

**UNIWERSYTET DOLNOŚLĄSKI DSW
WYDZIAŁ STUDIÓW STOSOWANYCH**

**PROGRAM STUDIÓW
NA KIERUNKU
MEDIA KREATYWNE: GAME DESIGN, ANIMACJA, EFEKTY SPECJALNE
STUDIA PIERWSZEGO STOPNIA
PROFIL: PRAKTYCZNY
obowiązujący dla cyklu
rozpoczynającego się w roku akademickim 2023/2024**

Spis treści

I.	Ogólna charakterystyka prowadzonych studiów.....	3
1.	Informacje ogólne	3
2.	Wymagania wstępne (kompetencje kandydata)	3
3.	Zasady rekrutacji i szczegółowy opis wymagań dla kandydatów na studia	3
4.	Przyporządkowanie programu studiów dla kierunku do dyscyplin oraz procentowy udział liczby punktów ECTS każdej z tych dyscyplin w liczbie punktów ECTS koniecznej do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie, ze wskazaniem dyscypliny wiodącej	4
5.	Podstawowe wskaźniki ECTS określone dla programu studiów.....	4
6.	Sylwetka absolwenta	5
II.	Koncepcja kształcenia	5
1.	Wskazanie związku kierunku studiów z misją i strategią rozwoju Uczelni.....	5
2.	Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia studiów oraz zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami	6
3.	Ogólne cele uczenia się	7
4.	Tabela kierunkowych efektów uczenia się	8
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	10
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.....	11
III.	Plan studiów.....	13
1.	Struktura planu studiów	13
2.	Stosowane metody dydaktyczne oraz sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia	13
3.	Wykaz przedmiotów do wyboru pozwalających na stwierdzenie, że program kształcenia umożliwia studentowi wybór modułów w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów ECTS.....	14
4.	Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych	15
IV.	Dodatkowe dokumenty do programu studiów.....	19
1.	System ECTS.....	19
2.	Treści modułów.....	20
3.	Załączniki.....	21
Załącznik 1.	Plany studiów	21
Załącznik 2.	Macierz efektów uczenia się.....	21
Załącznik 3.	Sumaryczne wskaźniki ECTS.....	21
Załącznik 4.	Karty przedmiotów	21

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 2748 (Creative Media: 2738)	niestacjonarne 2048
Wymiar praktyk zawodowych	960 godzin	
Język, w którym prowadzone są zajęcia	polski angielski (Creative Media)	
Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta	licencjat	
Uzyskiwane uprawnienia zawodowe	brak	

2. Wymagania wstępne (kompetencje kandydata)

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

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

Zasady rekrutacji i szczegółowy opis wymagań dla kandydatów na studia reguluje Uchwała Senatu w sprawie zasad przyjęć na studia wyższe na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW.

Rekrutacja na studia odbywa się na podstawie zapisów prowadzonych elektronicznie w systemie rejestracji online na stronie internetowej Uczelni.

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

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

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

Nazwa dyscypliny wiodącej, do której został przyporządkowany kierunek:

Nazwa dyscypliny wiodącej	Punkty ECTS	
	liczba	%
nauki o komunikacji społecznej i mediach	94	52%

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

Nazwa dyscypliny	Punkty ECTS	
	liczba	%
informatyka techniczna i telekomunikacja	43	24%
sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	43	24%

5. Podstawowe wskaźniki ECTS określone dla programu studiów

Nazwa wskaźnika	Liczba punktów ECTS/Liczba godzin	
	stacjonarne	niestacjonarne
łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	98,5 (Creative Media: 98,3)	72,4
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	150,7 (CM: 160,9)	150,5
łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż nauki humanistyczne	12	12
łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk społecznych – w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż nauki społeczne	82	82
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	87,5 (CM: 104)	87,5
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym	38	38
W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego	60	Nie dotyczy
W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:		
łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów / łączna liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	2748/216 (CM: 2738/204)	2048/216

6. Sylwetka absolwenta

Absolwent rozwinię w trakcie studiów wiedzę, umiejętności i kompetencje społeczne związane z planowaniem i tworzeniem projektów kreatywnych 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 2022–2025 z perspektywą do 2030 roku”. Uczelnia dąży do tego, by być Uczelnią – Miejscem dla Ciebie, w którym zgodnie z przyjętą misją łączy się ludzi, kształci praktycznie i realizuje pasje. Uniwersytet jest przestrzenią kształtowaną z myślą o studentach jako kluczowej grupie społeczności akademickiej. Uczelnia tworzy przestrzeń do praktycznej nauki, pracy, współdziałania, rozwoju we współpracy z kolegami i koleżankami, jak również z wykładowcami, którzy wspierają studentów na każdym etapie edukacji. Jest to też miejsce zapewniające warunki do samorozwoju, realizacji zainteresowań, poznawania ciekawych ludzi, budowania i pielęgnowania relacji oraz kreowania i współtworzenia. Uniwersytet to miejsce, w którym doświadcza się inspiracji, wzajemnego uczenia się, uczenia innych i wymiany praktycznych doświadczeń. Wizja Uczelni brzmi: „w przyjaznej przestrzeni wspólnie rozwijamy usługę edukacyjną opartą na wiedzy, najlepszej praktyce i nowoczesnej technologii”.

Strategią Uczelni jest płynna transformacja cyfrowa w każdym obszarze jej działalności, zaczynając od kształcenia za pomocą nowych technologii (platformy e-learningowe), stosowania rozwiązań i narzędzi internetowych wspierających kształcenie, przez procesy obsługi studentów i pracowników realizowane za pomocą systemów informatycznych oraz aplikacji elektronicznych, aż po sprawnie realizowane zadania w ramach codziennej działalności administracyjnej Uniwersytetu. Uczelnia zapewnia rozwijanie i doskonalenie swoich produktów edukacyjnych przez poszukiwanie rozwiązań w odpowiedzi na bieżące i przyszłe zapotrzebowanie rynku pracy oraz wyzwania społeczeństwa, których na co dzień wszyscy doświadczamy.

Zarówno misja, jak i wizja wytyczają strategiczne kierunki działań w rozwoju Uczelni, która systematycznie aktualizuje ofertę modułów kształcenia specjalnościowego na kierunku w sposób pozwalający spełnić zarówno oczekiwania rynku, jak i samych studentów, odpowiadając na ich potrzeby oraz pasje. Dlatego też Uniwersytet Dolnośląski DSW w swoich założeniach strategicznych kładzie również nacisk na wsparcie atrybutu praktyczności kształcenia, co na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne przejawia się w stosowanych metodach dydaktycznych, inwestycjach w specjalistyczne wyposażenie, w zatrudnianiu

wykwalfikowanych nauczycieli praktyków, a także poprzez szeroką współpracę w zakresie realizacji i wspierania procesu kształcenia ze specjalistycznymi jednostkami działającymi w obszarze branż kreatywnych.

Jednym z priorytetów Uczelni jest również gruntowne przygotowanie absolwentów do podejmowania ról społecznych i zawodowych, odpowiadających potrzebom współczesności, dążąc tym samym do kształtowania uczących się przez całe życie, pracujących nad własnym rozwojem zaangażowanych użytkowników i twórców korzystających z dobrodziejstw technologii. Znajduje to swoje odzwierciedlenie w opracowanej dla kierunku koncepcji kształcenia, zawierającej istotną liczbę zajęć praktycznych, konwersatoriów i praktyk zawodowych.

Na Wydziale jednostką odpowiedzialną za badania i kształcenie w zakresie multimediiów jest Rada Programowa Kierunku, jak również członkowie zespołu naukowego w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach pod kierownictwem dr. hab. Jana Stasięki, prof. Uniwersytetu DSW.

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

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

Zespół organizował i współorganizował konferencje naukowe i branżowe związane z profilem kierunku: cykl „Język a multimedia” (2004, 2006, 2008), Konferencja Blender 2011, WroCamp Pro 2012, Wrotech Culture 2013, a także pracował nad projektem poświęconym reprezentacjom niepełnosprawności w mediach cyfrowych (dla organizacji PFRON), jak również w czasie przedpandemicznym organizował regularnie studenckie game jamy z lokalnymi firmami z branży gier wideo, np. Ten Square Games czy Knights of Unity (lata 2018, 2019).

2. Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia studiów oraz zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami

W perspektywie zarówno globalnej, jak i krajowej oraz lokalnej istnieje bardzo duże zapotrzebowanie na specjalistów, którzy będą absolwentami kierunku. Dane Nielsen SuperData wskazywały, że już w 2020 r. przychody branży gier sięgnęły 140 miliardów dolarów. Należy przy tym pamiętać również o wartościach dotyczących samego gamingu – obecnie na świecie mamy blisko 3,5 miliarda graczy (2022). Światowe studia projektowania gier oraz producenci filmowi i telewizyjni nieustannie poszukują specjalistów w takich dziedzinach, jak projektowanie gier, animacja 3D, cyfrowa postprodukcja filmowa, projektowanie interfejsów.

Według raportu Polskiej Agencji Rozwoju Przedsiębiorczości *The Game Industry of Poland* polscy producenci gier w samym 2020 roku zarobili blisko 970 milionów dolarów. Liczbę graczy szacuje się na mniej więcej 12 milionów. Pośród wiodących producentów gier w Polsce znalazły się firmy tworzące produkcje sprzedawane na całym świecie (CD Projekt Red, 11 Bit Studios, Techland), osiągając niebagatelne sukcesy sprzedażowe (*Cyberpunk 2077*, *Dying Light 2*). Coraz bardziej rozbudowany jest także rynek animacji filmowej i telewizyjnej oraz postprodukcji cyfrowej. Liczącymi się na świecie podmiotami są Platige Image, Human Ark, Xantus. Wiele z wymienionych firm prowadzi nieustanną rekrutację pracowników z uwagi na szybki rozwój.

Na terenie Wrocławia powstało bardzo wiele firm lokujących swoją działalność w branży kreatywnej. Wiele spośród nich to studia projektowania gier, począwszy od Studia Techland oraz wrocławskiego oddziału CD-Projekt Red, specjalizujących się w światowych, wysokobudżetowych produkcjach gier, przez studia produkujące gry średniobudżetowe, jak Knights of Unity, po studia projektujące gry mobilne, np. Ten Square Games, T-Bull itd. Portal polskigamedev.weebly.com określa liczbę działających we Wrocławiu przedsiębiorstw z branży projektowania gier aż na 50.

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

i użytkowych aplikacji mobilnych, aplikacji wirtualnej rzeczywistości, np. Giant Lazer, Cooklet, Joy Intermedia, JoJo Mobile.

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

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

3. Ogólne cele uczenia się

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

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

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

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

W programie skoncentrowano się głównie na kwestii przygotowania absolwenta do pracy w branżach kreatywnych, korzystających z czynności designerskich w zakresie: animacji 3D i 2D, tworzenia efektów specjalnych oraz game designu. Wynika to bezpośrednio z samej koncepcji kierunku i jego idei powiązania z zapotrzebowaniem na specjalistów w zakresie branż kreatywnych i nowych mediów. Program jest tak skonstruowany, by student nabył umiejętności związanych z projektowaniem gier wideo 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 przygotowany do przedstawiania własnych koncepcji, wniosków oraz analizy sytuacji w branżach kreatywnych. Celem kształcenia jest także poszerzanie umiejętności praktycznych oraz wykorzystywanie wiedzy w codziennej działalności oraz wzmacniania przekonania o konieczności jej ciągłego, także samodzielnego uzupełniania.

