	18	12	1,5	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	12	0	0	0	0	6	6
4	Moduły kształcenia językowego	12	0	0	4	4	4	0
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	47	0	9	8	8	16	6
Ogółem bez praktyk		142	30	30	27,5	13,5	29	12
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	38	0	0	0	19	0	19
Ogółem praktyki		38	0	0	0	19	0	19
OGÓŁEM:		180	30	30	27,5	32,5	29	31

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	1600
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	272
Liczba godzin praktyk w Instytucji	944
Łączna liczba godzin w programie	2816

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: Studiów Stosowanych
Kierunek: Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: Animacja 3D i efekty specjalne do filmu i gier
Stopień kształcenia: I stopień
Profil: praktyczny
Forma studiów: niestacjonarne
Czas trwania: 3 lata (6 semestrów)
Obowiązuje od roku akademickiego: 2021/2022

		SUMA W %					41%	6%	53%	91%	54%	52%	52%	24%	24%		
		SUMA PUNKTÓW ECTS					73,3	10,9	95,8	163,7	97,0	93,0	93,0	43,5	43,5		
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Wskaźniki ECTS								
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bezpśredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego		praktyczne	wybieralne	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające	
										e-learning	praca własna studenta					informatyka techniczna i telekomunikacja	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki
Moduły kształcenia podstawowego																	
1	N1-62-PORY-1	Podstawy rysunku	O	2	15	0	15	0	0,6	0,0	1,4	2,0	0,0	1,0	1,0	0,0	1,0
2	N1-62-USEXDE-1	User experience design	O	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	0,0	2,5	2,5	0,0	0,5
3	N1-62-POPRKA-2	Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą	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	N1-62-PODPRZ-1	Podstawy przedsiębiorczości	O	2	15	6	9	0	0,6	0,0	1,4	1,2	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0
5	N1-62-PPRGR-1	Podstawy projektowania graficznego	O	2	18	6	12	0	0,7	0,0	1,3	1,4	0,0	1,0	1,0	0,5	0,5
6	N1-62-HISSZT-2	Historia sztuki	E	1	12	12	0	0	0,5	0,0	0,5	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	1,0
7	N1-62-DIGART-2	Digital art.	O	2	18	6	12	0	0,7	0,0	1,3	1,4	0,0	0,5	0,5	0,5	1,0
8	N1-62-PRASPR-3	Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej	E	2	15	15	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0
9	N1-62-POREAK-3	Podstawy reżyserii i pracy z aktorem	O	1,5	15	0	15	0	0,6	0,0	0,9	1,5	0,0	0,5	0,5	0,0	1,0
10	N1-62-SGGOSP-5	Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach	O	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0

Moduły kształcenia specjalnościowego																	
1	N1-62-POGRAF-2	Podstawy grafiki 3d	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	N1-62-MOSROO-2	Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów	O	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,5	0,5	1,5	1,0
3	N1-62-MOSPOS-2	Modelowanie postaci	O	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0	3,0	0,5	0,5	1,5	1,0
4	N1-62-TESSROB-3	Teksturowanie, mapowanie i shading	O	1,5	15	0	15	0	0,6	0,0	0,9	1,5	1,5	0,0	0,0	1,0	0,5
5	N1-62-RIGOWA-3	Rigowanie	O	2	15	0	15	0	0,6	0,0	1,4	2,0	2,0	0,0	0,0	1,0	1,0
6	N1-62-OSWREN-3	Oświetlenie i rendering	O	2	15	0	15	0	0,6	0,0	1,4	2,0	2,0	0,0	0,0	1,0	1,0
7	N1-62-EFSPFI-3	Efekty specjalne w filmie	O	1,5	21	0	21	0	0,8	0,0	0,7	1,5	1,5	0,5	0,5	0,5	0,5
8	N1-62-PODANI-4	Podstawy animacji 3d	O	1,5	21	0	21	0	0,8	0,0	0,7	1,5	1,5	0,5	0,5	0,5	0,5
9	N1-62-APOFIL-4	Animacja postaci do filmu	O	1,5	21	0	21	0	0,8	0,0	0,7	1,5	1,5	0,5	0,5	0,5	0,5
10	N1-62-SYCZFI-4	Systemy cząsteczkowe i fizyka	O	1,5	15	0	15	0	0,6	0,0	0,9	1,5	1,5	0,0	0,0	1,0	0,5
11	N1-62-EFSPGR-4	Efekty specjalne w grach	O	1,5	24	0	24	0	1,0	0,0	0,5	1,5	1,5	0,5	0,5	0,5	0,5
12	N1-62-RM3d-4	Retopologia modelu 3d	O	1,5	15	0	15	0	0,6	0,0	0,9	1,5	1,5	0,0	0,0	1,0	0,5
13	N1-62-WAPECA-4	Warsztat performance capture	O	1,5	15	0	15	0	0,6	0,0	0,9	1,5	1,5	0,5	0,5	0,5	0,5
14	N1-62-APOGIE-5	Animacja postaci do gier	O	4	24	0	24	0	1,0	0,0	3,0	4,0	4,0	1,0	1,0	1,0	2,0
15	N1-62-ANURME-5	Animacja urządzeń mechanicznych	O	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	1,0	1,0	1,0	1,0
16	N1-62-MOTDES-5	Motion design	O	4	15	0	15	0	0,6	0,0	3,4	4,0	4,0	1,0	1,0	2,0	1,0
17	N1-62-MATPAI-5	Matte Painting i techniki 2,5d	O	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	0,0	2,0	1,0
18	N1-62-POKOMP-5	Postprodukcja - kompozytowanie	O	4	18	0	18	0	0,7	0,0	3,3	4,0	4,0	0,5	0,5	2,5	1,0
19	N1-62-POMOWI-6	Postprodukcja - montaż wideo	O	2	15	0	15	0	0,6	0,0	1,4	2,0	2,0	0,5	0,5	1,0	0,5
20	N1-62-UEWA-6	Unreal Engine w animacji	O	2	15	0	15	0	0,6	0,0	1,4	2,0	2,0	0,0	0,0	1,0	1,0
Moduły praktyk specjalnościowych																	
					ogól.	WP	EW	prak.									
1	N1-00-PRAZ1-4	Praktyka zawodowa1	O	19	480	3	6	471	19,0	0,0	0,0	19,0	19,0	10,0	10,0	4,5	4,5
2	N1-00-PRAZ2-6	Praktyka zawodowa2	O	19	480	1	6	473	19,0	0,0	0,0	19,0	19,0	10,0	10,0	4,5	4,5

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: Studiów Stosowanych
Kierunek: Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: Game design
Stopień kształcenia: I stopień
Profil: praktyczny
Forma studiów: niestacjonarne
Czas trwania: 3 lata (6 semestrów)
Obowiązuje od roku akademickiego: 2021/2022

		SUMA W %					40,7%	6,1%	53,2%	90,9%	53,9%	51,9%	51,9%	24,2%	23,9%		
		SUMA PUNKTÓW ECTS					73,3	10,9	95,8	163,7	97,0	93,5	93,5	43,5	43,0		
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Wskaźniki ECTS								
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bezpśredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego		praktyczne	wybieralne	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające	
e-learning	praca własna studenta																
Moduły kształcenia podstawowego																	
1	N1-62-PORY-1	Podstawy rysunku	O	2	15	0	15	0	0,6	0,0	1,4	2,0	0,0	1,0	1,0	0,0	1,0
2	N1-62-USEXDE-1	User experience design	O	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	0,0	2,5	2,5	0,0	0,5
3	N1-62-POPRKA-2	Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą	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	N1-62-PODPRZ-1	Podstawy przedsiębiorczości	O	2	15	6	9	0	0,6	0,0	1,4	1,2	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0
5	N1-62-PPRGR-1	Podstawy projektowania graficznego	O	2	18	6	12	0	0,7	0,0	1,3	1,4	0,0	1,0	1,0	0,5	0,5
6	N1-62-HISSZT-2	Historia sztuki	E	1	12	12	0	0	0,5	0,0	0,5	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	1,0
7	N1-62-DIGART-2	Digital art.	O	2	18	6	12	0	0,7	0,0	1,3	1,4	0,0	0,5	0,5	0,5	1,0
8	N1-62-PRASPR-3	Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej	E	2	15	15	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0
9	N1-62-POREAK-3	Podstawy reżyserii i pracy z aktorem	O	1,5	15	0	15	0	0,6	0,0	0,9	1,5	0,0	0,5	0,5	0,0	1,0

10	N1-62-SGGOSP-5	Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach	0	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0
----	----------------	--	---	---	----	---	----	---	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Moduły kształcenia kierunkowego																	
1	N1-62-PODGD-1	Podstawy game design	O	4	24	6	18	0	1,0	0,0	3,0	3,0	0,0	3,0	3,0	0,0	1,0
2	N1-62-KOMGRU-1	Komunikacja z grupą	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	N1-62-HIMEWI-1	Historia mediów wizualnych i animacji	E	3	18	9	9	0	0,7	0,0	2,3	1,6	0,0	1,5	1,5	0,0	1,5
4	N1-62-POPRPO-1	Podstawy projektowania postaci	O	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	0,0	1,0	1,0	0,0	2,0
5	N1-62-SILITG1-1	Silniki i technologie gier 1	O	3	21	0	21	0	0,8	0,0	2,2	3,0	0,0	1,0	1,0	2,0	0,0
6	N1-62-WGST-1	Wstęp do game studies	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	N1-62-WACOAR-2	Warsztat concept artów, storyboardingu i animatorów	O	4	18	0	18	0	0,7	0,0	3,3	4,0	0,0	2,0	2,0	1,0	1,0
8	N1-62-OWINT-2	Ochrona własności intelektualnej	O	2	15	15	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0
9	N1-62-HIGIKO-2	Historia gier komputerowych	O	2	18	18	0	0	0,7	0,0	1,3	0,0	0,0	1,0	1,0	0,0	1,0
10	N1-62-STODES-2	Storytelling i story design	O	2	15	3	12	0	0,6	0,0	1,4	1,6	0,0	1,5	1,5	0,0	0,5
11	N1-62-ORPR-2	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu	O	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0
12	N1-62-VRTEGR1-2	VR i nowe technologie w grach1	O	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0	0,0	1,0	1,0	2,0	0,0
13	N1-62-SILITG2-2	Silniki i technologie gier 2	O	2	21	0	21	0	0,8	0,0	1,2	2,0	0,0	0,5	0,5	1,5	0,0
14	N1-62-POPRDZ-3	Podstawy produkcji dźwiękowej	O	1,5	15	0	15	0	0,6	0,0	0,9	1,5	0,0	1,0	1,0	0,0	0,5
15	N1-62-MEZAPR-3	Zarządzanie projektami	O	3	41	0	9	32	0,4	1,3	1,3	2,9	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0
16	N1-62-SCE-3	Scenariopisanie	O	2	15	3	12	0	0,6	0,0	1,4	1,6	0,0	1,0	1,0	0,0	1,0
17	N1-62-STODES-3	Praca z systemem motion capture	O	1,5	15	0	15	0	0,6	0,0	0,9	1,5	0,0	0,5	0,5	0,5	0,5
18	N1-62-VRTEGR2-3	VR i nowe technologie w grach2	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0	0,0	1,0	1,0	1,0	0,0
19	N1-62-SILITG3-3	Silniki i technologie gier 3	O	2	21	0	21	0	0,8	0,0	1,2	2,0	0,0	0,5	0,5	1,5	0,0
20	N1-62-KOELCY-4	Komunikacja elektroniczna i wizualna	O	1,5	12	6	6	0	0,5	0,0	1,0	0,7	0,0	1,5	1,5	0,0	0,0
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																	
1	N1-62-SEMD1-5	Seminarium dyplomowe1	O	6	15	0	15	0	0,6	0,0	5,4	6,0	0,0	3,5	3,5	1,0	1,5
2	N1-62-SEMD2-6	Seminarium dyplomowe2	O	6	15	0	15	0	0,6	0,0	5,4	6,0	0,0	3,5	3,5	1,0	1,5
3																	
Moduły kształcenia językowego																	
1	N1-00-JĘZOBC1-3	Język obcy 1 (język angielski, język niemiecki)	O	4	89	0	9	80	0,4	3,2	0,4	4,0	4,0	4,0	4,0	0,0	0,0
2	N1-00-JĘZOBC2-4	Język obcy 2 (język angielski, język niemiecki)	O	4	89	0	9	80	0,4	3,2	0,4	4,0	4,0	4,0	4,0	0,0	0,0
3	N1-00-JĘZOBC3-5	Język obcy 3 (język angielski, język niemiecki)	O	4	89	0	9	80	0,4	3,2	0,4	4,0	4,0	4,0	4,0	0,0	0,0

