

Wydział: Studiów Stosowanych
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Stopień kształcenia: II stopień
Profil: praktyczny
Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2021/2022

Semestr	Lp.	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	ECTS
semestr 1	1	Finansowanie przedsięwzięć w mediach kreatywnych	3
	2	Self-branding	3
	3	Storytelling i story design	3
	4	Prawne aspekty produkcji i projektowania	3
	5	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	2
	6	Gamifikacja i edutainment	2
	7	Digital art.	3
	8	Warsztaty motion capture	3
	9	Warsztat preprodukcji gier i filmów	3
semestr 2	1	Moduł kształcenia specjalnościowego: animacja 3D	35
	2	Moduł kształcenia specjalnościowego: game design	35
semestr 3	1	Tworzenie narracji konwergentnych	2
	2	Projektowanie aplikacji w technologii AR i VR	2
	3	Seminarium magisterskie 1	5
	4	Warsztaty kompetencji językowych 1 (j. angielski, j. niemiecki)	4
	5	Moduł kształcenia specjalnościowego: animacja 3D	16,5
	6	Moduł kształcenia specjalnościowego: game design	12,5
semestr 4	1	Seminarium magisterskie 2	5
	2	Warsztaty kompetencji językowych 2 (j. angielski, j. niemiecki)	4
	3	Moduł kształcenia specjalnościowego: animacja 3D	21,5
	4	Moduł kształcenia specjalnościowego: game design	25,5