W odniesieniu do specjalności animacja i efekty specjalne do 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 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	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów pierwszego stopnia na kierunku Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne , profil praktyczny , absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:
WIEDZA absolwent:	
MK1P_W01	Zna podstawy teoretyczne dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: teorii komunikacji ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji elektronicznej i wizualnej, teorii interaktywności i projektowania.
MK1P_W02	Posiada wiedzę o historii mediów interaktywnych i wizualnych oraz ich stanie obecnym w zakresie rynków i instytucji wspierających realizację projektów w tym obszarze.
MK1P_W03	Zna wszystkie fazy opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji.



MK1P_W04	Posiada wiedzę na temat języka sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem filmu i sztuki mediów. Posiada wiedzę na temat wybranych aspektów estetyki związanych z realizowanymi projektami.
MK1P_W05	Zna podstawowe aspekty budowy i działania urządzeń komputerowych, filmowych i fotograficznych odpowiednich do studiowanego obszaru.
MK1P_W06	Posiada wiedzę na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym obszarem.
MK1P_W07	Posiada wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej i internetowej ze szczególnym uwzględnieniem produktów interaktywnych.
MK1P_W08	Posiada wiedzę na temat podstaw przedsiębiorczości i prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku.
UMIEJĘTNOŚCI absolwent:	
MK1P_U01	Właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego, uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych.
MK1P_U02	Posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem z zastosowaniem przepisów bezpieczeństwa pracy.
MK1P_U03	Posiada odpowiedni warsztat artystyczny do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji.
MK1P_U04	Potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji.
MK1P_U05	Posiada kompetencje do realizacji warstwy wizualnej, muzyczno-dźwiękowej oraz komunikacyjnej projektu, uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe.
MK1P_U06	Potrafi zaplanować strategię dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania, uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne.
MK1P_U07	Poprawnie rozpoznaje różne gatunki i formaty produkcji medialnej, filmowej i internetowej, potrafi krytycznie analizować ich treść i formę z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego.
MK1P_U08	Posiada umiejętności językowe w zakresie terminologii informatycznej, filmowej i artystycznej związanej z profilem kierunku, zgodne z wymaganiami określonymi dla poziomu B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent:	
MK1P_K01	Potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym.
MK1P_K02	Potrafi stworzyć zespół do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy.
MK1P_K03	Potrafi skutecznie porozumiewać się w kontaktach interpersonalnych, za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta.
MK1P_K04	Dysponuje krytycznym oglądem współczesnych dzieł wizualnych pod kątem ich walorów estetycznych, użytkowych i rozrywkowych z uwzględnieniem kontekstu kulturowego i społecznego, potrafi także dokonać takiego oglądu własnych projektów.

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

Symbol efektu uczenia się dla kierunku	OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów pierwszego stopnia na kierunku <i>Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne,</i> profil praktyczny , absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol charakterystyk
WIEDZA absolwent:		
MK1P_W01	Zna podstawy teoretyczne dziedzin związanych ze studiowanym kierunkiem: teorii komunikacji ze szczególnym uwzględnieniem komunikacji elektronicznej i wizualnej, teorii interaktywności i projektowania.	P6U_W P6S_WG
MK1P_W02	Posiada wiedzę o historii mediów interaktywnych i wizualnych oraz ich stanie obecnym w zakresie rynków i instytucji wspierających realizację projektów w tym obszarze.	P6S_WG P6S_WK
MK1P_W03	Zna wszystkie fazy opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji.	P6S_WG
MK1P_W04	Posiada wiedzę na temat języka sztuk wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem filmu i sztuki mediów. Posiada wiedzę na temat wybranych aspektów estetyki związanych z realizowanymi projektami.	P6S_WG
MK1P_W05	Zna podstawowe aspekty budowy i działania urządzeń komputerowych, filmowych i fotograficznych odpowiednich do studiowanego obszaru.	P6S_WG
MK1P_W06	Posiada wiedzę na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego i jest świadomy rozwoju technologicznego związanego ze studiowanym obszarem.	P6U_W P6S_WG
MK1P_W07	Posiada wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej i internetowej ze szczególnym uwzględnieniem produktów interaktywnych.	P6S_WG
MK1P_W08	Posiada wiedzę na temat podstaw przedsiębiorczości i prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku.	P6U_W P6S_WK
UMIEJĘTNOŚCI absolwent:		
MK1P_U01	Właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego, uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych.	P6U_U P6S_UO
MK1P_U02	Posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem z zastosowaniem przepisów bezpieczeństwa pracy.	P6U_U P6S_UW P6S_UU
MK1P_U03	Posiada odpowiedni warsztat artystyczny do zaplanowania projektu interaktywnego w zakresie prac koncepcyjnych, realizacyjnych i postprodukcji.	P6U_U P6S_UW P6S_UU
MK1P_U04	Potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji.	P6S_UU P6S_UK
MK1P_U05	Posiada kompetencje do realizacji warstwy wizualnej, muzyczno-dźwiękowej oraz komunikacyjnej projektu, uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe.	P6S_UW

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

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

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

P6S_WK	<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_W06</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</p> <p>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 – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych przez:</p> <ul style="list-style-type: none"> - właściwy dobór źródeł i informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy i syntezy tych informacji, - dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych <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> <p>MK1P_U07</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>posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego</p>	<p>MK1P_U04</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	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, w tym: - przestrzegania zasad etyki zawodowej i wymagania tego od innych, - dbałości o dorobek i tradycje zawodu	MK1P_K01 MK1P_K02 MK1P_K03
--------	---	----------------------------------

III. Plan studiów

1. Struktura planu studiów

Lp.	Moduły	Liczba godz. studia stacjonarne				Liczba godz. studia niestacjonarne			
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e/prak.	Ogół.	wyk.	ćw.	p/e/prak.
1	Moduły kształcenia podstawowego	318	130	184	4	184	66	114	4
		Creative Media:							
		434	134	276	24				
2	Moduły kształcenia kierunkowego	612	210	370	32	366	112	222	32
		Creative Media:							
		336	92	244	0				
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	32	0	32	0
4	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	60	0	60	0	0	0	0	0
5	Moduły kształcenia językowego	228	0	48	180	210	0	30	180
6	Moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego	510	0	510	0	296	0	296	0
		Creative Media:							
		660	30	630	0				
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	960	0	28	932	960	0	28	932
OGÓŁEM:		2748	340	1260	1148	2048	178	722	1148
		Creative Media:							
		2738	256	1346	1136				

2. Stosowane metody dydaktyczne oraz sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia

Karty przedmiotów zawierają szczegółowe opisy efektów uczenia się, które należy nabyć w ramach przedmiotu, a docelowo w programie studiów. Efekty uczenia się dla poszczególnych przedmiotów są mierzalne i weryfikowane między innymi poprzez testy, prace projektowe oraz analizy studiów przypadków i analizy przemian historycznych. Studenci otrzymują wsparcie edukacyjne nie tylko dzięki rzetelnemu przygotowaniu zajęć przez wykładowców, ale również poprzez projekty edukacyjne, jakie mogą przeprowadzić w ramach działającej na uczelni Akademii Umiejętności, jak również za sprawą prac projektowych w ramach studenckiego koła naukowego PLUM9 objętego opieką naukową nauczycieli akademickich Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW. Dodatkowo w ramach kierunku funkcjonuje wsparcie rozwoju studentów w ramach systemu tutoringu dla poszczególnych grup. Nauczyciele oraz tutorzy są dostępni, poza wykładami, ćwiczeniami i zajęciami z tutorem, w trakcie cotygodniowych konsultacji, pomagając rozwiązać indywidualne problemy poszczególnych studentów.

Uniwersytet Dolnośląski DSW dysponuje odpowiednią infrastrukturą techniczną (m.in. laboratorium dźwięku, laboratoria komputerowe z silnikiem Unity 3D, Unreal4 Engine czy pracownia VR), programistyczną oraz stricte informatyczną, wspierającą proces dydaktyczny oraz projektowy studentów. Oprócz tego nieustannie

prowadzone są prace mające na celu rozbudowywanie zaplecza programowego kierunku, stosownie z wymogami rynku pracy – chociażby w postaci poszerzenia oferty przedmiotowej o zajęcia w programie Maya, czy wprowadzenia pracy na pakiecie AutoDesk. W ramach wspierania studentów prowadzący korzystają również z platform komunikacyjnych, takich jak MS Teams, czy Discord oraz narzędzi jak Google Drive, gdzie możliwe jest umieszczanie materiałów w formie elektronicznej, czy prowadzenie asynchronicznych paneli dyskusyjnych. Każdy pracownik ma możliwość udostępniania studentom, w ramach prowadzonych zajęć, materiałów do wykładów i ćwiczeń, zarówno z zakresu literatury podstawowej, jak i uzupełniającej i poszerzającej wiedzę na temat danego przedmiotu lub dziedzin z nim powiązanych.

Program studiów na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne został opracowany w oparciu o metody dydaktyczne, które sprzyjają osiągnięciu założonych efektów uczenia się. Dotyczy to zarówno metod podających (wykład interaktywny), problemowych (dyskusje problemowe, case study), eksponujących (prezentacja), praktycznych, w tym symulacji, opracowania studium przypadku lub metody projektowej. Wybór metod podyktowany był potrzebą prowadzenia procesu kształcenia studentów w taki sposób, aby stwarzał warunki do zaangażowanego i aktywnego ich udziału w pracę na zajęciach, jak również przy realizacji projektów, które stanowią podstawę kształcenia warsztatu na specjalnościach znajdujących się na kierunku.

Osiągane efekty uczenia się w zakresie wiedzy zwykle weryfikowane są poprzez prace pisemne, testy oraz projekty. Natomiast umiejętności zwykle weryfikowane są poprzez ocenę aktywności na zajęciach, merytoryczny udział w dyskusji oraz realizowanie prac projektowych na zajęciach m.in. w salach laboratoryjnych, projekty indywidualne lub grupowe, opracowania studium przypadków, wykorzystywane zwykle do oceny efektów uczenia się, jakie student powinien osiągnąć w trakcie zajęć o charakterze ćwiczeniowym.

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

Specjalność	Liczba punktów ECTS	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Moduł kształcenia językowego	12	12
Moduł kształcenia wybieralnego / specjalnościowego:		
Animacja i efekty specjalne do filmu i gier	37,5	37,5
Game Design	37,5	37,5
3D Animation & Visual Effects	54	nie dotyczy
Moduły praktyk specjalnościowych	38	38
Łącznie	87,5 (CM: 104)	87,5

Na studiach stacjonarnych studenci mają do wyboru następujące moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego: Game Design, Animacja 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 i efekty specjalne do filmu i gier.

4. Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych

1. Cele praktyk

Przez praktykę należy rozumieć przewidziany programem studiów okres przeznaczony na pogłębianie wiedzy oraz doskonalenie praktycznych umiejętności i kompetencji społecznych studenta w Instytucji Przyjmującej na praktykę.