Moduły kształcenia specjalnościowego																	
1	N1-62-G2DPGIF-2	Grafika 2d na potrzeby gier i filmów	0	2	15	0	15	0	0,6	0,0	1,4	2,0	2,0	0,0	0	0,5	1,5
2	N1-62-PROTOT-2	Prototypowanie	0	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0	2,0	0,0	0	1,5	0,5
3	N1-62-GAML0M-2	Game design - logika i mechanika gry	0	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0	2,0	0,5	0,5	1	0,5
4	N1-62-POP RP0-2	Podstawy projektowania poziomów	0	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0	3,0	1,0	1	1,5	0,5
5	N1-62-MOBIGR1-3	Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier1	0	2	15	0	15	0	0,6	0,0	1,4	2,0	2,0	1,5	1,5	0	0,5
6	N1-62-PROPOS-3	Podstawy projektowania assetów graficznych	0	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0	3,0	0,0	0	1	2
7	N1-62-ZAP RP01-3	Zaawansowane projektowanie poziomów1	0	3	21	0	21	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,5	0,5	1,5	1
8	N1-62-MOBIGR2-4	Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier2	0	2	15	0	15	0	0,6	0,0	1,4	2,0	2,0	1,5	1,5	0	0,5
9	N1-62-ZPSGU1-4	Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity1	0	2	21	0	21	0	0,8	0,0	1,2	2,0	2,0	0,0	0	1,5	0,5
10	N1-62-ZPSGE-4	Zaawansowana praca z silnikami gier1-Unreal Engine1	0	2	24	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0	2,0	0,0	0	1,5	0,5
11	N1-62-ZAP RP02-4	Zaawansowane projektowanie poziomów2	0	2	21	0	21	0	0,8	0,0	1,2	2,0	2,0	0,5	0,5	1	0,5
12	N1-62-KUASPR-5	Kulturowe aspekty projektowania i produkcji gry	0	2	15	0	15	0	0,6	0,0	1,4	2,0	2,0	2,0	2	0	0
13	N1-62-MOBIGR3-5	Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier3	0	2	15	0	15	0	0,6	0,0	1,4	2,0	2,0	1,5	1,5	0	0,5
14	N1-62-ZPSGU1-5	Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity2	0	3	24	0	24	0	1,0	0,0	2,0	3,0	3,0	0,0	0	2,5	0,5
15	N1-62-ZPSGE-5	Zaawansowana praca z silnikami gier-Unreal Engine2	0	3	24	0	24	0	1,0	0,0	2,0	3,0	3,0	0,0	0	2	1
16	N1-62-TEGRPL-5	Testowanie gier i planowanie testów	0	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	0	3	0
17	N1-62-PRASDZ-5	Projektowanie assetów dźwiękowych	0	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	0	1	2
18	N1-62-REMAWI-6	Realizacja materiałów wideo do gier	0	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	0	0,5	2,5
19	N1-62-ZAJMON-6	Zajęcia monograficzne	0	3	15	0	15	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	0	2	1
Moduły praktyk specjalnościowych																	
					ogół.	WP	EW	prak.									
1	N1-00-PRAZ1-4	Praktyka zawodowa1	0	19	480	3	6	471	19,0	0,0	0,0	19,0	19,0	10,0	10,0	4,5	4,5
2	N1-00-PRAZ2-6	Praktyka zawodowa2	0	19	480	1	6	473	19,0	0,0	0,0	19,0	19,0	10,0	10,0	4,5	4,5

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: Studiów Stosowanych
Kierunek: Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: Animacja 3D i efekty specjalne do filmu i gier
Stopień kształcenia: I stopień
Profil: praktyczny
Forma studiów: stacjonarne
Czas trwania: 3 lata (6 semestrów)
Obowiązuje od roku akademickiego: 2021/2022

SUMA W %		SUMA PUNKTÓW ECTS		Liczba godz.				Wskaźniki ECTS										
55%		180						99,2										
6%								10,9										
39%								69,9										
91%								164,3										
54%								97,0										
52%								93,0										
52%								93,0										
24%								43,5										
24%								43,5										
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bezpśredni 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	
Moduły kształcenia podstawowego																		
1	S1-62-PORY-1	Podstawy rysunku	O	2	24	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0	0,0	1,0	1,0	0,0	1,0	
2	S1-62-USEXDE-1	User experience design	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	2,5	2,5	0,0	0,5	
3	S1-62-POPRKA-2	Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	2,0	2,0	0,0	1,0	
4	S1-62-PODPRZ-1	Podstawy przedsiębiorczości	O	2	30	9	21	0	1,2	0,0	0,8	1,4	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0	
5	S1-62-PPRGR-1	Podstawy projektowania graficznego	O	2	30	6	24	0	1,2	0,0	0,8	1,6	0,0	1,0	1,0	0,5	0,5	
6	S1-62-HISSZT-2	Historia sztuki	E	1	15	15	0	0	0,6	0,0	0,4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	1,0	
7	S1-62-DIGART-2	Digital art.	O	2	30	9	21	0	1,2	0,0	0,8	1,4	0,0	0,5	0,5	0,5	1,0	
8	S1-62-PRASPR-3	Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej	E	2	24	24	0	0	1,0	0,0	1,0	0,0	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0	
9	S1-62-POREAK-3	Podstawy reżyserii i pracy z aktorem	O	1,5	30	0	30	0	1,2	0,0	0,3	1,5	0,0	0,5	0,5	0,0	1,0	
10	S1-62-SGGOSP-5	Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach	O	3	21	0	21	0	0,8	0,0	2,2	3,0	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0	

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział:	Studiów Stosowanych
Kierunek:	Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:	Game design
Stopień kształcenia:	I stopień
Profil:	praktyczny
Forma studiów:	stacjonarne
Czas trwania:	3 lata (6 semestrów)
Obowiązuje od roku akademickiego:	2021/2022

		SUMA W %							55%	6%	39%	91%	54%	52%	52%	24%	24%		
		SUMA PUNKTÓW ECTS							99,0	10,9	70,1	164,3	97,0	93,0	93,0	43,5	43,5		
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Wskaźniki ECTS										
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bezpśredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego		praktyczne	wyberalne	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające			
										e-learning	praca własna studenta								
Moduły kształcenia podstawowego																			
1	S1-62-PORY-1	Podstawy rysunku	O	2	24	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0	0,0	1,0	1,0	0,0	1,0		
2	S1-62-USEXDE-1	User experience design	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	2,5	2,5	0,0	0,5		
3	S1-62-POPRKA-2	Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	2,0	2,0	0,0	1,0		

4	S1-62-PODPRZ-1	Podstawy przedsiębiorczości	O	2	30	9	21	0	1,2	0,0	0,8	1,4	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0
5	S1-62-PPRGR-1	Podstawy projektowania graficznego	O	2	30	6	24	0	1,2	0,0	0,8	1,6	0,0	1,0	1,0	0,5	0,5
6	S1-62-HISSZT-2	Historia sztuki	E	1	15	15	0	0	0,6	0,0	0,4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	1,0
7	S1-62-DIGART-2	Digital art.	O	2	30	9	21	0	1,2	0,0	0,8	1,4	0,0	0,5	0,5	0,5	1,0
8	S1-62-PRASPR-3	Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej	E	2	24	24	0	0	1,0	0,0	1,0	0,0	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0
9	S1-62-POREAK-3	Podstawy reżyserii i pracy z aktorem	O	1,5	30	0	30	0	1,2	0,0	0,3	1,5	0,0	0,5	0,5	0,0	1,0
10	S1-62-SGGOSP-5	Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach	O	3	21	0	21	0	0,8	0,0	2,2	3,0	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0

Moduły kształcenia kierunkowego

1	S1-62-PODGD-1	Podstawy game design	O	4	30	9	21	0	1,2	0,0	2,8	2,8	0,0	3,0	3,0	0,0	1,0
2	S1-62-KOMGRU-1	Komunikacja z grupą	O	3	30	9	21	0	1,2	0,0	1,8	2,1	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0
3	S1-62-HIMEWI-1	Historia mediów wizualnych i animacji	E	3	30	15	15	0	1,2	0,0	1,8	1,5	0,0	1,5	1,5	0,0	1,5
4	S1-62-POPPO-1	Podstawy projektowania postaci	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	1,0	1,0	0,0	2,0
5	S1-62-SILITG1-1	Silniki i technologie gier 1	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	1,0	1,0	2,0	0,0
6	S1-62-WGST-1	Wstęp do game studies	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	S1-62-WACOAR-2	Warsztat concept artów, storyboardingu i animatorów	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0	0,0	2,0	2,0	1,0	1,0
8	S1-62-OWINT-2	Ochrona własności intelektualnej	O	2	30	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0
9	S1-62-HIGIKO-2	Historia gier komputerowych	O	2	30	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0	0,0	1,0	1,0	0,0	1,0
10	S1-62-STODES-2	Storytelling i story design	O	2	30	6	24	0	1,2	0,0	0,8	1,6	0,0	1,5	1,5	0,0	0,5
11	S1-62-ORPR-2	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0
12	S1-62-VRTEGR1-2	VR i nowe technologie w grach1	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	1,0	1,0	2,0	0,0
13	S1-62-SILITG2-2	Silniki i technologie gier 2	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	0,0	0,5	0,5	1,5	0,0
14	S1-62-POPDRZ-3	Podstawy produkcji dźwiękowej	O	1,5	30	0	30	0	1,2	0,0	0,3	1,5	0,0	1,0	1,0	0,0	0,5
15	S1-62-MEZAPR-3	Zarządzanie projektami	O	3	44	0	12	32	0,5	1,3	1,2	3,0	0,0	3,0	3,0	0,0	0,0
16	S1-62-SCE-3	Scenariopisanie	O	2	30	6	24	0	1,2	0,0	0,8	1,6	0,0	1,0	1,0	0,0	1,0

17	S1-62-STODES-3	Praca z systemem motion capture	O	1,5	30	0	30	0	1,2	0,0	0,3	1,5	0,0	0,5	0,5	0,5	0,5
18	S1-62-VRTEGR2-3	VR i nowe technologie w grach2	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	0,0	1,0	1,0	1,0	0,0
19	S1-62-SILITG3-3	Silniki i technologie gier 3	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	0,0	0,5	0,5	1,5	0,0
20	S1-62-KOELCY-4	Komunikacja elektroniczna i wizualna	O	1,5	24	12	12	0	1,0	0,0	0,5	0,8	0,0	1,5	1,5	0,0	0,0
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																	
1	S1-62-SEMD1-5	Seminarium dyplomowe1	O	6	30	0	30	0	1,2	0,0	4,8	6,0	0,0	3,5	3,5	1,0	1,5
2	S1-62-SEMD2-6	Seminarium dyplomowe2	O	6	30	0	30	0	1,2	0,0	4,8	6,0	0,0	3,5	3,5	1,0	1,5
3																	
Moduły kształcenia językowego																	
1	S1-00-JĘZOBC1-3	Język obcy 1 (język angielski, język 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	S1-00-JĘZOBC2-4	Język obcy 2 (język angielski, język 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
3	S1-00-JĘZOBC3-5	Język obcy 3 (język angielski, język 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
4																	
Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego																	
1	S1-00-WF1-3	Wychowanie fizyczne1	O	0	30	0	30	0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
2	S1-00-WF2-4	Wychowanie fizyczne2	O	0	30	0	30	0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																	
1	S1-62-G2DPGIF-2	Grafika 2d na potrzeby gier i filmów	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0	0,5	1,5
2	S1-62-PROTOT-2	Prototypowanie	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0	1,5	0,5
3	S1-62-GAML0M-2	Game design - logika i mechanika gry	O	2	33	0	33	0	1,3	0,0	0,7	2,0	2,0	0,5	0,5	1	0,5
4	S1-62-POPRPO-2	Podstawy projektowania poziomów	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0	3,0	1,0	1	1,5	0,5
5	S1-62-MOBIGR1-3	Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier1	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	1,0	1	0	1
6	S1-62-PROPOS-3	Podstawy projektowania assetów graficznych	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	0	1	2
7	S1-62-ZAPRPO1-3	Zaawansowane projektowanie poziomów1	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,5	0,5	1,5	1
8	S1-62-MOBIGR2-4	Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier2	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	1,5	1,5	0	0,5
9	S1-62-ZPSGU1-4	Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity1	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0	1,5	0,5
10	S1-62-ZPSGE-4	Zaawansowana praca z silnikami gier1-Unreal Engine1	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0	1,5	0,5
11	S1-62-ZAPRPO2-4	Zaawansowane projektowanie poziomów2	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,5	0,5	1	0,5
12	S1-62-KUASPR-5	Kulturowe aspekty projektowania i produkcji gry	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	2,0	2	0	0
13	S1-62-MOBIGR3-5	Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier3	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	1,5	1,5	0	0,5
14	S1-62-ZPSGU1-5	Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity2	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	0	2,5	0,5
15	S1-62-ZPSGE-5	Zaawansowana praca z silnikami gier-Unreal Engine2	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	0	2	1
16	S1-62-TEGRPL-5	Testowanie gier i planowanie testów	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	0	3	0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Department
Major
Specialization
Degree
Profile
Form
Time
From Academic Year

Wydział Studiów Stosowanych
Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne
Creative Media: 3D animation and VFX
B.A.
Practical
Full time
3 years (6 semesters)
2021 / 2022

SUMA W %		SUMA PUNKTOW ECTS		No. Of hours				ECTS									
55%		180						55%	6%	39%	90%	58%	52%	52%	24%	24%	
98,8								98,8	10,4	70,8	162,2	104,0	93,0	93,0	43,5	43,5	
No.	Course Code	Course name	E/O/ZAL	ECTS	Total	Lect.	Work.	p/e	bezpośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność		praktyczne	wybieralne	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych lub nauk społecznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające	
										e-learning	praca własna studenta					informatyka techniczna i telekomunikacja	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki

General Courses

1	S1-62-PORM-1	Introduction to drawing	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	1,0	1,0	0,0	2,0
2	S1-62-USEXDE1-1	User experience design	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	1,5	1,5	1,0	0,5
3	S1-62-PLC-2	Polish Digital Culture and History1	O	4	60	30	30	0	2,4	0,0	1,6	2,0	0,0	2,0	2,0	0,0	2,0
4	S1-62-POREAK-2	Introduction to directing and acting techniques	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	0,0	1,0	1,0	0,0	1,0
5	S1-62-POPRKA-2	Film language and camera shooting	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	1,0	1,0	1,0	1,0
6	S1-62-EDMEDZ-2	Media art.	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	0,0	1,5	1,5	0,5	1,0
7	S1-62-DESTHIN-2	Design Thinking	O	2	35	0	15	20	0,6	0,8	0,6	2,0	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0
8	S1-62-PLC2-3	Polish Digital Culture and History2	O	4	60	30	30	0	2,4	0,0	1,6	2,0	0,0	3,0	3,0	0,0	1,0
9	S1-62-PODPRZ-3	PR and portfolio building	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0
10	S1-62-KUASPR-5	Cultural aspects of games and animations	O	2	30	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0	0,0	1,5	1,5	0,0	0,5
11	S1-62-PRASPR-6	Law in design and production	O	2	24	24	0	0	1,0	0,0	1,0	0,0	0,0	2,0	2,0	0,0	0,0
12	S1-62-SZTMED-6	Children's media	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	0,0	1,0	1,0	0,0	1,0



