

Kierunek **Media kreatywne**
 Profil **praktyczny**
 stopień **studia pierwszego stopnia**
 kształcenia
 Forma studiów **niestacjonarne**
Obowiązuje od roku akademickiego: 2018/2019

I.p.	Semestr 1	ECTS
1	Podstawy projektowania graficznego	3
2	Podstawy rysunku	3
3	User experience design	3
4	Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą	3
5	Podstawy przedsiębiorczości	3
6	Podstawy game design	3
7	Metody zarządzania projektem	2
8	Komunikacja z grupą	2
9	Historia mediów wizualnych i animacji	3
10	Podstawy projektowania postaci	2
11	Silniki i technologie gier 1	3
	ogółem semestr 1	30
	Semestr 2	
12	Historia sztuki	2
13	Warsztat concept artów, storyboardingu i animatorów	4
14	Historia gier komputerowych	2
15	Storytelling i story design	2
16	Grafika 2d na potrzeby gier i filmów	2
17	VR i nowe technologie w grach1	2
18	Silniki i technologie gier 2	2
19	Mentoring językowy1	2
20	Moduły kształcenia specjalnościowego- game design	12
20	Moduły kształcenia specjalnościowego- animacja 3D i efekty specjalne dla gier i filmu	12
	ogółem semestr 2- game design	30
	ogółem semestr 2- animacja 3D i efekty specjalne dla gier i filmu	30
	Semestr 3	
21	Podstawy reżyserii i pracy z aktorem	2
22	Scenariopisanie	3
23	Praca z systemem motion capture	3
24	VR i nowe technologie w grach2	2
25	Silniki i technologie gier 3	3
26	Mentoring językowy2	2
27	Moduły kształcenia specjalnościowego- game design	15
27	Moduły kształcenia specjalnościowego- animacja 3D i efekty specjalne dla gier i filmu	15
	ogółem semestr 3- game design	30
	ogółem semestr 3- animacja 3D i efekty specjalne dla gier i filmu	30
	Semestr 4	
28	Komunikacja wizualna	2
29	Prawne aspekty produkcji i projektowania	2
30	Podstawy produkcji dźwiękowej	2

31	Komunikacja elektroniczna i cyberaktywizm	2
32	Mentoring językowy ³	2
33	Moduły kształcenia specjalnościowego i praktyk specjalnościowych- game design	20
33	Moduły kształcenia specjalnościowego i praktyk specjalnościowych- animacja 3D i efekty specjalne dla gier i filmu	20
	ogółem semestr 4- game design	30
	ogółem semestr 4- animacja 3D i efekty specjalne dla gier i filmu	30
Semestr 5		
34	Edukacja medialna i media dziecięce	2
35	Seminarium dyplomowe ¹	9
36	Mentoring językowy ⁴	2
37	Moduły kształcenia specjalnościowego- game design	17
37	Moduły kształcenia specjalnościowego- animacja 3D i efekty specjalne dla gier i filmu	17
	ogółem semestr 5- game design	30
	ogółem semestr 5- animacja 3D i efekty specjalne dla gier i filmu	30
Semestr 6		
38	Warsztat filmowania z powietrza	3
39	Seminarium dyplomowe ²	10
40	Moduły kształcenia specjalnościowego i praktyk specjalnościowych- game design	17
40	Moduły kształcenia specjalnościowego i praktyk specjalnościowych- animacja 3D i efekty specjalne dla gier i filmu	17
	ogółem semestr 6- game design	30
	ogółem semestr 6- animacja 3D i efekty specjalne dla gier i filmu	30