Celem praktyk jest:

- pogłębianie i poszerzanie wiedzy zdobytej na zajęciach dydaktycznych i rozwijanie umiejętności jej wykorzystania, szczególnie w zakresie wiedzy o mediach kreatywnych i umiejętności przydatnych w branżach kreatywnych,
- przygotowanie do wejścia na rynek pracy poprzez kształtowanie umiejętności niezbędnych w przyszłej pracy zawodowej (analitycznych, organizacyjnych, pracy w zespole, nawiązywania kontaktów), a także przygotowanie studenta do samodzielności i odpowiedzialności za powierzone mu zadania,
- pogłębianie wiedzy o branży kreatywnej, w której działa pracodawca przyjmujący na praktykę,
- stworzenie warunków do aktywizacji zawodowej Studentów na rynku pracy.

2. Miejsca, w których studenci/cki mogą odbyć praktykę:

- przedsiębiorstwa z branży projektowania gier wideo, gier komputerowych, gier mobilnych, gier innego rodzaju (w tym planszowych, karcianych itp.), a także tworzące oprogramowanie komputerowe, w szczególności rozrywkowe i edukacyjne,
- przedsiębiorstwa z branży kreatywnej, działające w branży rozrywkowej, reklamowej oraz w szeroko rozumianej branży usługowej, w szczególności studia animacji, agencje reklamowe,
- przedsiębiorstwa z branży IT lub innej, zajmujące się przynajmniej częściowo projektowaniem graficznym, w szczególności projektowaniem 3D, projektowaniem przestrzennym, architektonicznym itp.,
- przedsiębiorstwa z branży wydawniczej, m.in. zajmujące się publikowaniem i dystrybucją książek, gier, komiksów, zabawek itp.,
- stowarzyszenia, fundacje i inne podmioty wpisane do odpowiedniego rejestru, które w zakresie swojej statutowej działalności realizują działalność kreatywną, w tym projektowanie graficzne, tworzenie oprogramowania, gier, badania i rozwój gier oraz innych form rozrywki tradycyjnej i multimedialnej,

- praktyki można zrealizować w formie projektów praktycznych realizowanych pod nadzorem nauczycieli akademickich,
- inne instytucje po uzgodnieniu z Uczelnianym Opiekunem Praktyk.

3. Czas trwania praktyk i miejsce ich odbywania

Studenci/cki studiów pierwszego stopnia odbywają praktyki zgodnie z harmonogramem studiów:

Rok studiów, semestr	Czas trwania praktyki	Uszczegółowienie	Zakładane efekty uczenia się:
II rok, semestr 3	240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)	<p>Praktyka zawodowa I</p> <p>Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk - 4 godziny dydaktyczne</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 234 godziny dydaktyczne</p>	<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) w 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 warstwę wizualną oraz komunikacyjną projektu, uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe, <p>c) w 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
II rok, semestr 4	240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)	<p>Praktyka zawodowa II</p> <p>Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk - 6 godzin dydaktycznych</p>	<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,

		<p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 232 godziny dydaktyczne</p>	<ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje w praktyce zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa kreatywnego, prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku, b) w zakresie umiejętności student/ka: <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, c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka: <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
<p>III rok, semestr 5</p>	<p>240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)</p>	<p>Praktyka zawodowa III</p> <p>Wprowadzenie do praktyk – 2 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk – 4 godziny dydaktyczne</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 234 godziny dydaktyczne</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) w zakresie wiedzy student/ka: <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje w praktyce znajomość faz opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji, b) w zakresie umiejętności student/ka: <ul style="list-style-type: none"> – właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego, uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych,

			<ul style="list-style-type: none"> – potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji, c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka: <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
III rok, semestr 6	240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)	<p>Praktyka zawodowa IV</p> <p>Wprowadzenie do praktyk – 2 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk – 6 godzin dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 232 godziny dydaktyczne</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) w zakresie wiedzy student/ka: <ul style="list-style-type: none"> – wykorzystuje w praktyce zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa kreatywnego, prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku, b) w zakresie umiejętności student/ka: <ul style="list-style-type: none"> – 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, c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka: <ul style="list-style-type: none"> – 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.

4. Harmonogram odbywania praktyki

Harmonogram odbywania praktyki student ustala z Opiekunem Praktyki z ramienia Instytucji Przyjmującej na praktykę. Indywidualny harmonogram zależy od godzin pracy instytucji, możliwości Opiekuna Praktyki oraz studenta.

5. Potwierdzenie osiągnięcia efektów uczenia się

Potwierdzenie osiągnięcia efektów uczenia się odbywa się w *Dzienniku praktyk*, w którym studenci opisują zadania zrealizowane w Instytucji Przyjmującej na praktykę związane z wyżej wymienionymi efektami, a Opiekun

Praktyki z ramienia danej Instytucji Przyjmującej na praktykę potwierdza je podpisem w *Dzienniku praktyk* oraz Uczelniany Opiekun Praktyk w *Dzienniku praktyk* oraz w USOSweb.

W przypadku zaliczania praktyki na podstawie umowy o pracę lub umów cywilnoprawnych, prowadzenia własnej działalności gospodarczej, podejmowania innych form działalności – stażu, wolontariatu, zaliczenia praktyki dokonuje Uczelniany Opiekun Praktyk na pisemny *Wniosek o zaliczenie praktyki zawodowej na podstawie zaświadczenia o zatrudnieniu / prowadzeniu działalności gospodarczej / podejmowania innych form działalności*, w którym potwierdzone jest osiągnięcie efektów uczenia się przez bezpośredniego przełożonego Studenta/Studentki.

6. Procedura realizacji praktyk przez studentów studiów I i II stopnia oraz jednolitych studiów magisterskich na kierunkach prowadzonych na Wydziale Studiów Stosowanych określona jest w Zarządzeniu Dziekana Wydziału Studiów Stosowanych Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW.

IV. Dodatkowe dokumenty do programu studiów

1. System ECTS

Zasady przypisywania punktów ECTS do przedmiotów zostały określone zgodnie z ustawą Prawo o Szkolnictwie Wyższym i Nauce z 20 lipca 2018 r. (ze zmianami) i aktami wykonawczymi.

Liczbę punktów ECTS przypisaną do poszczególnych przedmiotów określonych w programie studiów zatwierdza Senat Uczelni, podejmując stosowną uchwałę w sprawie przyjęcia planów i programów studiów na dany rok akademicki. W przypisywaniu punktów poszczególnym przedmiotom kierowano się zasadą, iż wymiar punktów musi uwzględniać rzeczywisty nakład pracy studenta. Przyjęto, że 1 punkt ECTS odpowiada około 25 godzinom pracy studenta.

Wartość punktów ECTS dla danego przedmiotu odzwierciedla średni nakład pracy studenta niezbędny do uzyskania zakładanych efektów uczenia się. Nakład ten jest sumą godzin zajęć z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia i studentów (godziny kontaktowe) oraz godzin pracy samodzielnej studenta. Zgodnie z tą zasadą przydzielono punkty ECTS na poszczególne formy procesu dydaktycznego składające się na realizację efektów uczenia się danego przedmiotu, takie jak wykłady, ćwiczenia, konwersatorium, lektoraty, seminaria, projekty, e-learning i praca własna studenta. Uwzględniono również punkty ECTS realizowane przez bezpośredni kontakt nauczyciela akademickiego w formie egzaminów, zaliczeń, konsultacji oraz prac dodatkowych wykonywanych przez studentów pod nadzorem nauczyciela akademickiego. Nakład pracy własnej studenta przypadającej na dany przedmiot (a w konsekwencji liczba punktów ECTS za pracę własną studenta) jest wypadkową szeregu czynników istotnych dla osiągnięcia zakładanych efektów uczenia się i jest wynikiem analizy stopnia trudności związanego z zakładanymi efektami uczenia się przypisanymi do przedmiotu, a także konsultacji z wykładowcami prowadzącymi poszczególne przedmioty. Dla określenia średniego nakładu pracy własnej studenta w danym przedmiocie brany jest także pod uwagę kontekst, w jakim ten przedmiot występuje w programie studiów – czy zdobycie efektów uczenia się przypisanych do przedmiotu wymaga wcześniejszego zaliczenia innych przedmiotów lub posiadania innego zasobu wiedzy lub umiejętności.

Przypisane w ten sposób punkty ECTS do przedmiotów są takie same w przypadku studiów stacjonarnych i niestacjonarnych, ale inne są składniki, z jakich te punkty zostały uzyskane. W ramach studiów niestacjonarnych zostało zaplanowane mniej godzin kontaktowych, więc aby uzyskać takie same efekty uczenia się jak na studiach stacjonarnych, potrzebna jest większa ilość pracy własnej studenta.

Projektując system przypisywania punktów ECTS, uwzględniono doświadczenia uczelni zagranicznych, z którymi współpracuje Uczelnia. Stosowanie systemu przypisywania punktów ECTS w sposób zbliżony do uczelni partnerskich ułatwia mobilność studentów w Europejskim Obszarze Szkolnictwa Wyższego.

Zgodnie z Uchwałą Senatu w sprawie wytycznych do programów studiów przyjmuje się, że liczba punktów ECTS w wymiarze rocznym wynosić powinna 60 punktów ECTS, a różnice między semestrami nie powinny być

większe niż 5 punktów, co ułatwi zaliczanie semestrów studentom decydującym się w przyszłości na wyjazdy w ramach programu ERASMUS Mobility. Ponadto przyjmuje się, że przelicznik nakładu pracy studenta na 1 punkt ECTS wynosi 25 godzin. Wymiar godzin dla programu określa się według następującej zasady: liczba punktów ECTS określona dla programu studiów x 25 h = wymiar godzin przewidzianych dla programu studiów (suma godzin dla całości programu – godziny z udziałem nauczyciela akademickiego oraz innych osób prowadzących zajęcia dydaktyczne, godziny zajęć bez udziału nauczycieli akademickich oraz godziny za pracę własną studenta). Dla studiów stacjonarnych wymiar godzin kontaktowych (i punktów ECTS) nie może być mniejszy niż 50% określonych dla programu studiów.

Zaokrąglenia punktów ECTS dokonuje się: w planie do 0,5 pkt. ECTS; w macierzy wskaźników ECTS do 0,1 pkt. ECTS.

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

- a) punkty wynikające za zajęcia realizowane w formie ćwiczeń, konwersatoriów, laboratoriów, lektoratów, warsztatów, seminariów, zajęcia terenowe, czy praktyki;

plus

- b) punkty za pracę własną w tej samej proporcji jak udział punktów z zajęć kształtujących umiejętności praktyczne w stosunku do ogólnej liczby punktów przypisanych do danego przedmiotu.