**DOLNOŚLĄSKA SZKOŁA WYŻSZA
WYDZIAŁ STUDIÓW STOSOWANYCH**

**PROGRAM STUDIÓW
NA KIERUNKU
MEDIA KREATYWNE: GAME DESIGN, ANIMACJA, EFEKTY SPECJALNE
STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA
PROFIL: PRAKTYCZNY
obowiązujący dla cyklu
rozpoczynającego się w roku akademickim 2021/2022**

Załącznik Karty przedmiotów



Spis treści

Moduły kształcenia podstawowego	6
Podstawy rysunku	6
User experience design	7
Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą	8
Podstawy przedsiębiorczości	9
Podstawy projektowania graficznego	10
Historia sztuki	11
Digital art	12
Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej	13
Podstawy reżyserii i pracy z aktorem	14
Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach	15
Moduły kształcenia kierunkowego	16
Podstawy game design	16
Komunikacja z grupą	17
Historia mediów wizualnych i animacji	18
Podstawy projektowania postaci	19
Silniki i technologie gier 1	20
Wstęp do game studies	21
Warsztat concept artów, storyboardingu i animatorów	22
Ochrona własności intelektualnej	23
Historia gier komputerowych	24
Storytelling i story design	25
Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu	26
VR i nowe technologie w grach 1	27
Silniki i technologie gier 2	28
Podstawy produkcji dźwiękowej	29
Zarządzanie projektami	30
Scenariopisanie	31
Praca z systemem motion capture	32
VR i nowe technologie w grach 2	33
Silniki i technologie gier 3	34
Komunikacja elektroniczna i wizualna	35
Moduły przygotowania pracy dyplomowej	36
Seminarium dyplomowe 1	36
Seminarium dyplomowe 2	37
Moduły kształcenia językowego	38
Język obcy 1 (język angielski, język niemiecki, język hiszpański)	38
Język obcy 2 (język angielski, język niemiecki, język hiszpański)	41
Język obcy 3 (język angielski, język niemiecki, język hiszpański)	44



Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	47
Wychowanie fizyczne1.....	47
Wychowanie fizyczne2.....	48
Moduły praktyk specjalnościowych.....	49
Praktyka zawodowa1	49
Praktyka zawodowa2	50
Moduły kształcenia specjalnościowego - Animacja 3D i efekty specjalne do filmu i gier.....	51
Podstawy grafiki 3d.....	51
Modelowanie środowiska, wnętrza i obiektów	52
Modelowanie postaci.....	53
Teksturowanie, mapowanie i shading	54
Rigowanie.....	55
Oświetlenie i rendering.....	56
Efekty specjalne w filmie.....	57
Podstawy animacji 3d	58
Animacja postaci do filmu.....	59
Systemy cząsteczkowe i fizyka	60
Efekty specjalne w grach.....	61
Retopologia modelu 3d.....	62
Warsztat performance capture.....	63
Animacja postaci do gier	64
Animacja urządzeń mechanicznych	65
Motion design	66
Matte Painting i techniki 2,5d	67
Postprodukcja – kompozytowanie.....	68
Postprodukcja - montaż wideo	69
Unreal Engine w animacji.....	70
Moduły kształcenia specjalnościowego – Game design	71
Grafika 2d na potrzeby gier i filmów.....	71
Prototypowanie	72
Game design - logika i mechanika gry.....	73
Podstawy projektowania poziomów.....	74
Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier1	75
Podstawy projektowania assetów graficznych	76
Zaawansowane projektowanie poziomów1	77
Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier2	78
Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity1	79
Zaawansowana praca z silnikami gier1-Unreal Engine1	80
Zaawansowane projektowanie poziomów2	81
Kulturowe aspekty projektowania i produkcji gry	82



Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier3	83
Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity2	84
Zaawansowana praca z silnikami gier-Unreal Engine2	85
Testowanie gier i planowanie testów	86
Projektowanie assetów dźwiękowych	87
Realizacja materiałów wideo do gier	88
Zajęcia monograficzne	89
General Courses.....	90
Polish Digital Culture and History1	90
Polish Digital Culture and History2	91
Introduction to drawing.....	92
Law in design and production.....	93
User experience design.....	94
Introduction to directing and acting techniques	95
Film language and camera shooting	96
PR and portfolio building	97
Media art.....	98
Children's media	99
Design Thinking.....	100
Cultural aspects of games and animations	101
Major Courses.....	102
Concept Arts and Storyboards	102
Fundamentals of Sound Production	103
Story telling i story design.....	104
Project managements methods.....	105
Group communication	106
Game design1	107
Game design2	108
Motion capture workshop	109
Computer Mediated Communication and Cyberactivism.....	110
Unity Engine.....	111
B.A. Project Seminars.....	112
B.A. seminar1.....	112
B.A. seminar2.....	113
Language Courses.....	114
Foreign Language 1 (German, Spanish)	114
Foreign Language 2 (German, Spanish)	116
Foreign Language 3 (German, Spanish)	118
Physical Education Courses.....	120
Physical Education1	120



Physical Education2	121
Internships	122
Internship1.....	122
Internship2.....	123
3D animation and VFX Courses.....	124
History of Animation and VFX.....	124
3d Graphics fundamentals	125
Introduction to Character Design	126
Stereoscopy and virtual Scenographies	127
Animatics	128
Environment, interior and objects modelling	129
Character modelling.....	130
Texturing, mapping and shading.....	131
Rigging.....	132
Lighting and rendering	133
3d animation fundamentals.....	134
Character animation	135
Particles and physics	136
Mechanisms and vehicles animation	137
Motion design	138
Matte Painting and 2,5d techniques.....	139
VFX I	140
VFX II	141
Postproduction – compositing	142
Postproduction - video editing.....	143
Performance capture workshop	144
Scriptwriting.....	145
3d retopology.....	146


Moduły kształcenia podstawowego
Podstawy rysunku

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Podstawy rysunku			S1-62-PORY-1 N1-62-PORY-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	X	24	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	X	15	
Cele kształcenia			
Przedmiot umożliwia zdobycie wiedzy przez studentów z zakresu podstaw rysunku i malarstwa potrzebnych do kształtowania własnej techniki, a także wiedzy na temat wybranych aspektów kompozycji, anatomii człowieka, światłocienia i faktury oraz bryły obiektów. W ramach przedmiotu student rozwija umiejętności w zakresie technik rysunku, a także krytycznej analizy dzieł rysunkowych i malarskich pod kątem kompozycji i technik, a także kształtowania wrażliwości artystycznej.			



User experience design

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
User experience design			S1-62-USEXDE-1 N1-62-USEXDE-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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 jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą na temat projektowania interfejsów graficznych, dysponował wiedzą na temat użyteczności w projektach interaktywnych oraz skutecznie wykorzystywał narzędzia i oprogramowanie graficzne i dźwiękowe do tworzenia użytecznych projektów, a także potrafił dostosować warstwę interfejsu do oczekiwań i specyfiki odbiorców oraz do warunków technicznych platformy.			



Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą			N1-62-POPRKA-1 S1-62-POPRKA-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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 kształcenia jest umożliwienie studentom uzyskania i rozwinięcia wiedzy o teorii filmu i zasadach jego tworzenia, umożliwienia zdobycia wiedzy co do zagadnień technicznych, kształtów planów filmowych i technik nagrywania, wraz z praktycznymi umiejętnościami związanymi z powstawaniem obrazu filmowego. Dodatkowym celem jest rozwinięcie umiejętności rozpoznawania funkcji i korzystania z trybów pracy kamery, umiejętności prawidłowego dobrania i obsługiwanania sprzętu filmowego.			



Podstawy przedsiębiorczości

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Podstawy przedsiębiorczości			S1-62-PODPRZ-1 N1-62-PODPRZ-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	9	21	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	6	9	
Cele kształcenia			
Celem kursu jest umożliwienie zdobycia wiedzy i umiejętności niezbędnych do prowadzenia działalności gospodarczej w branży kreatywnej, przygotowanie studentów do stworzenia i prowadzenia własnej firmy, kształtowanie umiejętności oceny potrzeb klientów branży kreatywnej i projektowania produktów i usług z ich uwzględnieniem; praktyczne przygotowanie do udziału w rekrutacji do pracy w branży kreatywnej oraz samodzielnego poszukiwania informacji w tym zakresie.			



Podstawy projektowania graficznego

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Podstawy projektowania graficznego			S1-62-PPRGR-1 N1-62-PPRGR-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	6	24	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	6	12	
Cele kształcenia			
Celem kształcenia jest umożliwienie doskonalenie wiedzy z zakresu historii, teorii i praktyki projektowania graficznego. Umożliwienie zdobycia umiejętności z zakresu podstaw projektowania graficznego. Kształtowanie umiejętności wykorzystywania języka graficznego w komunikacji wizualnej. Kształtowanie umiejętności tworzenia przekazu niosącego formę i treść wizualną.			



Historia sztuki

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
Historia sztuki		S1-62-HISSZT-2 N1-62-HISSZT-2	
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	15	X	X
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	12	X	X
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student: dysponował wiedzą historyczną w zakresie rozwoju form sztuki; posiadał wiedzę na temat stylów, twórców i dzieł pojawiających się na przestrzeni historycznego rozwoju sztuki; rozróżniał współczesne i historyczne konwencje w sztuce i obrazowaniu; znał ewolucję form sztuki i obrazowania; rozpoznawał rozwój sztuki i form obrazowania jako działanie kulturowe i społeczne.			



Digital art

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Digital art			S1-62-DIGART-2 N1-62-DIGART-2
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	9	21	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	6	12	
Cele kształcenia			
Celem kształcenia jest umożliwienie zdobycia wiedzy na temat technologii cyfrowej i jej roli w sztuce współczesnej. Kształtowanie umiejętności samodzielnej analizy 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 i sztuki			



Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej			S1-62-PRASPR-3 N1-62-PRASPR-3
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polSKI
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	24		
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	15		
Cele kształcenia			
Celem kształcenia jest umożliwienie studentowi zdobycia wiedzy z zakresu prawa obowiązującego w sektorze kreatywnym, co pozwoli na lepsze przygotowanie do podjęcia pracy w sektorze growym lub filmowym. Celem jest ukształtowanie zrozumienia kluczowych pojęć i definicji, zwłaszcza związanych z prawem pracy, prawem konkurencji i finansowymi aspektami branży, a ponadto praktyczne przygotowanie do czytania i rozumienia umów, kontraktów czy dokumentów, z którymi styczność mają pracownicy i właściciele przedsiębiorstw kreatywnych.			



Podstawy reżyserii i pracy z aktorem

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Podstawy reżyserii i pracy z aktorem			S1-62-POREAK-3 N1-62-POREAK-3
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
Cele kształcenia			
<p>Cel ogólny zajęć: rozwijanie umiejętności choreograficznych i reżyserskich w przestrzeni scenicznej, Cele szczegółowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - rozwijanie plastyki ruchu ciała, - opanowanie elementów techniki pantomimicznej, - rozwijanie technik aktorskich podczas budowanie charakterów, - rozwijanie umiejętności tworzenia etiud ruchowych, - rozwijanie umiejętności tworzenia etiud w teatrze cieni, - rozwijanie komponowania ruchu w przestrzeni i na ekranie w teatrze cieni, - rozwijanie umiejętności reżyserowania dramaturgii w etiudach, - tworzenie scenariusza LARPa, - aranżowanie przestrzeni do rozgrywki LARPa oraz wyposażenia charakterów rozgrywki, - rozwijanie umiejętności choreografii walk na miecze 			


Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach			S1-62-SGGOSP-5 N1-62-SGGOSP-5
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
Rok studiów	trzeci	Semestr studiów	piąty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		21	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest przygotowanie studenta do wykorzystywania zasad gamifikacji i grywalizacji w pracy projektanta gier oraz rozwinięcie zdolności pozwalających na pracę w sektorze gier edukacyjnych. Ponadto celem nadrzędnym jest przystosowanie warsztatu pracy studentów do projektowania strategii grywalizacyjnych oraz samego procesu nauczania poprzez mechanizmy gry (mechaniki, eksplorację, lore świata).			


Moduły kształcenia kierunkowego
Podstawy game design

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Podstawy game design			S1-62-PODGD-1 N1-62-PODGD-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	9	21	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	6	18	
Cele kształcenia			
<p>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 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.</p>			



Komunikacja z grupą

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Komunikacja z grupą			S1-62-KOMGRU-1 N1-62-KOMGRU-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	9	21	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	6	9	
Cele kształcenia			
<p>Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy na temat typów i form komunikowania, norm funkcjonowania w grupie, rozróżniania i prawidłowej identyfikacji typy struktur organizacyjnych w grupie. Celem jest także umożliwienie nabycia umiejętności operowania narzędziami skutecznego komunikowania się w grupie oraz umiejętności aktywnego słuchania. Zajęcia kształtują umiejętność wykorzystania wiedzy na temat komunikacji niewerbalnej w praktyce komunikacyjnej oraz umiejętność zastosowania zasady funkcjonowania w grupie. Student będzie miał także możliwość poznania najważniejszych praktyk wpływu na innych i ich pragmatycznych zastosowań</p>			



Historia mediów wizualnych i animacji

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Historia mediów wizualnych i animacji			S1-62-HIMEWI-1 N1-62-HIMEWI-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polSKI
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	15	15	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	9	9	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą historyczną na temat animacji i efektów specjalnych, posiadał wiedzę na temat historycznych aspektów fabuły i struktur narracyjnych animacji i filmu fabularnego, rozróżniał współczesne i historyczne konwencje filmu animowanego, znał ewolucję technologii efektów specjalnych i obrazu animowanego, wykorzystywał wiedzę o historii animacji i efektów wizualnych do interpretacji współczesnej kultury wizualnej.			



