

Wydział: Studiów Stosowanych
Kierunek: Media kreatywne: game design, animacja 3D i efekty specjalne
Stopień kształcenia: I stopień
Profil: praktyczny
Czas trwania: 6 semestrów
Obowiązuje od roku akademickiego: 2021/2022

Semestr	Lp.	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	ECTS
semestr 1	1	Podstawy rysunku	2
	2	User experience design	3
	3	Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą	3
	4	Podstawy przedsiębiorczości	2
	5	Podstawy projektowania graficznego	2
	6	Podstawy game design	4
	7	Komunikacja z grupą	3
	8	Historia mediów wizualnych i animacji	3
	9	Podstawy projektowania postaci	3
	10	Silniki i technologie gier 1	3
	11	Wstęp do game studies	2
semestr 2	1	Historia sztuki	1
	2	Digital art.	2
	3	Warsztat concept artów, storyboardingu i animatorów	4
	4	Historia gier komputerowych	2
	5	Storytelling i story design	2
	6	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu	3
	7	VR i nowe technologie w grach1	3
	8	Silniki i technologie gier 1	2
	9	Ochrona własności intelektualnej	2
	10	Moduł kształcenia specjalnościowego: game design	9
		Moduł kształcenia specjalnościowego: animacja 3D i efekty specjalne	9
semestr 3	1	Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej	2
	2	Podstawy reżyserii i pracy z aktorem	1,5
	3	Podstawy produkcji dźwiękowej	1,5
	4	Zarządzanie projektami	3
	5	Scenariopisanie	2
	6	Praca z systemem motion capture	1,5
	7	VR i nowe technologie w grach2	2
	8	Silniki i technologie gier 3	2
	9	Język obcy 1 (język angielski, język niemiecki)	4
	10	Moduł kształcenia specjalnościowego: game design	8
	11	Moduł kształcenia specjalnościowego: animacja 3D i efekty specjalne	7
semestr 4	1	Komunikacja elektroniczna i wizualna	1,5
	2	Język obcy 2 (język angielski, język niemiecki)	4
	3	Wychowanie fizyczne 1 (tylko na studiach stacjonarnych)	0
	4	Moduł kształcenia specjalnościowego: game design	27
	5	Moduł kształcenia specjalnościowego: animacja 3D i efekty specjalne	28

semestr 5	1	Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach	3
	2	Seminarium dyplomowe 1	6
	3	Język obcy 3 (język angielski, język niemiecki)	4
	4	Wychowanie fizyczne 2 (tylko na studiach stacjonarnych)	0
	5	Moduł kształcenia specjalnościowego: game design	16
	6	Moduł kształcenia specjalnościowego: animacja 3D i efekty specjalne	18
semestr 6	1	Seminarium dyplomowe 2	6
	2	Moduł kształcenia specjalnościowego: game design	25
	3	Moduł kształcenia specjalnościowego: animacja 3D i efekty specjalne	23