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

2. Treści modułów

Nazwa modułu	Treści modułu
Moduły kształcenia podstawowego <i>General Courses</i>	Podstawy rysunku; User experience design; Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą; Podstawy przedsiębiorczości; Podstawy projektowania graficznego; Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach; Historia sztuki; Digital art; Podstawy reżyserii i pracy z aktorem; Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach; Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej; Systemy medialne w Polsce i na świecie <i>Introduction to Drawing; User Experience Design; Polish Digital Culture, Language and History I; Introduction to Directing and Acting Techniques; Film Language and Camera Shooting; Media Art; Polish Digital Culture, Language and History II; Polish Digital Culture, Language and History II; Design Thinking; PR and Portfolio Building; Cultural Aspects of Games and Animations; Law in Design and Production; Children's Media</i>
Moduły kształcenia kierunkowego <i>Major Courses</i>	Podstawy game design; Wstęp do game studies; Historia mediów wizualnych i animacji; Podstawy projektowania postaci; Silniki i technologie gier; Warsztat concept artów, storyboardingu i animatorów; Historia gier komputerowych; Storytelling i story design; Scenariopisanie; Praca z systemem motion capture; Komunikacja z grupą; Ochrona własności intelektualnej; VR i nowe technologie w grach; Komunikacja elektroniczna i wizualna; Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu; Podstawy produkcji dźwiękowej; Perswazyjne aspekty mediów wizualnych; Rynki branżowe oraz ich struktury komunikacyjne; Podstawy zarządzania; Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego <i>Story Telling and Story Design; Fundamentals of Graphic Design; Game Design I; Concept Arts and Storyboards; Game Design II; Motion</i>

	<i>Capture Workshop; Fundamentals of Sound Production; Fundamentals of Game Engines; Computer Mediated Communication and Cyberactivism; Project Managements Methods; Group Communication</i>
Moduły kształcenia językowego <i>Language Courses</i>	Język obcy I–III (język angielski, język niemiecki) <i>Foreign Language I–III (Spanish, German)</i>
Moduły przygotowania pracy dyplomowej <i>B.A. Project Seminars</i>	Seminarium dyplomowe I–II <i>Bachelor of Arts Seminar I–II</i>
Moduły praktyk specjalnościowych <i>Internships</i>	Praktyka zawodowa I–IV – realizowana w instytucji zgodnie z regulaminem i programem praktyk na kierunku <i>Internship I–IV</i>
Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) Game design	Game design - logika i mechanika gry; Podstawy projektowania poziomów; Prototypowanie; Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier I; Zaawansowany game design; Zaawansowane projektowanie poziomów I; Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier II; Zaawansowana praca z silnikami gier - Unreal Engine I; Zaawansowane projektowanie poziomów II; Zaawansowana praca z silnikami gier – Unity; Zaawansowana praca z silnikami gier - Unreal Engine II; Testowanie gier i planowanie testów; Realizacja materiałów wideo do gier; Zajęcia monograficzne; Kulturowe aspekty projektowania i produkcji gry
Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) Animacja i efekty specjalne do filmu i gier	Podstawy grafiki 3d; Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów; Modelowanie postaci; Teksturowanie, mapowanie i shading; Rigowanie; Oświetlenie i rendering; Efekty specjalne i fizyka; Podstawy animacji 3d; Zaawansowana animacja 3D; Motion design; Matte Painting i techniki 2,5d; Postprodukcja – kompozytowanie; Postprodukcja - montaż wideo; Unreal Engine w animacji
Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) <i>3D Animation & Visual Effects</i>	<i>3d Graphics Fundamentals; Introduction to Character Design; History of Animation and VFX; VFX I; Environment, Interior and Objects Modelling; Animatics; VFX II; Character Modelling; Texturing, Mapping and Shading; Rigging; Lighting and Rendering; Motion Design; 3d Animation Fundamentals; Scriptwriting; Character Animation; Particles and Physics; Mechanisms and Vehicles Animation; Matte Painting and 2,5d Techniques; Postproduction – Compositing; Postproduction - Video Editing</i>

3. Załączniki

- Załącznik 1. Plany studiów
- Załącznik 2. Macierz efektów uczenia się
- Załącznik 3. Sumaryczne wskaźniki ECTS
- Załącznik 4. Karty przedmiotów

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych
Kierunek: Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne
Stopień kształcenia: licencjackie
Forma studiów: niestacjonarne
Profil: praktyczny
dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach 52%
dyscyplina uzupełniająca: informatyka techniczna i telekomunikacja 24%
sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki 24%

Czas trwania:
Obowiązuje od roku akademickiego:

6 semestrów
2023/2024

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.
1	N1-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	zal.	0	4	0	0	4			4														
2	N1-62-PORY-1	Podstawy rysunku	O	4	18	0	18	0		18															
3	N1-62-USEXDE-1	User experience design	O	3	16	0	16	0		16															
4	N1-62-POPRKA-1	Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą	O	3	16	0	16	0		16															
5	N1-62-PODPRZ-1	Podstawy przedsiębiorczości	O	3	12	12	0	0	12																
6	N1-62-PPRGR-1	Podstawy projektowania graficznego	O	2	16	0	16	0		16															
7	N1-62-WNKSM-2	Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach	E	3	16	16	0	0				16													
8	N1-62-HISSZT-2	Historia sztuki	E	2	12	12	0	0				12													
9	N1-62-DIGART-2	Digital art.	O	2	14	0	14	0				14													
10	N1-62-POREAK-3	Podstawy reżyserii i pracy z aktorem	O	2	18	0	18	0						18											
11	N1-62-SGGOSP-5	Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach	O	1,5	16	0	16	0													16				
12	N1-62-PRASPR-6	Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej	O	1,5	14	14	0	0															14		
13	N1-62-SYSMED-6	Systemy medialne w Polsce i na świecie	O	1,5	12	12	0	0															12		
RAZEM:				29	184	66	114	4	12	66	4	28	14	0	0	18	0	0	0	0	0	16	0	26	0

Moduły kształcenia kierunkowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.			Semestr																		
								sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem. 4			sem. 5			sem. 6			
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N1-62-PODGD-1	Podstawy game design	O	4	24	12	12	0	12	12																
2	N1-62-WGST-1	Wstęp do game studies	O	4	16	16	0	0	16																	
3	N1-62-HIMEWI-1	Historia mediów wizualnych i animacji	E	3	16	16	0	0	16																	
4	N1-62-POPRPO-1	Podstawy projektowania postaci	O	4	16	0	16	0		16																
5	N1-62-SILITG-2	Silniki i technologie gier	O	4	36	0	36	0				36														
6	N1-62-WACOAR-2	Warsztat concept artów, storyboardingu i animatorów	O	4	16	0	16	0				16														
7	N1-62-HIGIKO-2	Historia gier komputerowych	O	3	18	18	0	0				18														
8	N1-62-STODES-2	Storytelling i story design	O	4	18	0	18	0				18														
11	N1-62-SCE-3	Scenariopisanie	O	3	16	0	16	0						16												
12	N1-62-STODES-3	Praca z systemem motion capture	O	2	16	0	16	0						16												
13	N1-62-KOMGRU-4	Komunikacja z grupą	O	2	14	0	14	0									14									
14	N1-62-OWINT-4	Ochrona własności intelektualnej	O	2	14	14	0	0									14									
15	N1-62-VRTEGR-4	VR i nowe technologie w grach	O	2	24	0	24	0									24									
16	N1-62-KOELCY-4	Komunikacja elektroniczna i wizualna	O	2	16	0	16	0									16									
17	N1-62-ORPR-5	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu	O	1,5	12	0	12	0													12					
18	N1-62-POPRDZ-5	Podstawy produkcji dźwiękowej	O	2	14	0	14	0													14					
19	N1-62-PERSMW-5	Perswazyjne aspekty mediów wizualnych	O	1	12	12	0	0													12					
20	N1-62-RYBRA-5	Rynki branżowe oraz ich struktury komunikacyjne	E	2	12	12	0	0													12					
21	N1-62-PODZARZ-6	Podstawy zarządzania	O	3	44	0	12	32															12	32		
22	N1-62-KOMPRO-6	Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego	E	1,5	12	12	0	0															12			
RAZEM:				54,0	366	112	222	32	44	28	0	18	70	0	0	32	0	14	54	0	24	26	0	12	12	32

Lp.		Punkty ECTS		Semestr				
		Liczba punktów	sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem. 4	sem. 5	sem. 6
1	Moduły kształcenia podstawowego	29	15	7	2	0	2	3
2	Moduły kształcenia kierunkowego	54	15	15	5	8	7	5
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	0	0	5	5
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 praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0
RAZEM:		105	30	22	11	12	17	13
<i>Moduł kształcenia specjalnościowego:</i>		<i>76</i>	<i>0</i>	<i>8</i>	<i>19</i>	<i>18</i>	<i>13</i>	<i>18</i>
OGÓŁEM:		180	30	30	30	30	30	30
Dopuszczalny deficyt punktowy po semestrze:			-5	-5	-5	-5	-5	-5

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

Czas trwania:
Obowiązuje od roku akademickiego:

6 semestrów
 2023/2024

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																		
					Liczba godz.				sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6			
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	
1	N1-62-GAMLOM-2	Game design - logika i mechanika gry	O	4	18	0	18	0					18														
2	N1-62-POPRPO-2	Podstawy projektowania poziomów	O	4	18	0	18	0					18														
3	N1-62-PROTOT-3	Prototypowanie	O	2	18	0	18	0							18												
4	N1-62-MOBIGR1-3	Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier I	O	4	24	0	24	0							24												
5	N1-62-ZAGD-3	Zaawansowany game design	O	2	20	0	20	0							20												
6	N1-62-ZAPRPO1-3	Zaawansowane projektowanie poziomów I	O	2	18	0	18	0							18												
7	N1-62-MOBIGR2-4	Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier II	O	4	22	0	22	0										22									
8	N1-62-ZPSGE-4	Zaawansowana praca z silnikami gier - Unreal Engine I	O	2	18	0	18	0										18									
9	N1-62-ZAPRPO2-4	Zaawansowane projektowanie poziomów II	O	2	16	0	16	0										16									
10	N1-62-ZPSGU-5	Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity	O	4	36	0	36	0													36						
11	N1-62-ZPSGE-5	Zaawansowana praca z silnikami gier - Unreal Engine II	O	2	18	0	18	0													18						
12	N1-62-TEGRPL-6	Testowanie gier i planowanie testów	O	1	16	0	16	0															16				
13	N1-62-REMAWI-6	Realizacja materiałów wideo do gier	O	1,5	18	0	18	0															18				
14	N1-62-ZAJMON-6	Zajęcia monograficzne	O	1,5	18	0	18	0															18				
15	N1-62-KUASPR-6	Kulturowe aspekty projektowania i produkcji gry	O	1,5	18	0	18	0															18				
RAZEM:					37,5	296	0	296	0	0	0	0	0	36	0	0	80	0	0	56	0	0	54	0	0	70	0

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																			
					Liczba godz.				sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6				
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.		
1	N1-00-PRAZ1-3	Praktyka zawodowa I	ZAL	9,5	240	2	4	234							2	4	234											
2	N1-00-PRAZ2-4	Praktyka zawodowa II	ZAL	9,5	240	2	6	232									2	6	232									
3	N1-00-PRAZ3-5	Praktyka zawodowa III	ZAL	9,5	240	2	4	234											2	4	234							
4	N1-00-PRAZ4-6	Praktyka zawodowa IV	ZAL	9,5	240	2	6	232															2	6	232			
RAZEM:					38	960	8	20	932	0	0	0	0	0	0	0	2	4	234	2	6	232	2	4	234	2	6	232

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr																		
		Liczba godz.				sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6			
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	
1	Moduły kształcenia podstawowego	184	66	114	4	12	66	4	28	14	0	0	18	0	0	0	0	0	0	16	0	26	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	366	112	222	32	44	28	0	18	70	0	0	32	0	14	54	0	24	26	0	12	12	32	
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	32	0	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	16	0	0	16	0	
4	Moduły kształcenia językowego	210	0	30	180	0	0	0	0	0	0	0	10	60	0	10	60	0	10	60	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	296	0	296	0	0	0	0	0	36	0	0	80	0	0	56	0	0	54	0	0	70	0	