Podstawy projektowania postaci

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Podstawy projektowania postaci			S1-62-POPRPO-1 N1-62-POPRPO-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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			
Zapewnienie studentom wiedzy z obszaru projektowania i produkcji postaci dla potrzeb gier komputerowych oraz mediów cyfrowych z uwzględnieniem współczesnych technologii oraz wymogów stawianych przez przemysł rozrywki elektronicznej. Ukształtowanie umiejętności w zakresie przygotowanie do pracy w charakterze projektanta gier i mediów cyfrowych			



Silniki i technologie gier 1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Silniki i technologie gier1			S1-62-SILITG1-1 N1-62-SILITG1-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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		21	
Cele kształcenia			
Celem jest umożliwienie studentom zapoznania się z możliwościami środowisk programowania gier 2D z uwzględnieniem pakietów aplikacji i środowisk programistycznych. Ukształtowanie wśród studentów zrozumienia terminologii i funkcjonalności systemów gier komputerowych.			



Wstęp do game studies

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Wstęp do game studies			S1-62-WGST-1 N1-62-WGST-1
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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 Wstęp do game studies jest zapoznanie studentów z głównymi zagadnieniami badania gier oraz narzędziami badawczymi, by mogli z nich korzystać w swojej pracy zawodowej jako projektanci i osoby pracujące w różnych sferach branży gier wideo. Studenci w ramach zajęć zdobywają wiedzę z praktycznego zastosowania metod naukowych i różnych dziedzin nauki w kontekście szeroko rozumianej branży gier. Dzięki temu będą w stanie efektywniej wykorzystywać wiedzę w różnych dziedzin skoncentrowanych wokół game studies w swojej pracy zawodowej.			



Warsztat concept artów, storyboardingu i animatorów

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Warsztat concept artów, storyboardingu i animatorów			S1-62-WACOAR-2 N1-62-WACOAR-2
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
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		18	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, aby po ukończeniu kursu student znał istotę tego czym jest concept art i storyboard; umiał posługiwać się narzędziami do tworzenia concept artów i storyboardów; samodzielnie zrealizował własne concept arty i storyboard.			



Ochrona własności intelektualnej

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Ochrona własności intelektualnej			S1-62-OWINT-2 N1-62-OWINT-2
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
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		
Cele kształcenia			
Celem kształcenia jest umożliwienie studentom zapoznania się z zasadami ochrony własności intelektualnej w branży kreatywnej, przygotowanie do realizowania autorskich projektów z poszanowaniem cudzego prawa autorskiego oraz prawa własności przemysłowej, umożliwienia zdobycia wiedzy w zakresie ochrony własnych praw oraz analizowania umów prawno-autorskich pod kątem bezpieczeństwa zawieranych kontraktów.			



Historia gier komputerowych

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Historia gier komputerowych			S1-62-HIGIKO-2 N1-62-HIGIKO-2
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
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	18		
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą historyczną na temat gier komputerowych, platform sprzętowych i liderów branży, posiadał wiedzę na temat zmian zachodzących w branży gier z uwzględnieniem wpływu technologii, wpływów kulturowych oraz zależności biznesowych, potrafił kompetentnie poruszać się w tematyce popularnych gatunków gier ze świadomością ich najistotniejszych przedstawicieli i ich historycznych uwarunkowań, rozumiał różnice i podobieństwa między najważniejszymi rynkami gier komputerowych zarówno z pozycji historycznej jak i czasów współczesnych.			



Storytelling i story design

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Storytelling i story design			S1-62-STODES-2 N1-62-STODES-2
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
Rok studiów	pierwszy	Semestr studiów	drugi
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	6	24	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	3	12	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą na temat struktur fabularnych dzieł filmowych i interaktywnych, posiadał wiedzę na temat roli obrazu w budowaniu struktury fabularnej, potrafił zbudować spójną i bogatą fabułę dla projektu, potrafił zbudować odpowiednie relacje komunikacyjne między bohaterami oraz zaprojektować warstwę językową fabuły, krytycznie oceniał struktury fabularne wybranych projektów.			



Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu			S1-62-ORPR-2 N1-62-ORPR-2
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
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	
Cele kształcenia			
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.			



VR i nowe technologie w grach 1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
VR i nowe technologie w grach1		S1-62-VRTEGR1-2 N1-62-VRTEGR1-2	
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polSKI
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
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		18	
Cele kształcenia			
<p>Umożliwienie zdobycia wiedzy na temat środowisk wirtualnej rzeczywistości z uwzględnieniem pakietów aplikacji i środowisk deweloperskich (głównie Unreal Engine 4). Ukształtowanie wśród studentów zrozumienia terminologii i funkcjonalności systemów VR (<i>Virtual Reality</i>), AR (<i>Augmented Reality</i>) i MR (<i>Mixed Reality</i>). Kształtowanie umiejętności posługiwania się oprogramowaniem do tworzenia aplikacji AR i VR.</p>			



Silniki i technologie gier 2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Silniki i technologie gier 2			S1-62-SILITG2-2 N1-62-SILITG2-2
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
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		21	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy i umiejętności w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą na temat kluczowych różnic i podobieństw w projektowaniu gier 2D i 3D, wykorzystywania różnych narzędzi do pracy z grafiką 3D i 2D oraz umiejętności skutecznej obsługi silnika graficznego z innym oprogramowaniem (Blender, Photoshop). Celem jest też umożliwienia nabycia umiejętności projektowania gier 3D oraz wykorzystywania narzędzi rozwoju gier do tworzenia użytecznych projektów gier 3D.			



Podstawy produkcji dźwiękowej

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Podstawy produkcji dźwiękowej			S1-62-POPRDZ-3 N1-62-POPRDZ-3
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polSKI
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
Cele kształcenia			
Celem przedmiotu jest umożliwienie zdobycia wiedzy praktycznej i teoretycznej w zakresie szeroko pojętej produkcji dźwiękowej, umożliwienie doskonalenia umiejętności związanych z przygotowaniem dźwięku, jego edycją i oceną jakościową, praktyczne przygotowanie do posługiwania się urządzeniami rejestrującymi i mikrofonami, kształtowanie umiejętności rozpoznawania charakterystyki urządzeń rejestrujących i mikrofonów, umożliwienie zdobycia wiedzy w zakresie elementów sound designu, udźwiękowania i foley, postprodukcji audialnej i field recordingu, praktyczne umiejętności wybranych aspektów pracy z mikrofonem i słuchawkami (praca spikerska, lektorska itp.)			



Zarządzanie projektami

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Zarządzanie projektami			S1-62-MEZAPR-3 N1-62-MEZAPR-3
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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		12	32
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		9	32
Cele kształcenia			
Celem kształcenia jest umożliwienie opanowania przez studentów wiadomości dotyczących kluczowych pojęć oraz metod zarządzania projektami w szczególności w różnego rozmiaru przedsiębiorstwach. Poza tym, przekazanie wiedzy odnośnie projektów, cyklu zarządzania nimi, planowania, nadzorowania, wdrażania, a także budowania zespołu realizującego określony projekt. Praktyczne przygotowanie studentów do realizacji różnego typu projektów z uwzględnieniem podstaw stosowania metodyk zarządzania projektami.			



Scenariopisanie

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Scenariopisanie			S1-62-SCE-3 N1-62-SCE-3
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą na temat struktury scenariusza filmowego, umiejętnie budował sylwetki bohaterów i relacje między nimi, odpowiednio konstruował dialogi filmowe, znał aspekty edycji, dostosowywał scenariusz do celów rozrywkowych bądź perswazyjnych projektu, potrafił dostosować scenariusz do potrzeb wybranych grup odbiorczych.			



Praca z systemem motion capture

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Praca z systemem motion capture			S1-62-STODES-3 N1-62-STODES-3
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą o rodzajach systemów motion capture oraz o budowie systemu optitrack, potrafił obsłużyć wybrany system, potrafił posłużyć się oprogramowaniem do obsługi systemu i postprodukcji materiału (optitrack motive, motion builder), potrafił dokonać korekty materiału w programie Motion Builder, potrafił pracować w grupie realizacyjnej wykorzystując umiejętności reżyserskie			



VR i nowe technologie w grach2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
VR i nowe technologie w grach2		S1-62-VRTEGR2-3 N1-62-VRTEGR2-3	
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		18	
Cele kształcenia			
Celem jest umożliwienie rozwinięcia kompetencji z zakresu VR i nowych technologii w grach. Zapoznanie studentów z pogłębionymi możliwościami środowisk wirtualnej rzeczywistości, środowisk interaktywnych z uwzględnieniem pakietów aplikacji i środowisk deweloperskich. Ukształtowanie wśród studentów umiejętności wykorzystania systemów VR w projektowaniu i realizacji gier komputerowych. Umożliwienie zdobycia wiedzy w zakresie budowania aplikacji na konkretne platformy.			



Silniki i technologie gier 3

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Silniki i technologie gier 3			S1-62-SILITG3-3 N1-62-SILITG3-3
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		21	
Cele kształcenia			
Celem jest umożliwienie studentom zapoznania się z zaawansowanymi możliwościami środowisk programowania gier 3D z uwzględnieniem aktualnych pakietów aplikacji i środowisk programistycznych i we współpracy z innymi programami. Dodatkowym celem jest też ukształtowanie wśród studentów zrozumienia terminologii i zaawansowanej funkcjonalności systemów gier komputerowych 3D, niezbędnej w karierze zawodowej oraz do ewentualnego zarządzania projektem gry 3D.			



Komunikacja elektroniczna i wizualna

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Komunikacja elektroniczna i wizualna			S1-62-KOELCY-4 N1-62-KOELCY-4
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
Rok studiów	drugi	Semestr studiów	czwarty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	12	12	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	6	6	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskanie wiedzy, umiejętności w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student posiadał pogłębioną wiedzę o komunikacji wizualnej, dokonywał sprawnie analizy prasy, telewizji i internetu w kontekście użytych środków wizualnych, tworzył brief i koncept kreatywny komunikatu wizualnego, wraz z pomysłem wizualizacji konceptu, świadomie wybierał środki techniczne i symboliczne w procesie tworzenia komunikatów wizualnych			


Moduły przygotowania pracy dyplomowej
Seminarium dyplomowe1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Seminarium dyplomowe1			S1-62-SEMD1-5 N1-62-SEMD1-5
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
Rok studiów	trzeci	Semestr studiów	piąty
Forma zajęć	ćwiczenia	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		15	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
Cele kształcenia			
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 game designu, animacji 3d i efektów specjalnych			
2) byli w stanie samodzielnie przygotować praktyczny projekt licencjacki, opierając się na właściwej ocenie wymogów czasowych, nakładu pracy i środków technicznych.			
3) Wykształcili umiejętność wyszukiwania wartych analizy problemów.			
4) Potrafili poprawnie skonstruować projekt dyplomowy uwzględniając przemyślane założenia artystyczne, funkcjonalne i perswazyjne.			



Seminarium dyplomowe2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Seminarium dyplomowe2			S1-62-SEMD2-6 N2-62-SEMD2-6
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
Rok studiów	trzeci	Semestr studiów	szósty
Forma zajęć	ćwiczenia	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		15	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
Cele kształcenia			
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 game designu, animacji 3d i efektów specjalnych			
2) byli w stanie samodzielnie przygotować praktyczny projekt licencjacki, opierając się na właściwej ocenie wymogów czasowych, nakładu pracy i środków technicznych.			
3) Wykształcili umiejętność wyszukiwania wartych analizy problemów.			
4) Potrafili poprawnie skonstruować projekt dyplomowy uwzględniając przemyślane założenia artystyczne, funkcjonalne i perswazyjne.			



Moduły kształcenia językowego

Język obcy 1 (język angielski, język niemiecki, język hiszpański)

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Język obcy 1 – język angielski			S1-00- JĘZOBC1-3 N1-00- JĘZOBC1-3
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polSKI
Kierunek	administracja	Stopień kształcenia	studia I 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		15	80
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		9	80
Cele kształcenia			
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 A3 (według ESOKJ). Rozwijanie umiejętności kształcenia ustawicznego i samokształcenia przy uzupełniającym wykorzystaniu metody asynchronicznej: zdalnej platformy edukacyjnej Moodle, uzupełniającej i wspierającej naukę języka obcego.			



Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
Język obcy – hiszpański 1		S1-00- JĘZOBC1-3 N1-00- JĘZOBC1-3	
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polSKI
Kierunek	administracja	Stopień kształcenia	studia I 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		15	80
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		9	80
Cele kształcenia			
Celem kształcenia jest doskonalenie kompetencji językowych studentów w zakresie języka hiszpańskiego 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.			



Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
Język obcy – niemiecki 1		S1-00- JĘZOBC1-3 N1-00- JĘZOBC1-3	
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polSKI
Kierunek	administracja	Stopień kształcenia	studia I 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		15	80
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		9	80
Cele kształcenia			
Celem kształcenia jest doskonalenie kompetencji językowych studentów w zakresie języka niemieckiego 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.			


Język obcy 2 (język angielski, język niemiecki, język hiszpański)

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Język obcy – angielski 2			S1-00- JĘZOBC2-4 N1-00- JĘZOBC2-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polSKI
Kierunek	administracja	Stopień kształcenia	studia I 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		15	80
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		9	80
Cele kształcenia			
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 B1 (według ESOKJ). Rozwijanie umiejętności kształcenia ustawicznego i samokształcenia przy uzupełniającym wykorzystaniu metody asynchronicznej: zdalnej platformy edukacyjnej Moodle, uzupełniającej i wspierającej naukę języka obcego.			



Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Język obcy – niemiecki 2			S1-00- JĘZOBC2-4 N1-00- JĘZOBC2-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polSKI
Kierunek	administracja	Stopień kształcenia	studia I 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		15	80
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		9	80
Cele kształcenia			
Celem kształcenia jest doskonalenie kompetencji językowych studentów w zakresie języka niemieckiego ze szczególnym uwzględnieniem tworzenia wypowiedzi ustnych i pisemnych na tematy, które są spójne z wybranym przez studentów kierunkiem studiów / specjalnością na poziomie B1 (wg ESOKJ). Rozwijanie umiejętności kształcenia ustawicznego i samokształcenia przy wykorzystaniu metody asynchronicznej: zdalnej platformy edukacyjnej Moodle, uzupełniającej i wspierającej naukę języka obcego.			



Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
Język obcy – hiszpański 2		S1-00- JĘZOBC2-4 N1-00- JĘZOBC2-4	
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polSKI
Kierunek	administracja	Stopień kształcenia	studia I 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		15	80
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		9	80
Cele kształcenia			
Celem kształcenia jest doskonalenie kompetencji językowych studentów w zakresie języka hiszpańskiego ze szczególnym uwzględnieniem tworzenia wypowiedzi ustnych i pisemnych na tematy, które są spójne z wybranym przez studentów kierunkiem studiów / specjalnością na poziomie B1 (wg ESOKJ). Rozwijanie umiejętności kształcenia ustawicznego i samokształcenia przy wykorzystaniu metody asynchronicznej: zdalnej platformy edukacyjnej Moodle, uzupełniającej i wspierającej naukę języka obcego.			


Język obcy 3 (język angielski, język niemiecki, język hiszpański)

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Język obcy – angielski 3			S1-00- JĘZOBC3-5 N1-00- JĘZOBC3-5
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polSKI
Kierunek	administracja	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	-		
Rok studiów	trzeci	Semestr studiów	piąty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	e-learning
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		15	80
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		9	80
Cele kształcenia			
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 (według ESOKJ). Rozwijanie umiejętności kształcenia ustawicznego i samokształcenia przy uzupełniającym wykorzystaniu metody asynchronicznej: zdalnej platformy edukacyjnej Moodle, uzupełniającej i wspierającej naukę języka obcego.			



Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
Język obcy – niemiecki 3		S1-00- JĘZOBC3-5 N1-00- JĘZOBC3-5	
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polSKI
Kierunek	administracja	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	-		
Rok studiów	trzeci	Semestr studiów	piąty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	e-learning
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		15	80
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		9	80
Cele kształcenia			
Celem kształcenia jest doskonalenie kompetencji językowych studentów w zakresie języka niemieckiego 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.			



Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
Język obcy – hiszpański 3		S1-00- JĘZOBC3-5 N1-00- JĘZOBC3-5	
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	administracja	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	-		
Rok studiów	trzeci	Semestr studiów	piąty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	e-learning
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		15	80
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		9	80
Cele kształcenia			
Celem kształcenia jest doskonalenie kompetencji językowych studentów w zakresie języka hiszpańskiego 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 kształcenia w zakresie kultury fizycznej
Wychowanie fizyczne1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Wychowanie fizyczne 1			S1-00-WF1-3
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polSKI
Kierunek	Wybierz element	Stopień kształcenia	Wybierz element.
Profil kształcenia	Wybierz element.	Forma studiów	stacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
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		0	
Cele kształcenia			
Celem kształcenia jest umożliwienie zapoznania się z zasadami przygotowania się oraz bezpiecznego udziału w wybranej formie aktywności fizycznej. Umożliwienie diagnozowania zdolności motorycznych oraz nauka umiejętności związanych z podejmowaną formą aktywności fizycznej. Organizowanie warunków do kształtowania się u studentów świadomości walorów aktywnego spędzania wolnego czasu. Wyrabianie pozytywnych postaw społecznych poprzez stosowanie zasad fair play			



Wychowanie fizyczne2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Wychowanie fizyczne 2			S1-00-WF2-4
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	Wybierz element	Stopień kształcenia	Wybierz element.
Profil kształcenia	Wybierz element.	Forma studiów	stacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie			
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		-	
Cele kształcenia			
Celem kształcenia jest umożliwienie poszerzenia wiedzy z zakresu przygotowania się oraz bezpiecznego udziału w wybranej formie aktywności fizycznej. Umożliwienie doskonalenia zdolności motorycznych oraz podnoszenia umiejętności związanych z podejmowanym rodzajem aktywności. Organizowanie warunków do utrwalania u studentów świadomości walorów aktywnego spędzania wolnego czasu. Wyrabianie pozytywnych postaw społecznych poprzez stosowanie zasad fair play			



Moduły praktyk specjalnościowych

Praktyka zawodowa1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
Praktyki zawodowe 1		S1-00-PRAZ1-4 N1-00-PRAZ1-4	
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	Media Kreatywne: game design, animacja 3d i efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	3	6	471
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	3	6	471
Cele kształcenia:			
Celem zajęć jest to, aby po zakończeniu praktyk student:			
<ol style="list-style-type: none"> 1) Dysponował wiedzą na temat firmy lub instytucji, w której odbywa praktyki. 2) Znał proces realizacji produktu specyficzny dla instytucji, w której realizowana jest praktyka. 3) Realizował zadania opierając się na warunkach czasu pracy, zasobach ludzkich i materiałowych firm i instytucji, w których realizowana jest praktyka. 4) Posługiwał się oprogramowaniem specyficznym dla miejsca realizacji praktyki. 			
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		S1-00-PRAZ2-6 N1-00-PRAZ2-6	
Status przedmiotu (modułu)	obligatoryjny	Język wykładowy	polski
Kierunek	Media Kreatywne: game design, animacja 3d i efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	Studia stacjonarne i niestacjonarne
Specjalność	wszystkie		
Rok	trzeci	Semestr	szósty
Forma zajęć	Wprowadzenie do praktyk	Ewaluacja praktyk	Praktyki
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne	1	6	473
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne	1	6	473
Cele kształcenia:			
Celem zajęć jest to, aby po zakończeniu praktyk student: dysponował podstawową wiedzą na temat firmy lub instytucji, w której odbywa praktyki, znał proces realizacji produktu specyficznego dla instytucji, w której realizowana jest praktyka, realizował zadania opierając się na warunkach czasu pracy, zasobach ludzkich i materiałowych firm i instytucji, w których realizowana jest praktyka, posługiwał się oprogramowaniem specyficznym dla miejsca realizacji praktyki, posiadał kompetencje społeczne istotne dla miejsca realizacji praktyki – terminowość, unikalne dla projektu lub firmy priorytety.			


Moduły kształcenia specjalnościowego - Animacja 3D i efekty specjalne do filmu i gier
Podstawy grafiki 3d

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Podstawy grafiki 3d			S1-62-POGRAF-2 N1-62-POGRAF-2
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji technicznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student: dysponował wiedzą z zakresu podstaw grafiki trójwymiarowej, posiadał umiejętności techniczne z zakresu tworzenia modeli do gier oraz wizualizacji, potrafił kompetentnie poruszać się w tematyce grafiki trójwymiarowej i znał cele i dobre praktyki związane z ich przygotowaniem i produkcją grafiki 3D.			



Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów			S1-62-MOSROO-2 N1-62-MOSROO-2
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji technicznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student: dysponował wiedzą z zakresu podstaw grafiki trójwymiarowej w kontekście modelowania environmentu 3D; posiadał umiejętności techniczne z zakresu tworzenia wizualizacji environmentu 3D; potrafił kompetentnie poruszać się w tematyce grafiki trójwymiarowej, znał cele i dobre praktyki związane z ich przygotowaniem i tworzeniem środowiska 3D; potrafił dostosować pozyskaną wiedzę do specyfiki tworzonego projektu.			



Modelowanie postaci

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
Modelowanie postaci		S1-62-MOSPOS-2 N1-62-MOSPOS-2	
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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		18	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji technicznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student: dysponował wiedzą z zakresu podstaw grafiki trójwymiarowej w kontekście modelowania postaci 3D, posiadał umiejętności techniczne z zakresu tworzenia postaci 3D, potrafił kompetentnie poruszać się w tematyce grafiki trójwymiarowej, znał cele i dobre praktyki związane z ich przygotowaniem i tworzeniem postaci 3D, potrafił dostosować pozyskaną wiedzę do specyfiki tworzonego projektu.			



Teksturowanie, mapowanie i shading

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Teksturowanie, mapowanie i shading			S1-62-TESROB-3 N1-62-TESROB-3
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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 uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji technicznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student: dysponował wiedzą z zakresu zaawansowanej grafiki trójwymiarowej w kontekście teksturowania modeli 3D, posiadał umiejętności techniczne z zakresu tworzenia tekstur na potrzeby grafiki 3D, potrafił kompetentnie poruszać się w tematyce grafiki trójwymiarowej, znał cele i dobre praktyki związane z ich przygotowaniem i tworzeniem tekstur dla środowiska 3D, potrafił dostosować pozyskaną wiedzę do specyfiki tworzonego projektu.			



Rigowanie

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Rigowanie			S1-62-RIGOWA-3 N1-62-RIGOWA-3
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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			
Zapoznanie studenta z technikami i możliwościami rigowania. Zajęcia zakładają umożliwienie nauki rigowania oraz dostarczenie wiedzy o jego miejscu w procesie produkcji animacji, znajomość głównych aspektów mechanizmu tworzenia rigów, umiejętność tworzenia poprawnego szkieletu zgodnie z wymaganiami animacji, przy użyciu oprogramowania Maya i Blender oraz umiejętność określenia czasu wymaganego na rigowanie w zależności od stopnia skomplikowania obiektu.			



Oświetlenie i rendering

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
Oświetlenie i rendering		S1-62-OSWREN-3 N1-62-OSWREN-3	
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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 kształcenia przedmiotu jest zdobycie przez studenta wiedzy zakresu oświetlenia i renderingu w programach do grafiki 3D (Autodesk 3ds Max, Autodesk Maya). Zapoznanie się z narzędziami do oświetlania sceny metodą ray traced. Ponadto studenci zapoznają się z technikami renderingu przy użyciu różnych silników renderujących.			



Efekty specjalne w filmie

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Efekty specjalne w filmie			S1-62-EFSPFI-3 N1-62-EFSPFI-3
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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		21	
Cele kształcenia			
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			



Podstawy animacji 3d

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Podstawy animacji 3d			S1-62-PODANI-4 N1-62-PODANI-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	czwarty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		21	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest zapoznanie studenta z aspektami ruchu obiektów w przestrzeni oraz nabycie umiejętności odtwarzania tych elementów w tworzonych scenach animacyjnych oraz zdobycie doświadczenia w pracy z profesjonalnymi narzędziami animacyjnymi Autodesk Maya i Blender.			



Animacja postaci do filmu

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Animacja postaci do filmu			S1-62-APOFIL-4 N1-62-APOFIL-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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		21	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student posiadał wiedzę na temat estetycznych aspektów tworzenia postaci 3d, znał miejsce animacji postaci w pipeline produkcyjnym, Potrafił korzystać z zaawansowanych narzędzi animacyjnych programu Maya, Potrafił stworzyć animację postaci w programie Maya z wykorzystaniem referencji dedykowaną filmowi lub materiałom telewizyjnym.			



Systemy cząsteczkowe i fizyka

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Systemy cząsteczkowe i fizyka			S1-62-SYCZFI-4 N1-62-SYCZFI-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polSKI
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student znał typy systemów cząsteczkowych w silniku wykorzystującym real-time rendering (Unreal Engine 4), Potrafił wykorzystać systemy cząsteczkowe i mechanizmy grawitacyjne w realizowanych animacjach, Potrafił posłużyć się systemami cząsteczkowymi w wybranym środowisku, Terminowo realizował projekty z wykorzystaniem animacji cząsteczkowej i mechanizmów grawitacyjnych			



Efekty specjalne w grach

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Efekty specjalne w grach			S1-62-EFSPGR-4 N1-62-EFSPGR-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polSKI
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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		24	
Cele kształcenia			
Podstawowym celem przedmiotu jest zapoznanie słuchaczy z narzędziami i technikami służącymi do przygotowywania efektów specjalnych na potrzeby interaktywnej rozrywki. Każdy student w ramach zajęć będzie miał szansę przygotowania elementów graficznych oraz ożywienia przygotowanych materiałów za pomocą oprogramowania do obróbki video oraz dedykowanych narzędzi deweloperskich.			



Retopologia modelu 3d

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Retopologia modelu 3D			S1-62-RM3d-4 N1-62-RM3d-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji technicznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą z zakresu podstaw zagadnienia retopologii obiektów 3D, posiadał umiejętności techniczne z zakresu tworzenia modeli do gier oraz wizualizacji i ich retopologii, potrafił kompetentnie poruszać się w tematyce grafiki trójwymiarowej i znał cele i dobre praktyki związane z ich przygotowaniem i produkcją grafiki 3D oraz jej retopologii, potrafił dostosować pozyskaną wiedzę do specyfiki tworzonego projektu			



Warsztat performance capture

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Warsztaty performance capture			S1-62-WAPECA-4 N1-62-WAPECA-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą o rodzajach systemów performance capture oraz o budowie systemu optitrack, potrafił obsłużyć wybrany system, potrafił posłużyć się oprogramowaniem do obsługi systemu i postprodukcji materiału (optitrack Expressions, Maya), potrafił dokonać korekty materiału w programie Autodesk Maya, potrafił pracować w grupie realizacyjnej wykorzystując umiejętności reżyserskie			



Animacja postaci do gier

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Animacja postaci do gier			S1-62-APOGIE-5 N1-62-APOGIE-5
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	trzeci	Semestr studiów	piąty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		24	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student posiadał wiedzę na temat projektowania postaci 3d do gier, znał potencjał silników do gier w tworzeniu i animowaniu postaci, potrafił zaprojektować i zrealizować projekt postaci, potrafił posłużyć się programem 3d Studio Max oraz silnikami Unity 3d i UDK.			



