

Wydział: Studiów Stosowanych
Kierunek: Creative Media: Game Design, Animation, VFX
Poziom: I stopnia
Profil: praktyczny
Czas trwania: 6 semestrów
Obowiązuje od roku akademickiego: 2021/2022

Semestr	Lp.	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	ECTS
semestr 1	1	Introduction to drawing	3
	2	User experience design	3
	3	Story telling i story design	4
	4	Project managements methods	2
	5	Group communication	3
	6	Game design 1	4
	7	Moduł kształcenia specjalnościowego: 3D Animation & Visual Effects	10
semestr 2	1	Polish Digital Culture and History1	4
	2	Introduction to directing and acting techniques	2
	3	Film language and camera shooting	3
	4	Media art.	3
	5	Design Thinking	2
	6	Concept Arts and Storyboards	2
	7	Game design 2	4
	8	Motion capture workshop	2
	9	Computer Mediated Communication and Cyberactivism	1
	10	Moduł kształcenia specjalnościowego: 3D Animation & Visual Effects	8
semestr 3	1	Polish Digital Culture and History2	4
	2	PR and portfolio building	2
	3	Unity Engine	2
	4	Foreign Language 1 (Spanish, German)	4
	5	Physical Education 1	0
	6	Moduł kształcenia specjalnościowego: 3D Animation & Visual Effects	13
semestr 4	1	Fundamentals of Sound Production	2
	2	Foreign Language 2 (Spanish, German)	4
	3	Physical Education 2	0
	4	Moduł kształcenia specjalnościowego: 3D Animation & Visual Effects	29
semestr 5	1	Cultural aspects of games and animations	2
	2	B.A. seminar 1	9
	3	Foreign Language 3 (Spanish, German)	4
	4	Moduł kształcenia specjalnościowego: 3D Animation & Visual Effects	11
semestr 6	1	Law in design and production	2
	2	Children's media	2
	3	B.A. seminar 2	9
	4	Moduł kształcenia specjalnościowego: 3D Animation & Visual Effects	21