Ogółem bez praktyk		1088	178	694	216	56	94	4	46	120	0	0	140	60	14	120	60	24	122	60	38	98	32				
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	8	20	932	0	0	0	0	0	0	2	4	234	2	6	232	2	4	234	2	6	232				
Ogółem praktyki		960	8	20	932	0	0	0	0	0	0	2	4	234	2	6	232	2	4	234	2	6	232				
OGÓŁEM:		2048		154				166				440				434				446				408			

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr					
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4	sem. 5	sem. 6
1	Moduły kształcenia podstawowego	28,5	15	7	2	0	1,5	3
2	Moduły kształcenia kierunkowego	54	15	15	5	8	6,5	4,5
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	0	0	5	5
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	37,5	0	8	10	8	6	5,5
Ogółem bez praktyk		142	30	30	21	20	23	18
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	38	0	0	9,5	9,5	9,5	9,5
Ogółem praktyki		38	0	0	9,5	9,5	9,5	9,5
OGÓŁEM:		180	30	30	30,5	29,5	32,5	27,5

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	900
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	216
Liczba godzin praktyk w Instytucji	932
Łączna liczba godzin w programie	2048

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych
Kierunek: Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne
Moduł wybieralny: Animacja i efekty specjalne do filmu i gier
Stopień kształcenia: licencjackie
Forma studiów: niestacjonarne
Profil: praktyczny

Czas trwania:
Obowiązuje od roku akademickiego:

6 semestrów
 2023/2024

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																	
					Liczba godz.				sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6		
					Ogól.	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-POGRAF-2	Podstawy grafiki 3d	O	4	20	0	20	0																		
2	N1-62-MOSROO-2	Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów	O	4	20	0	20	0																		
3	N1-62-MOSPOS-3	Modelowanie postaci	O	3	18	0	18	0																		
4	N1-62-TESROB-3	Teksturowanie, mapowanie i shading	O	2	18	0	18	0																		
5	N1-62-RIGOWA-3	Rigowanie	O	2	18	0	18	0																		
6	N1-62-OSWREN-3	Oświetlenie i rendering	O	2	16	0	16	0																		
7	N1-62-EFSPFI-4	Efekty specjalne i fizyka	O	4	32	0	32	0																		
8	N1-62-PODANI-4	Podstawy animacji 3d	O	5	32	0	32	0																		
9	N1-62-ZAANI-5	Zaawansowana animacja 3D	O	3	36	0	36	0																		
10	N1-62-MOTDES-5	Motion design	O	1,5	16	0	16	0																		
11	N1-62-MATPAI-6	Matte Painting i techniki 2,5d	O	2	18	0	18	0																		
12	N1-62-POKOMP-6	Postprodukcja - kompozytowanie	O	1,5	18	0	18	0																		
13	N1-62-POMOWI-6	Postprodukcja - montaż wideo	O	1,5	16	0	16	0																		
14	N1-62-UEWA-6	Unreal Engine w animacji	O	2	18	0	18	0																		
RAZEM:				37,5	296	0	296	0	0	0	0	0	40	0	0	70	0	0	64	0	0	52	0	0	70	0

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																	
					Liczba godz.				sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6		
					Ogól.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	N1-00-PRAZ1-3	Praktyka zawodowa I	ZAL	9,5	240	2	4	234																		
2	N1-00-PRAZ2-4	Praktyka zawodowa II	ZAL	9,5	240	2	6	232																		
3	N1-00-PRAZ3-5	Praktyka zawodowa III	ZAL	9,5	240	2	4	234																		
4	N1-00-PRAZ4-6	Praktyka zawodowa IV	ZAL	9,5	240	2	6	232																		
RAZEM:				38	960	8	20	932	0	0	0	0	0	0	2	4	234	2	6	232	2	4	234	2	6	232

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr																				
		Liczba godz.				sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6					
		Ogól.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e			
1	Moduły kształcenia podstawowego	184	66	114	4	12	66	4	28	14	0	0	18	0	0	0	0	0	0	0	16	0	0	26	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	366	112	222	32	44	28	0	18	70	0	0	32	0	14	54	0	24	26	0	12	12	32			
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	32	0	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	16	0	0	16	0			
4	Moduły kształcenia językowego	210	0	30	180	0	0	0	0	0	0	0	10	60	0	10	60	0	10	60	0	0	0	0	0	
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	296	0	296	0	0	0	0	0	40	0	0	70	0	0	64	0	0	52	0	0	70	0			

Ogółem bez praktyk		1088	178	694	216	56	94	4	46	124	0	0	130	60	14	128	60	24	120	60	38	98	32
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	8	20	932	0	0	0	0	0	0	2	4	234	2	6	232	2	4	234	2	6	232
Ogółem praktyki		960	8	20	932	0	0	0	0	0	0	2	4	234	2	6	232	2	4	234	2	6	232
OGÓŁEM:		2048		154			170			430			442			444			408				

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr					
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4	sem. 5	sem. 6
1	Moduły kształcenia podstawowego	28,5	15	7	2	0	1,5	3
2	Moduły kształcenia kierunkowego	54	15	15	5	8	6,5	4,5
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	0	0	5	5
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	37,5	0	8	9	9	4,5	7
Ogółem bez praktyk		142	30	30	20	21	21,5	19,5
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	38	0	0	9,5	9,5	9,5	9,5
Ogółem praktyki		38	0	0	9,5	9,5	9,5	9,5
OGÓŁEM:		180	30	30	29,5	30,5	31	29

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	900
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	216
Liczba godzin praktyk w Instytucji	932
Łączna liczba godzin w programie	2048

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych
Kierunek: Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne
Stopień kształcenia: licencjackie
Forma studiów: stacjonarne
Profil: praktyczny
dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach 52%
dyscyplina uzupełniająca: informatyka techniczna i telekomunikacja 24%
sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki 24%

Czas trwania:
Obowiązuje od roku akademickiego:

6 semestrów
2023/2024

Moduły kształcenia podstawowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																	
					Liczba godz.				sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S1-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	4	0	0	4			4															
2	S1-62-PORY-1	Podstawy rysunku	O	4	30	0	30	0		30																
3	S1-62-USEXDE-1	User experience design	O	3	26	0	26	0		26																
4	S1-62-POPRKA-1	Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą	O	3	30	0	30	0		30																
5	S1-62-PODPRZ-1	Podstawy przedsiębiorczości	O	3	30	30	0	0	30																	
6	S1-62-PPRGR-1	Podstawy projektowania graficznego	O	2	24	0	24	0		24																
7	S1-62-WNKSM-2	Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach	E	3	30	30	0	0				30														
8	S1-62-HISSZT-2	Historia sztuki	E	2	20	20	0	0				20														
9	S1-62-DIGART-2	Digital art.	O	2	20	0	20	0				20														
10	S1-62-POREAK-3	Podstawy reżyserii i pracy z aktorem	O	2	30	0	30	0						30												
11	S1-62-SGGOSP-5	Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach	O	1,5	24	0	24	0													24					
12	S1-62-PRASPR-6	Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej	O	1,5	30	30	0	0															30			
13	S1-62-SYSMED-6	Systemy medialne w Polsce i na świecie	O	1,5	20	20	0	0															20			
RAZEM:				28,5	318	130	184	4	30	110	4	50	20	0	0	30	0	0	0	0	0	24	0	50	0	

Moduły kształcenia kierunkowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																	
					Liczba godz.				sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S1-62-PODGD-1	Podstawy game design	O	4	36	16	20	0	16	20																
2	S1-62-WGST-1	Wstęp do game studies	O	4	30	30	0	0	30																	
3	S1-62-HIMEWI-1	Historia mediów wizualnych i animacji	E	3	32	32	0	0	32																	
4	S1-62-POPRPO-1	Podstawy projektowania postaci	O	4	30	0	30	0		30																
5	S1-62-SILITG-2	Silniki i technologie gier	O	4	60	0	60	0				60														
6	S1-62-WACOAR-2	Warsztat concept artów, storyboardingu i animatorów	O	4	30	0	30	0				30														
7	S1-62-HIGIKO-2	Historia gier komputerowych	O	3	30	30	0	0				30														
8	S1-62-STODES-2	Storytelling i story design	O	4	30	0	30	0				30														
11	S1-62-SCE-3	Scenariopisanie	O	3	34	0	34	0						34												
12	S1-62-STODES-3	Praca z systemem motion capture	O	2	22	0	22	0						22												
13	S1-62-KOMGRU-4	Komunikacja z grupą	O	2	20	0	20	0															20			
14	S1-62-OWINT-4	Ochrona własności intelektualnej	O	2	30	30	0	0															30			
15	S1-62-VRTEGR-4	VR i nowe technologie w grach	O	2	36	0	36	0															36			
16	S1-62-KOELCY-4	Komunikacja elektroniczna i wizualna	O	2	24	0	24	0															24			
17	S1-62-ORPR-5	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu	O	1,5	18	0	18	0															18			
18	S1-62-POPRDZ-5	Podstawy produkcji dźwiękowej	O	2	30	0	30	0															30			
19	S1-62-PERSMW-5	Perswazyjne aspekty mediów wizualnych	O	1	18	18	0	0															18			
20	S1-62-RYBRA-5	Rynki branżowe oraz ich struktury komunikacyjne	E	2	30	30	0	0															30			
21	S1-62-PODZARZ-6	Podstawy zarządzania	O	3	48	0	16	32																16	32	
22	S1-62-KOMPRO-6	Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego	E	1,5	24	24	0	0															24			
RAZEM:				54,0	612	210	370	32	78	50	0	30	120	0	0	56	0	30	80	0	48	48	0	24	16	

Moduły przygotowania pracy dyplomowej																										
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																	
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6		
									wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S1-62-SEMD1-5	Seminarium dyplomowe I	O	5	30	0	30	0														30				
2	S1-62-SEMD2-6	Seminarium dyplomowe II	O	5	30	0	30	0																30		
RAZEM:				10	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		

Moduły kształcenia językowego																																
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																							
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6								
									wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e						
1	S1-00-JĘZOBC1-3	Język obcy I (język angielski, język niemiecki)	O	4	76	0	16	60																								
2	S1-00-JĘZOBC2-4	Język obcy II (język angielski, język niemiecki)	O	4	76	0	16	60																								
3	S1-00-JĘZOBC3-5	Język obcy III (język angielski, język niemiecki)	E	4	76	0	16	60																								
RAZEM:				12	228	0	48	180	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	16	60	0	16	60	0	16	60	0	0	0

Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej																															
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																						
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6							
									wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e					
1	S1-00-WF1-3	Wychowanie fizyczne I	zal.	0	30	0	30	0																							
2	S1-00-WF2-4	Wychowanie fizyczne II	zal.	0	30	0	30	0																							
RAZEM:				0	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Moduły praktyk kierunkowych																														
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																					
					Ogół.	WP	EW	prak.	sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6						
									WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.				
1					0	0	0	0																						
2					0	0	0	0																						
3					0	0	0	0																						
4					0	0	0	0																						
RAZEM:				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr																		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6			
						wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	
1	Moduły kształcenia podstawowego	318	130	184	4	30	110	4	50	20	0	0	30	0	0	0	0	0	0	24	0	50	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	612	210	370	32	78	50	0	30	120	0	0	56	0	30	80	0	48	48	0	24	16	32	
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0	
4	Moduły kształcenia językowego	228	0	48	180	0	0	0	0	0	0	0	16	60	0	16	60	0	16	60	0	0	0	
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Razem bez modułu praktyk kierunkowych:		1278	340	722	216	108	160	4	80	140	0	0	132	60	30	126	60	48	118	60	74	46	32	
Moduły praktyk		Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	
6	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
RAZEM z modułem praktyk kierunkowych:		1278				272			220			192			216			226			152			