Animacja urządzeń mechanicznych

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Animacja urządzeń mechanicznych			S1-62-ANURME-5 N1-62-ANURME-5
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	trzeci	Semestr studiów	piąty
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 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.			



Motion design

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Motion design			S1-62-MOTDES-5 N1-62-MOTDES-5
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	trzeci	Semestr studiów	piąty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		24	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest przedstawienie studentom wiedzy teoretycznej z zasad tworzenia grafiki animowanej oraz umożliwienie poznania grafiki animowanej od strony praktycznej. Student po ukończeniu kursu będzie znał funkcje narzędzi służących do tworzenia grafiki animowanej, wykonywał samodzielnie projekty graficzne, miał świadomość istniejących procesów w cyklu produkcyjnym projektów bazujących na grafice animowanej.			



Matte Painting i techniki 2,5d

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Matte Painting i techniki 2,5d			S1-62-MATPAI-5 N1-62-MATPAI-5
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	trzeci	Semestr studiów	piąty
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 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 – kompozytowanie

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Postprodukcja - kompozytowanie			S1-62-POKOMP-5 N1-62-POKOMP-5
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	trzeci	Semestr studiów	piąty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		27	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		18	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest przedstawienie i omówienie zagadnień związanych z edycją wideo.			



Postprodukcja - montaż wideo

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Postprodukcja - montaż wideo			S1-62-POMOWI-6 N1-62-POMOWI-6
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	trzeci	Semestr studiów	szósty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		24	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest przedstawienie i omówienie zagadnień związanych z edycją wideo, umożliwienie studentowi zrozumienie znaczenia i charakterystycznych cech montażu w produkcjach wideo, umożliwienie zdobycia wiedzy z zakresu technik cyfrowych, a także zdobycia umiejętności z zakresu samodzielnej realizacji montażu filmowego przy użyciu nowoczesnych i zróżnicowanych aplikacji.			



Unreal Engine w animacji

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Unreal Engine w animacji			S1-62-UEWA-6 S1-62-UEWA-6
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	trzeci	Semestr studiów	szósty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		24	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
Cele kształcenia			
Celem przedmiotu jest przygotowanie studentów do korzystania narzędziowego z silnika unreal na potrzeby animacji w grach, filmach oraz reklamach, a także zapoznanie ich ze strukturą silnika i jego możliwościami w implementacji prac animacyjnych.			


Moduły kształcenia specjalnościowego – Game design
Grafika 2d na potrzeby gier i filmów

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Grafika 2d na potrzeby gier i filmów			S1-62-G2DPGIF-2 N1-62-G2DPGIF-2
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
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 jest umożliwienie studentowi pozyskanie wiedzy oraz umiejętności pracy w programach graficznych w takim zakresie aby po ukończeniu kursu dysponował wiedza na temat wykorzystania technik graficznych w podczas tworzenia gier oraz aplikacji przy pomocy przedstawionego na kursie oprogramowania, a także potrafił dostosować swoje umiejętności graficzne do dopasowania się do nakreślonego przez projekt stylu graficznego			



Prototypowanie

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Prototypowanie			S1-62-PROTOT-2 N1-62-PROTOT-2
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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		18	
Cele kształcenia			
<p>Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą z zakresu prototypowania elementów gier komputerowych w kontekście realizacji projektu interaktywnego, posiadał wiedzę na temat roli prototypów w procesie budowania skutecznej komunikacji na temat możliwości i ograniczeń związanych z różnorodnymi aspektami projektu interaktywnego zarówno wewnątrz zespołu projektowego jak i poza nim, potrafił kompetentnie poruszać się w tematyce popularnych narzędzi programistycznych stosowanych do prototypowania gier komputerowych i znał ich możliwości i ograniczenia oraz przydatność w typowych sytuacjach problemowych, Potrafił samodzielnie zdiagnozować kluczowe dla projektu obszary ryzyka, zaproponować odpowiednie formy ich weryfikacji, przeprowadzić proces prototypowania z zastosowaniem wybranego narzędzia oraz dokonać trafnej oceny wyników z uwzględnieniem założonych parametrów.</p>			



Game design - logika i mechanika gry

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Game design - logika i mechanika gry			S1-62-GAML0M-2 N1-62-GAML0M-2
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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		33	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		18	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi zdobycia wiedzy i umiejętności w takim zakresie, by był w stanie identyfikować oraz samodzielnie tworzyć i prototypować poszczególne mechaniki w realizowanych grach, rozumiejąc ich miejsce i zastosowanie w całościowym modelu rozgrywki końcowego produktu. Zajęcia umożliwiają rozwijanie kompetencji społecznych poprzez prezentowanie rozwiązań na forum oraz dyskusje. Zajęcia praktycznie przygotowują studenta do pracy jako Game Designer.			



Podstawy projektowania poziomów

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Podstawy projektowania poziomów			S1-62-POPRPO-2 N1-62-POPRPO-2
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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		36	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		18	
Cele kształcenia			
<p>Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student uzyskał wiedzę o metodyce budowania poziomów w grach w perspektywie teorii komunikacji i wybranych zagadnień orientacji przestrzennej, uzyskał wiedzę z zakresu budowania poziomów w różnorodnych gatunkowo grach, miał świadomość relacji między elementami gry wpływającymi na atrakcyjność poziomu, operował wybranym oprogramowaniem do tworzenia poziomów, np. UnrealEd, posiadał kompetencje artystyczne do odpowiedniego zaplanowania poziomu w grze, posiadał umiejętność sprawnego budowania narracji gry w obrębie poziomu.</p>			



Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier1			S1-62-MOBIGR1-3 N1-62-MOBIGR1-3
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	
Cele kształcenia			
<p>Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą na temat klasycznego modelu projektowania, produkcji i dystrybucji gier komputerowych, platform programistycznych i sprzętowych oraz liderów branży, Posiadał wiedzę na temat biznesowych i kreatywnych aspektów produkcji gier komputerowych z uwzględnieniem dynamiki rynku i realiów otoczenia biznesowego, Potrafił kompetentnie poruszać się w tematyce popularnych gatunków gier komputerowych ze świadomością ich najistotniejszych przedstawicieli, cech wyróżniających oraz czynników determinujących sukces krytyczny i finansowy, Potrafił określić zakres i wymogi formalne projektu gry komputerowej z uwzględnieniem wymogów platform dystrybucji i czynników decydujących o sukcesie krytycznym i finansowym, Potrafił swobodnie posługiwać się narzędziami analizy jakości gry komputerowej zarówno na etapie tworzenia produktu jak i w fazie sprzedaży i utrzymania.</p>			



Podstawy projektowania assetów graficznych

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Podstawy projektowania assetów graficznych			S1-62-PROPOS-3 N1-62-PROPOS-3
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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		18	
Cele kształcenia			
Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student: Dysponował wiedzą potrzebną do zaprojektowania grafiki 2d do gier, wiedział, jak warstwa graficzna implementowana jest do struktury gry, wykorzystywał narzędzia graficzne do opracowania uproszczonej warstwy wizualnej gier, posiadał odpowiedni warsztat graficzny do posługiwania się grafiką 2d, dysponował wiedzą potrzebną do zaprojektowania assetów do gier.			



Zaawansowane projektowanie poziomów1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Zaawansowane projektowanie poziomów 1			S1-62-ZAPRPO1-3 N1-62-ZAPRPO1-3
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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		21	
Cele kształcenia			
<p>Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student uzyskał wiedzę o metodyce budowania poziomów w grach w perspektywie teorii komunikacji i wybranych zagadnień orientacji przestrzennej, uzyskał wiedzę z zakresu budowania poziomów w różnorodnych gatunkowo grach, miał świadomość relacji między elementami gry wpływającymi na atrakcyjność poziomu, operował wybranym oprogramowaniem do tworzenia poziomów, np. Unreal Engine 4, posiadał kompetencje artystyczne do odpowiedniego zaplanowania poziomu w grze, posiadał umiejętność sprawnego budowania narracji gry w obrębie poziomu.</p>			



Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier2			S1-62-MOBIGR2-4 N1-62-MOBIGR2-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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	
Cele kształcenia			
<p>Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą na temat społecznościowych gier komputerowych, platform programistycznych i sprzętowych oraz liderów branży, posiadał wiedzę na temat biznesowych i kreatywnych aspektów produkcji gier społecznościowych z uwzględnieniem dynamiki rynku i realiów otoczenia biznesowego, potrafił kompetentnie poruszać się w tematyce popularnych gatunków gier społecznościowych ze świadomością ich najistotniejszych przedstawicieli, cech wyróżniających oraz czynników determinujących sukces krytyczny i finansowy, potrafił zaprojektować grę społecznościową z uwzględnieniem wymogów platform dystrybucji i czynników monetyzacyjnych, potrafił swobodnie posługiwać się narzędziami analizy jakości gry społecznościowej oraz rozumiał zależności między kluczowymi parametrami gry w poszczególnych fazach cyklu jej życia.</p>			



Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity1			S1-62-ZPSGU1-4 N1-62-ZPSGU1-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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		21	
Cele kształcenia			
Celem przedmiotu jest integracja wiedzy studentów nabytej na przedmiotach związanych z silnikami gier oraz grafiką komputerową w kierunku wytwarzania profesjonalnych aplikacji gamingowych na przykładzie silnika Unity 3D.			



Zaawansowana praca z silnikami gier1-Unreal Engine1

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Zaawansowana praca z silnikami gier1-Unreal Engine1			S1-62-ZPSGE-4 N1-62-ZPSGE-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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		24	
Cele kształcenia			
Celem jest umożliwienie studentom doskonalenia praktycznych umiejętności tworzenia gier w silniku Unreal Engine 4, budowanie złożonych mechanik gry, tworzenia interakcji między wieloma aktorami w UE4, stworzenia builda gry.			



Zaawansowane projektowanie poziomów2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Zaawansowane projektowanie poziomów 2			S1-62-ZAPRPO2-4 N1-62-ZAPRPO2-4
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I 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		21	
Cele kształcenia			
<p>Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student uzyskał wiedzę o metodyce budowania poziomów w grach w perspektywie teorii komunikacji i wybranych zagadnień orientacji przestrzennej, uzyskał wiedzę z zakresu budowania poziomów w różnorodnych gatunkowo grach, miał świadomość relacji między elementami gry wpływającymi na atrakcyjność poziomu, operował wybranym oprogramowaniem do tworzenia poziomów, np. UnrealEd, posiadał kompetencje artystyczne do odpowiedniego zaplanowania poziomu w grze, posiadał umiejętność sprawnego budowania narracji gry w obrębie poziomu.</p>			



Kulturowe aspekty projektowania i produkcji gry

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Kulturowe aspekty projektowania i produkcji gry			S1-62-KUASPR-5 N1-62-KUASPR-5
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	trzeci	Semestr studiów	piąty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
Cele kształcenia			
<p>Celem zajęć jest umożliwienie studentowi uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student dysponował wiedzą na temat kulturowych aspektów gier, potrafił wykorzystać potencjał kultur narodowych i lokalnych do tworzenia fabuły i świata przedstawionego, poprawnie rozpoznawał konteksty polityczne, kulturowe i społeczne pojawiające się we współczesnych i historycznych grach, a także będąc świadomy uwarunkowań kulturowych i etnicznych poszczególnych grup odbiorców, posiadał kompetencje do tworzenia gier dostosowanych do konkretnych grup odbiorców oraz był w stanie kontrolować proces produkcji i projektowania gry na tyle, by uwzględnić konteksty kulturowe swoich odbiorców.</p>			



Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier3

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier3			S1-62-MOBIGR3-5 N1-62-MOBIGR3-5
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	trzeci	Semestr studiów	piąty
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 zdobycia wiedzy w zakresie rynku gier PC i konsolowych, ich sposobu finansowania, monetyzacji, oraz promocji. Zajęcia pozwolą studentowi kształtować umiejętności oraz kompetencje społeczne, dzięki którym będzie w stanie zaprojektować formy pisemne oraz wizualne, wykorzystywane na co dzień w branży marketingu i PR-u gier wideo. Po ukończeniu zajęć student powinien dysponować umiejętnością oceny potencjału produktu na rynku, analizy konkurencji, a także opracowania planu marketingowego gry.			



Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity2			S1-62-ZPSGU1-5 N1-62-ZPSGU1-5
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	trzeci	Semestr studiów	piąty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		24	
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.			



Zaawansowana praca z silnikami gier-Unreal Engine2

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Zaawansowana praca z silnikami gier-Unreal Engine2			S1-62-ZPSGE-5 N1-62-ZPSGE-5
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	trzeci	Semestr studiów	piąty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		24	
Cele kształcenia			
Celem przedmiotu jest zdobycie kompetencji z zakresu wykorzystania zaawansowanych funkcjonalności silnika Unreal Engine 4., tworzenie animacji w UE4, tworzenie zachowań przeciwników w UE4, tworzenie fizycznych obiektów w UE4 oraz projektowanie interakcji z nimi.			