		Punkty ECTS						
Lp.		Liczba punktów	Semestr					
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4	sem. 5	sem. 6
1	Moduły kształcenia podstawowego	28,5	15	7	2	0	1,5	3
2	Moduły kształcenia kierunkowego	54,0	15	15	5	8	6,5	4,5
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10,0	0	0	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	12,0	0	0	4	4	4	0
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0
RAZEM:		104,5	30	22	11	12	17	12,5
	<i>Moduł kształcenia specjalnościowego:</i>	<i>76</i>	<i>0</i>	<i>8</i>	<i>19,0</i>	<i>18</i>	<i>13</i>	<i>18</i>
OGÓŁEM:		180	30	30	30	30	30	30
Dopuszczalny deficyt punktowy po semestrze:			-5	-5	-5	-5	-5	-5

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	8	20	932	0	0	0	0	0	0	2	4	234	2	6	232	2	4	234	2	6	232
Ogółem praktyki		960	8	20	932	0	0	0	0	0	0	2	4	234	2	6	232	2	4	234	2	6	232
OGÓŁEM:		2748				272			284			570			562			556			504		

		Punkty ECTS																					
Lp.		Liczba punktów	Semestr																				
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem. 4	sem. 5	sem. 6															
1	Moduły kształcenia podstawowego	28,5	15	7	2	0	1,5	3															
2	Moduły kształcenia kierunkowego	54	15	15	5	8	6,5	4,5															
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	0	0	5	5															
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	37,5	0	8	10	8	6	5,5															
Ogółem bez praktyk		142	30	30	21	20	23	18															
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0															
8	Moduły praktyk specjalnościowych	38	0	0	9,5	9,5	9,5	9,5															
Ogółem praktyki		38	0	0	9,5	9,5	9,5	9,5															
OGÓŁEM:		180	30	30	30,5	29,5	32,5	27,5															

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	1600
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	216
Liczba godzin praktyk w Instytucji	932
Łączna liczba godzin w programie	2748

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr					
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4	sem. 5	sem. 6
1	Moduły kształcenia podstawowego	28,5	15	7	2	0	1,5	3
2	Moduły kształcenia kierunkowego	54	15	15	5	8	6,5	4,5
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	0	0	5	5
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	37,5	0	8	9	9	4,5	7
Ogółem bez praktyk		142,0	30,0	30,0	20	21	21,5	19,5
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	38	0	0	9,5	9,5	9,5	9,5
Ogółem praktyki		38	0	0	9,5	9,5	9,5	9,5
OGÓŁEM:		180	30	30,0	29,5	30,5	31	29

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	1600
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	216
Liczba godzin praktyk w Instytucji	932
Łączna liczba godzin w programie	2748

Department
Major
Degree
Form
Profile

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

Duration
Academic Year

6 semesters
2023/2024

General Courses

No.	Course Code	Course name	E/O/ZAL	ECTS	No. Of hours				Semestr																	
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6		
					Total	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e
1	S1-00-BHP-1	Health and Safety Training	ZAL	0	4	0	0	4			4															
2	S1-62-PORM-1	Introduction to Drawing	O	4	30	0	30	0			30															
3	S1-62-USEXDE1-1	User Experience Design	O	3,5	30	0	30	0			30															
4	S1-62-PLC-2	Polish Digital Culture, Language and History I	O	4	60	30	30	0				30	30													
5	S1-62-POREAK-2	Introduction to Directing and Acting Techniques	O	3,5	30	0	30	0				30														
6	S1-62-POPRKA-2	Film Language and Camera Shooting	O	4	30	0	30	0				30														
7	S1-62-EDMEDZ-2	Media Art.	O	4	30	0	30	0					30													
8	S1-62-PLC2-3	Polish Digital Culture, Language and History II	O	3	60	30	30	0						30	30											
9	S1-62-DESTHIN-4	Design Thinking	O	2	36	0	16	20									16	20								
10	S1-62-PODPRZ-5	PR and Portfolio Building	O	2	40	20	20	0										20	20							
11	S1-62-KUASPR-5	Cultural Aspects of Games and Animations	O	2	30	30	0	0										30								
12	S1-62-PRASPR-6	Law in Design and Production	O	2	24	24	0	0															24			
13	S1-62-SZTMED-6	Children's Media	O	2	30	0	30	0																30		
RAZEM:				36	434	134	276	24	0	60	4	30	120	0	30	30	0	0	16	20	50	20	0	24	30	0

Major Courses

No.	Course Code	Course name	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																	
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S1-62-KUKONME-1	Story Telling and Story Design	O	4	36	16	20	0	16	20																
2	S1-62-FUNGRA-1	Fundamentals of Graphic Design	O	4	30	0	30	0		30																
3	S1-62-STODES-1	Game Design I	O	4	36	16	20	0	16	20																
4	S1-62-WACOAR-2	Concept Arts and Storyboards	O	2	30	0	30	0				30														
5	S1-62-STODES-2	Game Design II	O	4	36	0	36	0				36														
6	S1-62-STODES-3	Motion Capture Workshop	O	2	18	0	18	0					18													
7	S1-62-POPRDZ-4	Fundamentals of Sound Production	O	2	30	0	30	0									30									
8	S1-62-FOGENG-5	Fundamentals of Game Engines	O	4	60	0	60	0										60								
9	S1-62-KOELCY-6	Computer Mediated Communication and Cyberactivism	O	1	18	18	0	0															18			
10	S1-62-MEZAPR-6	Project Managements Methods	O	1	18	18	0	0															18			
11	S1-62-KOMGRU-6	Group Communication	O	2	24	24	0	0															24			
RAZEM:				30	336	92	244	0	32	70	0	0	66	0	0	18	0	0	30	0	0	60	0	60	0	0

B.A. Project Seminars

No.	Course Code	Course name	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																		
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6			
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	
1	S1-62-SEMD1-5	Bachelor of Arts Seminar I	O	5	30	0	30	0															30				
2	S1-62-SEMD2-6	Bachelor of Arts Seminar II	O	5	30	0	30	0																30			
RAZEM:				10	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0

Language Courses

No.	Course Code	Course name	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																	
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S1-00-FORLANG1-3	Foreign Language I (Spanish, German)	O	4	76	0	16	60							16	60										
2	S1-00-FORLANG2-4	Foreign Language II (Spanish, German)	O	4	76	0	16	60								16	60									
3	S1-00-FORLANG3-5	Foreign Language III (Spanish, German)	E	4	76	0	16	60													16	60				
RAZEM:				12	228	0	48	180	0	0	0	0	0	0	0	16	60	0	16	60	0	16	60	0	0	

Physical Education Courses

No.	Course Code	Course name	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																	
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S1-00-WF1-3	Physical Education I	zal	0	30	0	30	0																		
2	S1-00-WF2-4	Physical Education II	zal	0	30	0	30	0																		
3					0	0	0	0																		
RAZEM:				0	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		

Internships

No.	Course Code	Course name	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																	
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1					0	0	0	0																		
2					0	0	0	0																		
3					0	0	0	0																		
4					0	0	0	0																		
RAZEM:				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		

Summary

Hours

No.	Courses	No. Of hours				Semester																	
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6		
		Total	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e
1	General Courses	434	134	276	24	0	60	4	30	120	0	30	30	0	0	16	20	50	20	0	24	30	0
2	Major Courses	336	92	244	0	32	70	0	0	66	0	0	18	0	0	30	0	0	60	0	60	0	0
3	B.A. Project Seminars	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0	0
4	Language Courses	228	0	48	180	0	0	0	0	0	0	0	16	60	0	16	60	0	16	60	0	0	0
5	Physical Education Courses	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0
Total without internships		1118	226	688	204	32	130	4	30	186	0	30	94	60	0	92	80	50	126	60	84	60	0
Internships		Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
6	Internships	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Total with internships		1118				166			216			184			172			236			144		

ECTS

No.	Courses	Points	Semester					
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4	sem. 5	sem. 6
1	General Courses	36	8	16	3	2	4	4
2	Major Courses	30	12	6	2	2	4	4
3	B.A. Project Seminars	10	0	0	0	0	5	5
4	Language Courses	12	0	0	4	4	4	0
5	Physical Education Courses	0	0	0	0	0	0	0
6	Internships	0	0	0	0	0	0	0
Total		88	20	22	9	8	17	13
<i>Specializations</i>		<i>92</i>	<i>11</i>	<i>9</i>	<i>21</i>	<i>22</i>	<i>13</i>	<i>17</i>
Total		180	30	30	30	30	30	30
Acceptable deficit of points in the semester			-5	-5	-5	-5	-5	-5

Department
Major
Specialization
Degree
Form
Profile

Faculty of Applied Studies
Creative Media: Game Design, Animation, VFX
3D Animation & Visual Effects
B.A.
Full time
Practical

Duration
Academic Year

6 semesters
2023/2024

3D animation and VFX Courses

No.	Course Code	Course name	E/O/ZAL	ECTS	No. Of hours				Semester																	
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6		
					Total	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e
1	S1-62-POGRAF-1	3d Graphics Fundamentals	0	3,5	30	0	30	0		30																
2	S1-62-POPRPO-1	Introduction to Character Design	0	3,5	30	0	30	0		30																
3	S1-62-HIANEF-1	History of Animation and VFX	0	3	30	30	0	0	30																	
4	S1-62-EFSPFI-2	VFX I	0	5	56	0	56	0				56														
5	S1-62-MOSROO-2	Environment, Interior and Objects Modelling	0	4	30	0	30	0				30														
6	S1-62-ANIMAT-3	Animatics	0	2	30	0	30	0						30												
7	S1-62-EFSPGR-3	VFX II	0	4	56	0	56	0						56												
8	S1-62-MOSPOS-3	Character Modelling	0	2	34	0	34	0						34												
9	S1-62-TESROB-3	Texturing, Mapping and Shading	0	2	34	0	34	0						34												
10	S1-62-RIGOWA-3	Rigging	0	2	34	0	34	0						34												
11	S1-62-OSWREN-4	Lighting and Rendering	0	2	30	0	30	0										30								
12	S1-62-MOTDES-4	Motion Design	0	2	30	0	30	0										30								
13	S1-62-PODANI-4	3d Animation Fundamentals	0	2	30	0	30	0										30								
14	S1-62-SCENOP-4	Scriptwriting	0	3	30	0	30	0										30								
15	S1-62-APOFIL-4	Character Animation	0	3	30	0	30	0										30								
16	S1-62-SYCZFI-5	Particles and Physics	0	3	30	0	30	0													30					
17	S1-62-ANURME-5	Mechanisms and Vehicles Animation	0	2	30	0	30	0													30					
18	S1-62-MATPAI-5	Matte Painting and 2,5d Techniques	0	2	30	0	30	0													30					
19	S1-62-POKOMP-6	Postproduction - Compositing	0	2	30	0	30	0															30			
20	S1-62-POMOWI-6	Postproduction - Video Editing	0	2	26	0	26	0															26			
Total				54	660	30	630	0	30	60	0	0	86	0	0	188	0	0	150	0	0	90	0	0	56	0