Testowanie gier i planowanie testów

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Testowanie gier i planowanie testów			S1-62-TEGRPL-5 N1-62-TEGRPL-5
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	trzeci	Semestr studiów	piąty
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 uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w takim zakresie, by po ukończeniu kursu student znał podstawy 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			



Projektowanie assetów dźwiękowych

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)		Kod przedmiotu	
Projektowanie assetów dźwiękowych		S1-62-PRASDZ-5 N1-62-PRASDZ-5	
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	trzeci	Semestr studiów	piąty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
Cele kształcenia			
<p>Ideą przedmiotu jest przygotowanie słuchaczy do pracy z dźwiękiem w grach wideo. W trakcie trwania kursu studenci poznają podstawy rejestracji i edycji dźwięku ze szczególnym naciskiem na zrozumienie istoty sound designu w całościowym procesie projektowania gry wideo. Celem kursu jest przygotowanie studentów do procesu tworzenia, edycji i przygotowania efektów dźwiękowych do wykorzystania w produkcji gier wideo. Dzięki temu, jako przyszli game designerzy, w swojej pracy, będą w stanie w efektywny sposób komunikować się z osobami odpowiedzialnymi za dźwięk w grze - poprzez znajomość terminologii oraz możliwości będą w stanie przekazywać dokładniejsze referencje, jak również informację zwrotną związaną z warstwą dźwiękową.</p>			



Realizacja materiałów wideo do gier

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Realizacja materiałów wideo do gier			S1-62-REMAWI-6 N1-62-REMAWI-6
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polski
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	trzeci	Semestr studiów	szósty
Forma zajęć	wykład	ćwiczenia	Wybierz element
Liczba godzin w semestrze studia stacjonarne		30	
Liczba godzin w semestrze studia niestacjonarne		15	
Cele kształcenia			
Celem przedmiotu jest umożliwienie zbudowania wśród studentów percepcji wizualnej, rozwinięcie umiejętności wykorzystywania programów montażowych, poznanie zasad opowiadania historii w grach wideo, nabycie umiejętności dostosowania			



Zajęcia monograficzne

Nazwa przedmiotu (modułu kształcenia)			Kod przedmiotu
Zajęcia monograficzne			N1-62-ZAJMON-6
Status przedmiotu (modułu)	wybieralny	Język wykładowy	polSKI
Kierunek	media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne	Stopień kształcenia	studia I stopnia
Profil kształcenia	praktyczny	Forma studiów	stacjonarne i niestacjonarne
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	Game design		
Rok studiów	trzeci	Semestr studiów	szósty
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 uzyskania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych w zakresie rozpoznawania możliwości zastosowania wybranych zagadnień z psychologii w projektowaniu gier oraz ich warstwy marketingowej, a także komunikacji na linii wydawca gier – odbiorca/konsument/fan (uwaga, pamięć, rodzaje narracji).			



General Courses

Polish Digital Culture and History1

Name of the course (module of education)			Code of the course
Polish Digital Culture and History1			S1-62-PLC-2
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	first	Term	second
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies	30	30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to enable students to acquire knowledge, competences and social skills in the area related to Polish culture, history and language in the digital context.			



Polish Digital Culture and History2

Name of the course (module of education)			Code of the course
Polish Digital Culture and History2			S1-62-PLC2-3
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	second	Term	third
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies	30	30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to enable students to acquire knowledge, competences and social skills in the area related to Polish culture, history and language in the digital context.			



Introduction to drawing

Name of the course (module of education)			Code of the course
Introduction to drawing			S1-62-PORM-1
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	first	Term	first
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to give students basic knowledge, skills needed for creating proper drawing which may serve as basics for further art related studies .			



Law in design and production

Name of the course (module of education)			Code of the course
Law in design and production			S1-62-PRASPR-6
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	third	Term	sixth
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies	24		
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The main objective of the course is to bring to the student basic knowledge about the most important topics and definitions connected to the law in creative industry, with some case studies helping to understand the copyright system, the intellectual property rules (trademarks, designs etc.) and be familiar with general threads in the creative industry.			



User experience design

Name of the course (module of education)			Code of the course
User experience design			S1-62-USEXDE1-1
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	first	Term	first
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to enable the student to acquire knowledge, skills and social competences in such a scope that, after completing the course, the student has knowledge of graphic interface design, has knowledge about usability in interactive projects and effectively uses graphic and sound tools and software to create useful projects and was able to adjust the interface layer to the expectations and specificity of the recipients and to the technical conditions of the platform.			



Introduction to directing and acting techniques

Name of the course (module of education)			Code of the course
Introduction to directing and acting techniques			S1-62-PLC-2
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	first	Term	second
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to give students basic knowledge, skills and social competencies in directing and acting techniques. This way they will be able to give their actors basic instructions when using motion capture systems or doing green screen sessions in their projects.			



Film language and camera shooting

Name of the course (module of education)			Code of the course
Film language and camera shooting			S1-62-POPRKA-2
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	first	Term	second
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of education is to enable students to obtain and develop knowledge about the theory of film and the principles of its creation, to enable them to acquire knowledge of technical issues, shapes of film sets and recording techniques, along with practical skills related to the creation of a film image. An additional goal is to develop the ability to recognize functions and use the basic operating modes of the camera, the ability to correctly select and operate film equipment.			



PR and portfolio building

Name of the course (module of education)			Code of the course
PR and portfolio building			S1-62-PODPRZ-3
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	second	Term	third
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to deliver knowledge and skills about, how to create and manage corporate sites, provide content oriented professionally ; Create and manage separate FB profiles targeting key as appropriate; Research, compile comprehensive blogger list across industry; Blogger campaigns: conduct aggressive outreach on company news, product launches, upgrades etc., to secure briefings ; Create and promote portfolio			



Media art

Name of the course (module of education)			Code of the course
Media art.			S1-62-EDMEDZ-2
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	first	Term	second
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to give students broad knowledge about various genres and proliferation of new media art as well main features of this form of art. Students will get to know how new media art is distributed, preserved and curated. They will also get familiar with new media art data bases using the most used software in the industry "ZBrush"			



Children's media

Name of the course (module of education)			Code of the course
Children's media			S1-62-SZTMED-6
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	third	Term	sixth
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
Students learn how to make characters (stylized, human, creatures, robots) for games, figurines and toy industry, using the most used software "ZBrush"			



Design Thinking

Name of the course (module of education)			Code of the course
Design thinking			S1-62-DESTHIN-2
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	first	Term	second
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		15	20 (e-learning)
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to enable the student to acquire knowledge, skills and social competences in such a scope that, after completing the course, the student has knowledge of design thinking, has knowledge about usability in interactive projects and effectively uses graphic and sound tools and software to create useful designers' projects and was able to adjust the final product to the expectations and specificity of the recipients and to the technical conditions of the distribution.			



Cultural aspects of games and animations

Name of the course (module of education)			Code of the course
Cultural aspects of games and animations			S1-62-KUASPR-5
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	third	Term	fifth
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies	30		
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
<p>The aim of the course is to enable the student to acquire knowledge, skills and social competences in such a scope that, after completing the course, the student has basic knowledge about the cultural aspects of games, is able to use the potential of national and local cultures to create a plot and the presented world, correctly recognize political and cultural contexts and social ones appearing in contemporary and historical games, as well as being aware of the cultural and ethnic conditions of individual audiences, had the competence to create games tailored to specific audiences and was able to control the production and design process of the game in such a way as to take into account the cultural contexts of its recipients.</p>			



Major Courses

Concept Arts and Storyboards

Name of the course (module of education)			Code of the course
Concept Arts and Storyboards			S1-62-WACOAR-2
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	first	Term	second
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to give students basic knowledge, skills and social competencies about preproduction phase of movies, adverts and animations. They will get to know the rules of preproduction phase and will be able to create their own materials			



Fundamentals of Sound Production

Name of the course (module of education)			Code of the course
Fundamentals of Sound Production			S1-62-POPRDZ-4
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	second	Term	fourth
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
Students will get to know basic terms and basic skills from electroacoustics and sound production with a special focus on digital media sound and music production, film and tv sound as well as sound engineering for the radio and journalistic purposes. Participants will get familiar with both physical and technical aspects of sound in media			



Story telling i story design

Name of the course (module of education)			Code of the course
Story telling i story design			S1-62-KUKONME-1
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	first	Term	first
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies	10	20	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to enable the student to acquire knowledge, skills and social competences in such a scope that, after completing the course, the student has knowledge of the plot structures of film and interactive works, has knowledge about the role of the image in building a plot structure, and is able to build a coherent and rich plot for of the project, was able to build appropriate communication relations between the characters and design the language layer of the plot, he critically assessed the plot structures of selected projects.			



Project managements methods

Name of the course (module of education)			Code of the course
Project managements methods			S1-62-MEZAPR-1
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	first	Term	first
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies	18		
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to enable students to master the basic knowledge of key concepts and methods of project management, in particular in enterprises of various sizes. In addition, transferring knowledge about projects, the cycle of their management, planning, supervision, implementation, as well as building a team to implement a specific project. Practical preparation of students for the implementation of various types of projects, taking into account the basics of applying project management methodologies.			



Group communication

Name of the course (module of education)			Code of the course
Group communication			S1-62-KOMGRU-1
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	first	Term	first
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies	15	15	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to enable the student to obtain knowledge, skills and social competences to the extent that, after completing the course, the student knows the basic types and forms of communication, uses knowledge about the norms of functioning in a group, differentiates and correctly identifies the types of organizational structures in a group, and uses the tools of effective communication.			



Game design1

Name of the course (module of education)			Code of the course
Game design1			S1-62-STODES-1
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	first	Term	first
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies	12	24	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to enable the student to obtain knowledge, skills and social competences in such a scope that, after completing the course, the student has basic knowledge in the field of video game design, including: knowledge of the role of a game designer in a production team, know and be able to use basic mechanisms used in game design in games, knew the advantages and limitations of individual solutions, understood the differences and similarities between the most important video game markets in terms of applied design solutions, business models and player expectations, and was able to create player profiles and adapt design solutions to their expectations.			



Game design2

Name of the course (module of education)			Code of the course
Game design2			S1-62-STODES-2
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	first	Term	second
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		36	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to enable the student to acquire knowledge and skills to the extent that he is able to identify and independently create and prototype individual mechanics in the games being implemented, understanding their place and application in the overall gameplay model of the final product. Classes enable the development of social competences by presenting solutions on the forum and discussions. The classes practically prepare the student to work as a Game Designer.			



Motion capture workshop

Name of the course (module of education)			Code of the course
Motion capture workshop			S1-62-STODES-2
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	first	Term	second
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The assumption of this course is to work with students in order to professionalize their workshop with motion capture apparatus and its components and software. In addition, it is also crucial for the classes to balance the post-production quality of the material developed by students (using appropriate programs).			



Computer Mediated Communication and Cyberactivism

Name of the course (module of education)			Code of the course
Computer Mediated Communication and Cyberactivism			S1-62-KOELCY-3
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	first	Term	second
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies	18		
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
Students will be able to demonstrate understanding about how various groups, social movement individuals use creative form of media to advance their interests and effect social change; Synthesize theory and scholarship on media activism and using digital methods to communicate and create the world; Formulate comparative analyses regarding strength and weakness associated with specific media activism models; analyzing digital communication in game industry on two branches: company and product and its viral potential; using digital techniques to create communication on line: participant/gamer/player <-> product/game (i.e.g. geolocalization games and its involving mechanics).			



Unity Engine

Name of the course (module of education)			Code of the course
Unity Engine			S1-62-UNIENG
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	second	Term	third
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim is to enable students to familiarize themselves with the basic capabilities of 3d game and animation programming environments, including application packages and programming environments. Developing an understanding of the terminology and basic functionality of computer game systems among students.			



B.A. Project Seminars

B.A. seminar1

Name of the course (module of education)			Code of the course
B.A. seminar1			S1-62-SEMD1-5
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	third	Term	fifth
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to prepare students to product final B.A. thesis and a practical project connected to it.			



B.A. seminar2

Name of the course (module of education)			Code of the course
B.A. seminar2			S1-62-SEMD2-6
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	third	Term	sixth
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to prepare students to product final B.A. thesis and a practical project connected to it			



Language Courses

Foreign Language 1 (German, Spanish)

Name of the course (module of education)			Code of the course
Foreign language 1 - German			S1-00- JĘZOBC1-3 N1-00- JĘZOBC1-3
Subject (module) status	choosable	Language	Polish
Field of study	choose item	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time and part-time
Choosable education module			
Year of study	second	Term	third
Form of activities	lecture	exercises	e-learning
Number of hours per semester: full-time studies		15	80
Number of hours per semester: part-time studies		9	80
Learning objectives			
The aim of education is to improve students' language competences in the field of German language with particular emphasis on creating oral and written statements on topics that are consistent with the field of study / specialization chosen by students at the B2 level (according to CEFR). Developing the skills of lifelong learning and self-education with the complementary use of the asynchronous method: the Moodle remote learning platform, complementing and supporting the learning of a foreign language.			



Name of the course (module of education)		Code of the course	
Foreign language 1 - Spanish		S1-00- JĘZOBC1-3 N1-00- JĘZOBC1-3	
Subject (module) status	choosable	Language	Polish
Field of study	choose item	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time and part-time
Choosable education module			
Year of study	second	Term	third
Form of activities	lecture	exercises	e-learning
Number of hours per semester: full-time studies		15	80
Number of hours per semester: part-time studies		9	80
Learning objectives			
The aim of education is to improve students' language competences in the field of Spanish language with particular emphasis on creating oral and written statements on topics that are consistent with the field of study / specialization chosen by students at the B2 level (according to CEFR). Developing the skills of lifelong learning and self-education with the complementary use of the asynchronous method: the Moodle remote learning platform, complementing and supporting the learning of a foreign language.			