Internships

Lp.	Course Code	Course name	E/O/ZAL	ECTS	No. Of hours				Semester																	
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6		
					Total	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	S1-00-PRAZ1-3	Internship I	ZAL	9,5	240	2	4	234							2	4	234									
2	S1-00-PRAZ2-4	Internship II	ZAL	9,5	240	2	6	232										2	6	232						
3	S1-00-PRAZ3-5	Internship III	ZAL	9,5	240	2	4	234										2	4	234						
4	S1-00-PRAZ4-6	Internship IV	ZAL	9,5	240	2	6	232													2	6	232			
Total				38	960	8	20	932	0	0	0	0	0	0	2	4	234	2	6	232	2	4	234	2	6	232

Summary Hours

No.	Courses	No. Of hours				Semester																		
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6			
		Total	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	Lect.	Work.	p/e	
1	General Courses	434	134	276	24	0	60	4	30	120	0	30	30	0	0	16	20	50	20	0	24	30	0	0
2	Major Courses	336	92	244	0	32	70	0	0	66	0	0	18	0	0	30	0	0	60	0	60	0	0	0
3	B.A. Project Seminars	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0	0
4	Language Courses	228	0	48	180	0	0	0	0	0	0	0	16	60	0	16	60	0	16	60	0	0	0	0
5	Physical Education Courses	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0
6	3D animation and VFX Courses	660	30	630	0	30	60	0	0	86	0	0	188	0	0	150	0	0	90	0	0	56	0	0
Total without internship		1778	256	1318	204	62	190	4	30	272	0	30	282	60	0	242	80	50	216	60	84	116	0	0

Moduły praktyk		Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Internships	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Internships	960	8	20	932	0	0	0	0	0	0	2	4	234	2	6	232	2	4	234	2	6	232
Total internship hours		960	8	20	932	0	0	0	0	0	0	2	4	234	2	6	232	2	4	234	2	6	232
Total		2738			256			302			612			562			566			440			

ECTS

Lp.		Points	Semestr					
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4	sem. 5	sem. 6
1	General Courses	36	7,5	15,5	3	2	4	4
2	Major Courses	30	12	6	2	2	4	4
3	B.A. Project Seminars	10	0	0	0	0	5	5
4	Language Courses	12	0	0	4	4	4	0
5	Physical Education Courses	0	0	0	0	0	0	0
6	3D animation and VFX Courses	54	10	9	12	12	7	4
Total without internship		142	29,5	30,5	21	20	24	17
7	Internships	0	0	0	0	0	0	0
8	Internships	38	0	0	9,5	9,5	9,5	9,5
Total internship hours		38	0	0	9,5	9,5	9,5	9,5
Total		180	29,5	30,5	30,5	29,5	33,5	26,5

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	1602
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	204
Liczba godzin praktyk w Instytucji	932
Łączna liczba godzin w programie	2738

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: **Studiów Stosowanych**
 Kierunek: **Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne**
 Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: **Animacja i efekty specjalne do filmu i gier**
 Stopień kształcenia: **I stopień**
 Profil: **praktyczny**
 Forma studiów: **niestacjonarne**
 Czas trwania: **3 lata (6 semestrów)**
 Obowiązuje od roku akademickiego: **2023/2024**

		SUMA W %					40,2%	4,7%	55,1%	83,6%	48,6%	8,7%	45,6%	6,7%	52,2%	23,9%	23,9%			
		SUMA PUNKTÓW ECTS	180				72,4	8,5	99,1	150,5	87,5	15,7	82,0	12,0	94,0	43,0	43,0			
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Wskaźniki ECTS											
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bezppośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego	praktyczne	wyberalne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające			
Moduły kształcenia podstawowego																				
1	N1-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	zal.	0	4	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0			
2	N1-62-PORY-1	Podstawy rysunku	O	4	18	0	18	0	0,7	0,0	3,3	4,0	0,0	0,0	0,0	0,0	4,0			
3	N1-62-USEXE-1	User experience design	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	0,0	0,0	1,5	0,0	1,5			
4	N1-62-POPRKA-1	Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	0,0	0,0	2,0	0,0	2,0			
5	N1-62-PODRZ-1	Podstawy przesiębiorności	O	3	12	12	0	0	0,5	0,0	2,5	0,0	0,0	0,5	3,0	0,0	3,0			
6	N1-62-PPRGR-1	Podstawy projektowania graficznego	O	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0	0,0	0,0	1,0	0,0	1,0			
7	N1-62-WNKSM-2	Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach	E	3	16	16	0	0	0,6	0,0	2,4	0,0	0,0	0,6	2,0	0,0	2,0			
8	N1-62-HISSZT-2	Historia sztuki	E	2	12	12	0	0	0,5	0,0	1,5	0,0	0,0	0,5	0,0	0,0	2,0			
9	N1-62-DIGART-2	Digital art.	O	2	14	0	14	0	0,6	0,0	1,4	2,0	0,0	0,0	0,0	1,0	1,0			
10	N1-62-POREAK-3	Podstawy reżyserii i pracy z aktorem	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0	0,0	0,0	1,0	0,0	1,0			
11	N1-62-SGGOSP-5	Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach	O	1,5	16	0	16	0	0,6	0,0	0,9	1,5	0,0	0,0	1,5	0,0	0,0			
12	N1-62-PRASPR-6	Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej	O	1,5	14	14	0	0	0,6	0,0	0,9	0,0	0,0	0,6	1,5	0,0	1,5			
13	N1-62-SYSMED-6	Systemy medialne w Polsce i na świecie	O	1,5	12	12	0	0	0,5	0,0	1,0	0,0	0,0	0,5	1,5	0,0	1,5			
Moduły kształcenia kierunkowego																				
1	N1-62-PODGD-1	Podstawy game design	O	4	24	12	12	0	1,0	0,0	3,0	2,0	0,0	0,5	3,0	0,0	3,0			
2	N1-62-WGST-1	Wstęp do game studies	O	4	16	16	0	0	0,6	0,0	3,4	0,0	0,0	0,6	2,0	0,0	2,0			
3	N1-62-HIMEWI-1	Historia mediów wizualnych i animacji	E	3	16	16	0	0	0,6	0,0	2,4	0,0	0,0	0,6	1,5	0,0	1,5			
4	N1-62-POPRPO-1	Podstawy projektowania postaci	O	4	16	0	16	0	0,6	0,0	3,4	4,0	0,0	0,0	1,0	0,0	1,0			
5	N1-62-SILITG-2	Silniki i technologie gier	O	4	36	0	36	0	1,4	0,0	2,6	4,0	0,0	0,0	1,0	0,0	3,0			
6	N1-62-WACOAR-2	Warsztat concept artów, storyboardingu i animatików	O	4	16	0	16	0	0,6	0,0	3,4	4,0	0,0	0,0	2,0	0,0	2,0			
7	N1-62-HIGIKO-2	Historia gier komputerowych	O	3	18	18	0	0	0,7	0,0	2,3	0,0	0,0	0,7	3,0	0,0	3,0			
8	N1-62-STODES-2	Storytelling i story design	O	4	18	0	18	0	0,7	0,0	3,3	4,0	0,0	0,0	4,0	0,0	4,0			
9	N1-62-SCE-3	Scenariopisanie	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	0,0	0,0	3,0	0,0	3,0			
10	N1-62-STODES-3	Praca z systemem motion capture	O	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0	0,0	0,0	0,5	0,0	0,5			
11	N1-62-KOMGRU-4	Komunikacja z grupą	O	2	14	0	14	0	0,6	0,0	1,4	2,0	0,0	0,0	2,0	0,0	2,0			
12	N1-62-OWINT-4	Ochrona własności intelektualnej	O	2	14	14	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0	0,0	0,6	2,0	0,0	2,0			
13	N1-62-VRTEGR-4	VR i nowe technologie w grach	O	2	24	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0	0,0	0,0	0,0	0,0	2,0			
14	N1-62-KOELCY-4	Komunikacja elektroniczna i wizualna	O	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0	0,0	0,0	1,0	0,0	1,0			
15	N1-62-ORPR-5	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu	O	1,5	12	0	12	0	0,5	0,0	1,0	1,5	0,0	0,0	1,0	0,0	0,5			
16	N1-62-POPRDZ-5	Podstawy produkcji dźwiękowej	O	2	14	0	14	0	0,6	0,0	1,4	2,0	0,0	0,0	2,0	0,0	2,0			
17	N1-62-PERSMW-5	Perswazyjne aspekty mediów wizualnych	O	1	12	12	0	0	0,5	0,0	0,5	0,0	0,0	0,5	1,0	0,0	1,0			
18	N1-62-RYBRA-5	Rynki branżowe oraz ich struktury komunikacyjne	E	2	12	12	0	0	0,5	0,0	1,5	0,0	0,0	0,5	1,0	0,0	1,0			
19	N1-62-PODZARZ-6	Podstawy zarządzania	O	3	44	0	12	32	0,5	1,3	1,2	3,0	0,0	1,3	2,0	0,0	2,0			
20	N1-62-KOMPRO-6	Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego	E	1,5	12	12	0	0	0,5	0,0	1,0	0,0	0,0	0,5	1,5	0,0	1,5			
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																				
1	N1-62-SEMD1-5	Seminarium dyplomowe I	O	5	16	0	16	0	0,6	0,0	4,4	5,0	0,0	0,0	3,0	0,0	3,0			
2	N1-62-SEMD2-6	Seminarium dyplomowe II	O	5	16	0	16	0	0,6	0,0	4,4	5,0	0,0	0,0	3,0	0,0	3,0			
Moduły kształcenia językowego																				
1	N1-00-JEZOBC1-3	Język obcy I (język angielski, język niemiecki)	O	4	70	0	10	60	0,4	2,4	1,2	4,0	4,0	2,4	4,0	4,0	0,0			
2	N1-00-JEZOBC2-4	Język obcy II (język angielski, język niemiecki)	O	4	70	0	10	60	0,4	2,4	1,2	4,0	4,0	2,4	4,0	4,0	0,0			
3	N1-00-JEZOBC3-5	Język obcy III (język angielski, język niemiecki)	E	4	70	0	10	60	0,4	2,4	1,2	4,0	4,0	2,4	4,0	4,0	0,0			
Moduły kształcenia specjalnościowego																				
1	N1-62-POGRAF-2	Podstawy grafiki 3d	O	4	20	0	20	0	0,8	0,0	3,2	4,0	4,0	0,0	0,5	0,0	0,5			
2	N1-62-MOSROO-2	Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów	O	4	20	0	20	0	0,8	0,0	3,2	4,0	4,0	0,0	0,5	0,0	0,5			
3	N1-62-MOSPOS-3	Modelowanie postaci	O	3	18	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0	3,0	0,0	0,5	0,0	0,5			
4	N1-62-TESSOB-3	Teksturowanie, mapowanie i shading	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0	2,0	0,0	0,0	0,0	1,0			
5	N1-62-RIGOWA-3	Rigowanie	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0	2,0	0,0	0,0	0,0	1,0			
6	N1-62-OSWREN-3	Oświetlenie i rendering	O	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0	2,0	0,0	0,0	0,0	1,0			
7	N1-62-EFSPFI-4	Efekty specjalne i fizyka	O	4	32	0	32	0	1,3	0,0	2,7	4,0	4,0	0,0	0,5	0,0	0,5			
8	N1-62-PODANI-4	Podstawy animacji 3d	O	5	32	0	32	0	1,3	0,0	3,7	5,0	5,0	0,0	1,0	0,0	1,0			
9	N1-62-ZAANI-5	Zaawansowana animacja 3D	O	3	36	0	36	0	1,4	0,0	1,6	3,0	3,0	0,0	1,0	0,0	1,0			
10	N1-62-MOTDES-5	Motion design	O	1,5	16	0	16	0	0,6	0,0	0,9	1,5	1,5	0,0	0,0	0,0	1,0			
11	N1-62-MATPAI-6	Matte Painting i techniki 2,5d	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0	2,0	0,0	0,0	0,0	1,0			
12	N1-62-POKOMP-6	Postprodukcja - kompozytowanie	O	1,5	18	0	18	0	0,7	0,0	0,8	1,5	1,5	0,0	0,0	0,0	1,5			
13	N1-62-POMOWI-6	Postprodukcja - montaż wideo	O	1,5	16	0	16	0	0,6	0,0	0,9	1,5	1,5	0,0	0,0	0,0	1,5			
14	N1-62-UEWA-6	Unreal Engine w animacji	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0	2,0	0,0	0,5	0,0	0,5			
Moduły praktyk specjalnościowych																				
					ogół.	WP	EW	prak.												
1	N1-00-PRAZ1-3	Praktyka zawodowa I	zal.	9,5	240	2	4	234	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5	0,0	5,5	0,0	5,5			
2	N1-00-PRAZ2-4	Praktyka zawodowa II	zal.	9,5	240	2	6	232	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5	0,0	5,5	0,0	5,5			
3	N1-00-PRAZ3-5	Praktyka zawodowa III	zal.	9,5	240	2	4	234	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5	0,0	5,5	0,0	5,5			
4	N1-00-PRAZ4-6	Praktyka zawodowa IV	zal.	9,5	240	2	6	232	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5	0,0	5,5	0,0	5,5			