Foreign Language 2 (German, Spanish)

Name of the course (module of education)		Code of the course	
Foreign language 2 - German		S1-00- JĘZOBC2-4 N1-00- JĘZOBC2-4	
Subject (module) status	choosable	Language	Polish
Field of study	choose item	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time and part-time
Choosable education module			
Year of study	second	Term	fourth
Form of activities	lecture	exercises	e-learning
Number of hours per semester: full-time studies		15	80
Number of hours per semester: part-time studies		9	80
Learning objectives			
The aim of education is to improve students' language competences in the field of German language with particular emphasis on creating oral and written statements on topics that are consistent with the field of study / specialization chosen by students at the B2 level (according to CEFR). Developing the skills of lifelong learning and self-education with the complementary use of the asynchronous method: the Moodle remote learning platform, complementing and supporting the learning of a foreign language.			



Name of the course (module of education)		Code of the course	
Foreign language 2 - Spanish		S1-00- JĘZOBC2-4 N1-00- JĘZOBC2-4	
Subject (module) status	choosable	Language	Polish
Field of study	choose item	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time and part-time
Choosable education module			
Year of study	second	Term	fourth
Form of activities	lecture	exercises	e-learning
Number of hours per semester: full-time studies		15	80
Number of hours per semester: part-time studies		9	80
Learning objectives			
The aim of education is to improve students' language competences in the field of Spanish language with particular emphasis on creating oral and written statements on topics that are consistent with the field of study / specialization chosen by students at the B2 level (according to CEFR). Developing the skills of lifelong learning and self-education with the complementary use of the asynchronous method: the Moodle remote learning platform, complementing and supporting the learning of a foreign language.			



Foreign Language 3 (German, Spanish)

Name of the course (module of education)			Code of the course
Foreign language 3 - German			S1-00- JĘZOBC3-5 N1-00- JĘZOBC3-5
Subject (module) status	choosable	Language	Polish
Field of study	choose item	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time and part-time
Choosable education module			
Year of study	third	Term	fifth
Form of activities	lecture	exercises	e-learning
Number of hours per semester: full-time studies		15	80
Number of hours per semester: part-time studies		9	80
Learning objectives			
The aim of education is to improve students' language competences in the field of German language with particular emphasis on creating oral and written statements on topics that are consistent with the field of study / specialization chosen by students at the B2+ level (according to CEFR). Developing the skills of lifelong learning and self-education with the complementary use of the asynchronous method: the Moodle remote learning platform, complementing and supporting the learning of a foreign language.			



Name of the course (module of education)		Code of the course	
Foreign language 3 - Spanish		S1-00- JĘZOBC3-5 N1-00- JĘZOBC3-5	
Subject (module) status	choosable	Language	Polish
Field of study	choose item	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time and part-time
Choosable education module			
Year of study	third	Term	fifth
Form of activities	lecture	exercises	e-learning
Number of hours per semester: full-time studies		15	80
Number of hours per semester: part-time studies		9	80
Learning objectives			
The aim of education is to improve students' language competences in the field of Spanish language with particular emphasis on creating oral and written statements on topics that are consistent with the field of study / specialization chosen by students at the B2+ level (according to CEFR). Developing the skills of lifelong learning and self-education with the complementary use of the asynchronous method: the Moodle remote learning platform, complementing and supporting the learning of a foreign language.			



Physical Education Courses

Physical Education1

Name of the course (module of education)			Code of the course
Physical Education 1			S1-00-WF1-3
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	second	Term	third
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
<p>The aim of education is to enable students to learn the basic principles of preparation and safe participation in a selected form of physical activity. Enabling the diagnosis of motor skills and learning the skills related to the undertaken form of physical activity. Organizing the conditions for shaping students' awareness of the values of active leisure. Developing positive social attitudes through the application of fair play principles</p>			



Physical Education2

Name of the course (module of education)			Code of the course
Physical Education 2			S1-00-WF1-4
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	second	Term	fourth
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of education is to enable students to learn the basic principles of preparation and safe participation in a selected form of physical activity. Enabling the diagnosis of motor skills and learning the skills related to the undertaken form of physical activity. Organizing the conditions for shaping students' awareness of the values of active leisure. Developing positive social attitudes through the application of fair play principles			



Internships

Internship1

Name of the course (module of education)			Code of the course
Internship1			S1-00-PRAZ1-4
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	second	Term	fourth
Form of activities	internship	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies	480		
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of an internship is to give students knowledge, skills, and social competencies directly from creative industries institutions and companies.			



Internship2

Name of the course (module of education)			Code of the course
Internship2			S1-00-PRAZ2-6
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	X		
Year of study	third	Term	sixth
Form of activities	internship	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies	480		
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of an internship is to give students knowledge, skills, and social competencies directly from creative industries institutions and companies.			



3D animation and VFX Courses

History of Animation and VFX

Name of the course (module of education)			Code of the course
History of Animation and VFX			S1-62-HIANEF-4
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	second	Term	fourth
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies	30		
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
<p>The aim of the course is give students a knowledge, skills and social competencies connected to historical contexts of animation. They will be able to recognize esthetic styles of classical forms of animation as well as know the development of traditional animation and visual effects techniques. Course presents also the origins of digital imagery in cinema.</p>			



3d Graphics fundamentals

Name of the course (module of education)		Code of the course	
3d Graphics fundamentals		S1-62-POGRAF-1	
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	first	Term	first
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to give students basic knowledge, skills and social competencies. Accomplishing a course give student san opportunity to make advanced project over next more specific courses.			



Introduction to Character Design

I

Name of the course (module of education)		Code of the course	
Introduction to Character Design		S1-62-POPRPO-1	
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	first	Term	first
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of a course is to give students knowledge, skills and social competencies about fundamentals of 3d graphics. Student will learn how to build basic 3d shapes and operate 3d Max software on a basic level.			



Stereoscopy and virtual Scenographies

Name of the course (module of education)			Code of the course
Stereoscopy and virtual Scenographies			S1-62-STWISC2-3
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	second	Term	third
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		26	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of a course is to give students knowledge, skills and social competencies about stereoscopy and virtual scenographies as used in media and artistic projects. Student will learn how to build basic stereoscopic effects and digital backdrops and operate 3d Max software.			



Animatics

Name of the course (module of education)			Code of the course
Animatics			S1-62-ANIMAT-1
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	first	Term	second
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to enable the student to acquire knowledge, skills and social competences in such a scope that, after completing the course, the student has knowledge about the aesthetic aspects of creating 3D animations for film materials in games and movies, knows their place in the production pipeline, Maya animation tools, He was able to create a character animation in Maya using references dedicated to a movie, games or TV material.			



Environment, interior and objects modelling

Name of the course (module of education)			Code of the course
Environment, interior and objects modelling			S1-62-MOSROO-2
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	first	Term	second
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
<p>The aim of the course is to enable the student to obtain knowledge, skills and technical competences in such a scope that, after completing the course, the student: has basic knowledge of the basics of three-dimensional graphics in the context of 3D environment modeling; had technical skills in creating a 3D environment visualization; be able to competently navigate in the subject of three-dimensional graphics, knew the goals and good practices related to their preparation and creation of a 3D environment; was able to adapt the acquired knowledge to the specifics of the project being created.</p>			



Character modelling

Name of the course (module of education)			Code of the course
Character modelling			S1-62-MOSPOS-3
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	second	Term	third
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to enable the student to obtain knowledge, skills and technical competences in such an area that, after completing the course, the student: has basic knowledge of the basics of three-dimensional graphics in the context of 3D character modeling, has technical skills in the field of creating 3D characters, is able to competently navigate in the subject of three-dimensional graphics, knew the goals and good practices related to their preparation and creation of 3D characters, was able to adapt the acquired knowledge to the specifics of the project being created.			



Texturing, mapping and shading

Name of the course (module of education)		Code of the course	
Texturing, mapping and shading		S1-62-TESROB-3	
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	second	Term	third
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to give students basic knowledge, skills and social competencies on selected 3d graphics operations. Students will be familiar with modelling, mapping and shading techniques and software and will be able to apply them to their media projects.			



Rigging

Name of the course (module of education)			Code of the course
Rigging			S1-62-RIGOWA-3
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	second	Term	third
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim is to familiarize the student with rigging techniques and possibilities. The classes allow you to learn how to rig and provide knowledge about its place in the animation production process, knowledge of the main aspects of the rig creation mechanism, the ability to create the correct skeleton in accordance with the requirements of animation, using Maya and Blender software and the ability to determine the time required for rig depending on the complexity of the object.			



Lighting and rendering

Name of the course (module of education)			Code of the course
Lighting and rendering			S1-62-OSWREN-3
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	second	Term	third
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to give students basic knowledge, skills and social competencies on selected 3d graphics operations. Students will be familiar with modelling, mapping and shading techniques and software and will be able to apply them to their media projects.			



3d animation fundamentals

Name of the course (module of education)			Code of the course
3d animation fundamentals			S1-62-PODANI-4
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	second	Term	fourth
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to familiarize the student with the basic aspects of the movement of objects in space and to acquire the ability to recreate these elements in created animation scenes and to gain experience in working with professional animation tools Autodesk Maya and Blender.			



Character animation

Name of the course (module of education)			Code of the course
Character animation			S1-62-APOFIL-4
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	second	Term	fourth
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to enable the student to acquire knowledge, skills and social competences in such a scope that, after completing the course, the student has knowledge of the aesthetic aspects of creating a 3D character, knows the place of character animation in the production pipeline, character animation in the Maya program using references dedicated to the film or TV material.			



Particles and physics

Name of the course (module of education)			Code of the course
Particles and physics			S1-62-SYCZFI-5
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	third	Term	fifth
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
This course solely focuses on creating dynamic particle simulation using real world physics, creating and understanding the law of gravity in the said program to achieve and direct the particles to behave like water, fire, cloth, and all the natural phenomenon that occurs such as rain, tornado, cloud, wind, snow, and having particles interact onto each other and other elements of the environment by applying Rigid body.			



Mechanisms and vehicles animation

Name of the course (module of education)			Code of the course
Mechanisms and vehicles animation			S1-62-ANURME-5
Subject (module) status	obligatory	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	third	Term	fifth
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to enable the student to acquire engineering knowledge needed to build and animate scenes and structures typical of machines and devices. The aim of the exercises in this subject is to acquire by the student constructive and analytical skills allowing in the specific environment of the 3D scene to recreate the connections and mechanisms of influence, typical for the material world.			



Motion design

Name of the course (module of education)			Code of the course
Motion design			S1-62-MOTDES-5
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	second	Term	third
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to introduce students to the basic theoretical knowledge of the principles of creating animated graphics and to enable them to learn about animated graphics from the practical side. After completing the course, the student will know the basic functions of the tools used to create animated graphics, make graphic designs on his own, be aware of the existing processes in the production cycle of projects based on animated graphics.			



Matte Painting and 2,5d techniques

Name of the course (module of education)			Code of the course
Matte Painting and 2,5d techniques			S1-62-MATPAI-5
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	third	Term	fifth
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
Main objective of this subject is to allow student to grow as matte painters. Give them required skill set to be able to work in visual effects industry and create believable matte paintings required as set extensions or complete film shots created with 2.5D method			



VFX I

Name of the course (module of education)			Code of the course
VFX I			S1-62-EFSPFI-1
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	first	Term	first
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		56	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
Main goal of the subject is to allow students to start using Adobe After Effects and get to know basic tools, techniques and most common tasks which are required in visual effects industry. Students will have a chance to gain all basic skills required for them to learn about compositing and more advanced visual effects work. Most important objective of this subject is to allow students become independent in using basic toolset and start thinking creatively.			



VFX II

Name of the course (module of education)			Code of the course
VFX II			S1-62-EFSPGR-2
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	first	Term	second
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		56	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
Main goal of the subject is to allow students to gain more skills and self confidence in using various techniques required by the industry. Students will become more aware of various possibilities and most common techniques used during postproduction. Students will also gain deeper understanding of teamwork and ability to work with director's brief.			



Postproduction – compositing

Name of the course (module of education)			Code of the course
Postproduction - compositing			S1-62-POKOMP-5
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	third	Term	fifth
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
Main goal of the subject is to allow students starting their carrier as compositing artists in film and TV industry. This class will give students knowledge and skills to adjust and augment digital film image which is required in compositing just as much as heaving ability to colorize and finalize film shots before release. One the most important objectives of this class is to give a chance to students to get familiar with proffesional terminology and learning working in team with other professionals in production pipeline.			



Postproduction - video editing

Name of the course (module of education)		Code of the course	
Postproduction - video editing		S1-62-POMOWI-6	
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	third	Term	sixth
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		26	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
Main goal of this course it to allow students to learn basics of film and video editing which is often required even in small advertisement production studios. Student will get to know basic terminology and methods of work with other professionals which will give them higher chance of becoming generalists in modern film and advertisement industry.			



Performance capture workshop

Name of the course (module of education)			Code of the course
Performance capture workshop			S1-62-WAPECA-4
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	second	Term	fourth
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
Performance capture workshop			



Scriptwriting

Name of the course (module of education)			Code of the course
Scriptwriting			S1-62-SCENOP-4
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	second	Term	fourth
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies	10	20	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
Scriptwriting			



3d retopology

Name of the course (module of education)			Code of the course
3d retopology			S1-62-3DRET-5
Subject (module) status	choosable	Language	English
Field of study	creative media: game design, animation, VFX	Education Degree	first degree
Learning Profile	practical	Form of studies	full-time
Choosable education module	3D Animation and VFX		
Year of study	third	Term	fifth
Form of activities	lecture	exercises	choose item
Number of hours per semester: full-time studies		30	
Number of hours per semester: part-time studies			
Learning objectives			
The aim of the course is to enable the student to obtain knowledge, skills and technical competences in such a scope that, after completing the course, the student has basic knowledge of the basics of 3D object retopology, has technical skills in the field of creating models for games and visualization and their retopology, is able to competently move in the field of three-dimensional graphics and knew the goals and good practices related to their preparation and production of 3D graphics and its retopology, was able to adapt the acquired knowledge to the specifics of the project being created			