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: **Studiów Stosowanych**
 Kierunek: **Creative Media: Game Design, Animation, VFX**
 Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: **3D Animation & Visual Effects**
 Stopień kształcenia: **I stopień**
 Profil: **praktyczny**
 Forma studiów: **stacjonarne**
 Czas trwania: **3 lata (6 semestrów)**
 Obowiązuje od roku akademickiego: **2023/2024**

		SUMA W %					54,6%	4,4%	40,9%	89,4%	57,8%	10,1%	45,6%	6,7%	52,2%	23,9%	23,9%		
		SUMA PUNKTÓW ECTS	180					98,3	8,0	73,7	160,9	104,0	18,2	82,0	12,0	94,0	43,0	43,0	
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Wskaźniki ECTS										
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bezpośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego	praktyczne	wyberalne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające		
General Courses																			
1	S1-00-BHP-1	Health and Safety Training	ZAL	0	4	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	
2	S1-62-PORM-1	Introduction to Drawing	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0	0,0	0,0	1,5	0,0	1,5	0,0	2,5
3	S1-62-USEXDE1-1	User Experience Design	O	3,5	30	0	30	0	1,2	0,0	2,3	3,5	0,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,5	1,0
4	S1-62-PLC-2	Polish Digital Culture, Language and History I	O	4	60	30	30	0	2,4	0,0	1,6	2,0	0,0	1,2	3,0	0,0	3,0	0,0	1,0
5	S1-62-POREAK-2	Techniques	O	3,5	30	0	30	0	1,2	0,0	2,3	3,5	0,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0	1,5
6	S1-62-POPRKA-2	Film Language and Camera Shooting	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0	0,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	1,0
7	S1-62-EDMEDZ-2	Media Art.	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0	0,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0	1,0
8	S1-62-PLC2-3	Polish Digital Culture, Language and History II	O	3	60	30	30	0	2,4	0,0	0,6	1,5	0,0	1,2	2,0	0,0	2,0	0,0	1,0
9	S1-62-DESTHIN-4	Design Thinking	O	2	36	0	16	20	0,6	0,8	0,6	2,0	0,0	0,8	1,0	0,0	1,0	0,0	1,0
10	S1-62-PODPRZ-5	PR and Portfolio Building	O	2	40	20	20	0	1,6	0,0	0,4	1,0	0,0	0,8	1,0	0,0	1,0	0,0	1,0
11	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	1,2	2,0	0,0	2,0	0,0	0,0
12	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	1,0	2,0	0,0	2,0	0,0	0,0
13	S1-62-SZTMED-6	Children's Media	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	0,0	0,0	1,0	0,0	1,0	0,0	1,0
Moduły kształcenia kierunkowego																			
1	S1-62-KUKONME-1	Story Telling and Story design	O	4	36	16	20	0	1,4	0,0	2,6	2,2	0,0	0,6	4,0	0,0	4,0	0,0	0,0
2	S1-62-FUNGRA-1	Fundamentals of Graphic Design	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0	0,0	0,0	1,5	0,0	1,5	1,0	1,5
3	S1-62-STODES-1	Game Design I	O	4	36	16	20	0	1,4	0,0	2,6	2,2	0,0	0,6	3,0	0,0	3,0	0,0	1,0
4	S1-62-WACOAR-2	Concept Arts and Storyboards	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	0,0	0,0	1,0	0,0	1,0	0,0	1,0
5	S1-62-STODES-2	Game Design II	O	4	36	0	36	0	1,4	0,0	2,6	4,0	0,0	0,0	1,0	0,0	1,0	3,0	0,0
6	S1-62-STODES-3	Motion Capture Workshop	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	2,0	0,0
7	S1-62-POPRDZ-4	Fundamentals of Sound Production	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	0,0	0,0	1,5	0,0	1,5	0,5	0,0
8	S1-62-FOGENG-5	Fundamentals of Game Engines	O	4	60	0	60	0	2,4	0,0	1,6	4,0	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	3,0	1,0
9	S1-62-KOELCY-6	Computer Mediated Communication and Cyberactivism	O	1	18	18	0	0	0,7	0,0	0,3	0,0	0,0	0,7	1,0	0,0	1,0	0,0	0,0
10	S1-62-MEZAPR-6	Project Managements Methods	O	1	18	18	0	0	0,7	0,0	0,3	0,0	0,0	0,7	1,0	0,0	1,0	0,0	0,0
11	S1-62-KOMGRU-6	Group Communication	O	2	24	24	0	0	1,0	0,0	1,0	0,0	0,0	1,0	2,0	0,0	2,0	0,0	0,0
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																			
1	S1-62-SEMD1-5	Bachelor of Arts Seminar I	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	3,0	0,0	3,0	1,0	1,0
2	S1-62-SEMD2-6	Bachelor of Arts Seminar II	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0	0,0	0,0	3,0	0,0	3,0	1,0	1,0
Moduły kształcenia językowego																			
1	S1-00-FORLANG1-3	Foreign Language I (Spanish, German)	O	4	76	0	16	60	0,6	2,4	1,0	4,0	4,0	2,4		4,0	4,0	0,0	0,0
2	S1-00-FORLANG2-4	Foreign Language II (Spanish, German)	O	4	76	0	16	60	0,6	2,4	1,0	4,0	4,0	2,4		4,0	4,0	0,0	0,0
3	S1-00-FORLANG3-5	Foreign Language III (Spanish, German)	E	4	76	0	16	60	0,6	2,4	1,0	4,0	4,0	2,4		4,0	4,0	0,0	0,0
Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego																			
1	S1-00-WF1-3	Physical Education I	zal.	0	30	0	30	0											
2	S1-00-WF2-4	Physical Education II	zal.	0	30	0	30	0											
Moduły kształcenia specjalnościowego																			
1	S1-62-POGRAF-1	3d Graphics Fundamentals	O	3,5	30	0	30	0	1,2	0,0	2,3	3,5	3,5	0,0	1,0	0,0	1,0	1,0	1,5
2	S1-62-POPRPO-1	Introduction to Character Design	O	3,5	30	0	30	0	1,2	0,0	2,3	3,5	3,5	0,0	0,5	0,0	0,5	1,5	1,5
3	S1-62-HIANEF-1	History of Animation and VFX	O	3	30	30	0	0	1,2	0,0	1,8	0,0	3,0	1,2	0,5	0,0	0,5	0,5	2,0
4	S1-62-EFSPFI-2	VFX I	O	5	56	0	56	0	2,2	0,0	2,8	5,0	5,0	0,0	1,0	0,0	1,0	2,0	2,0
5	S1-62-MOSROO-2	Environment, Interior and Objects Modelling	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0	4,0	0,0	1,0	0,0	1,0	1,0	2,0
6	S1-62-ANIMAT-3	Animatics	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,0	0,0	0,0	1,0	1,0
7	S1-62-EFSPGR-3	VFX II	O	4	56	0	56	0	2,2	0,0	1,8	4,0	4,0	0,0	0,5	0,0	0,5	2,0	1,5
8	S1-62-MOSPOS-3	Character Modelling	O	2	34	0	34	0	1,4	0,0	0,6	2,0	2,0	0,0	0,5	0,0	0,5	0,5	1,0
9	S1-62-TESROB-3	Texturing, Mapping and Shading	O	2	34	0	34	0	1,4	0,0	0,6	2,0	2,0	0,0	0,0	0,0	0,0	1,5	0,5
10	S1-62-RIGOWA-3	Rigging	O	2	34	0	34	0	1,4	0,0	0,6	2,0	2,0	0,0	0,0	0,0	0,0	1,0	1,0
11	S1-62-OSWREN-4	Lighting and Rendering	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,5	0,0	0,5	1,0	0,5
12	S1-62-MOTDES-4	Motion Design	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,0	0,0	0,0	1,5	0,5
13	S1-62-PODANI-4	3d Animation Fundamentals	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,5	0,0	0,5	1,5	0,0
14	S1-62-SCENOP-4	Scriptwriting	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0	1,0
15	S1-62-APOFIL-5	Character Animation	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	1,5	0,0	1,5	1,0	0,5
16	S1-62-SYCZFI-5	Particles and Physics	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	1,5	0,0	1,5	1,5	0,0
17	S1-62-ANURME-5	Mechanisms and Vehicles Animation	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,5	0,0	0,5	1,5	0,0
18	S1-62-MATPAI-5	Matte Painting and 2,5d Techniques	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	1,0	0,0	1,0	1,0	0,0
19	S1-62-POKOMP-6	Postproduction - Compositing	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	1,0	0,0	1,0	1,0	0,0
20	S1-62-POMOWI-6	Postproduction - Video Editing	O	2	26	0	26	0	1,0	0,0	1,0	2,0	2,0	0,0	1,0	0,0	1,0	1,0	0,0
Moduły praktyk specjalnościowych																			
1	S1-00-PRAZI-3	Internship I	zal.	9,5	240	2	4	234	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5	0,0	5,5	0,0	5,5	2,0	2,0
2	S1-00-PRAZZ-4	Internship II	zal.	9,5	240	2	6	232	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5	0,0	5,5	0,0	5,5	2,0	2,0
3	S1-00-PRAZZ-5	Internship III	zal.	9,5	240	2	4	234	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5	0,0	5,5	0,0	5,5	2,0	2,0
4	S1-00-PRAZZ-6	Internship IV	zal.	9,5	240	2	6	232	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5	0,0	5,5	0,0	5,5	2,0	2,0