



**DOLNOŚLĄSKA SZKOŁA WYŻSZA  
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 2022/2023**

**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 prowadzonego w języku polskim .....	13
2.	Struktura planu studiów prowadzonego w języku angielskim.....	13
3.	Stosowane sposoby metody dydaktyczne oraz weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia .....	13
4.	Wykaz przedmiotów do wyboru pozwalających na stwierdzenie, że program kształcenia umożliwia studentowi wybór modułów w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów ECTS .....	14
5.	Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych .....	15
IV.	Dodatkowe dokumenty do programu studiów .....	18
1.	System ECTS .....	18
2.	Treści modułów.....	19
3.	Załączniki do programu studiów .....	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 na studiach polskojęzycznych	stacjonarne 2808	niestacjonarne 2108
Łączna liczba godzin zajęć na studiach anglojęzycznych	stacjonarne 2798	niestacjonarne n.d
Wymiar praktyk zawodowych	960 godzin	
Język, w którym prowadzone są zajęcia	polski / angielski	
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 2022.poz. 574 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 nr 30/2022 Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej w sprawie zasad przyjęć na studia wyższe w Dolnośląskiej Szkole Wyższej z dnia 18 marca 2022 roku.

Podstawą przyjęcia na studia pierwszego stopnia – licencjackie i inżynierskie lub jednolite studia magisterskie 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. 2022. poz. 574 t.j.).

Dodatkowe kryteria przyjęć na kierunek:

Na kierunek media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne studia pierwszego stopnia o profilu praktycznym kwalifikacja kandydatów odbywa się na zasadzie konkursu. Kandydaci są kwalifikowaniu według całkowitej liczby zdobytych punktów, rozpoczynając od osoby, która zdobyła najwyższą liczbę punktów, aż do wypełnienia limitu przyjęć na określonym kierunku. O pierwszeństwie przyjęcia na studia decydować będzie ranking punktowy ustalony w oparciu o przedmiot przedmiot maturalny: język polski lub język angielski (1% na poziomie podstawowym = 1 pkt, 1% na poziomie rozszerzonym = 2 pkt). Przyjęcie na studia następuje w drodze wpisu na listę studentów.

Rekrutacja na studia prowadzone przez DSW 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 konserwacji 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	98,4	72,4
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne prowadzonym w języku polskim	148,7	148,5
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne prowadzonym w języku angielskim	159,9	n.d.
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 odpowiednio nauki społeczne	82	82
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 odpowiednio nauki humanistyczne		
profil w języku polski	15	15
profil w języku angielskim	14	14
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru prowadzonym w języku polskim	87,5	87,5
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru prowadzonym w języku angielskim	105	n.d.
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
<b>W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:</b>		



Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach prowadzonych w języku polskim / Łączna liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość na studiach prowadzonych w języku polskim	2808/288	2108/288
Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach prowadzonych w języku angielskim / Łączna liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość na studiach prowadzonych w języku angielskim	2798/288	n.d.

## 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”. Dolnośląska Szkoła Wyższa dąży do tego by być Uczelnią – Miejscem dla Ciebie, w którym zgodnie z przyjętą misją łączy się ludzi, kształci praktycznie i realizuje pasje. DSW jest przestrzenią kształtowaną z myślą o studentach jako kluczowej grupie społeczności akademickiej. Uczelnia tworzy przestrzeń do praktycznej nauki, pracy, współdziałania, rozwoju wspólnie 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. DSW to miejsce, w którym doświadcza się inspiracji, wzajemnego uczenia się, uczenia innych i wymiany praktycznych doświadczeń. Wizja Uczelni brzmi: „Wizja w przyjaznej przestrzeni wspólnie rozwijamy usługę edukacyjną opartą na wiedzy, najlepszej praktyce i nowoczesnej technologii”.

Spółeczność akademicką tworzą wykładowcy otwarci, zaangażowani, pełni wiedzy i doświadczeń, którą chcą się dzielić oraz inspirować studentów i współpracowników do poznawania i odkrywania otaczającego nas świata. DSW jest Uczelnią akademicką, która aktywnie współtworzy Federację WSB-DSW i wspiera rozwój naukowy w wybranych dyscyplinach. DSW świadomie kształtuje swoją tożsamość, łącząc doświadczenia w zakresie



kształcenia i prowadzenia nauki, wartości (takie jak m.in. współpraca, zaangażowanie, wiarygodność, kreatywność, innowacyjność, elastyczność, otwartość) oraz podstawy modelu biznesowego członka Grupy TEB Akademia i Federacji Naukowej WSB-DSW z wizją dynamicznego rozwoju uczelni w modelu PUMA (Praktyczność Uniwersalność Masowość Akademickość).

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 DSW. 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, jaki samych studentów, odpowiadając na ich potrzeby oraz pasje. Dlatego też Dolnośląska Szkoła Wyższa z siedzibą we Wrocławiu w swoich założeniach strategicznych kładzie również nacisk na wsparcie atrybutu praktyczności kształcenia, co na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji przejawia się w stosowanych metodach dydaktycznych, inwestycjach w specjalistyczne wyposażenie, w zatrudnianiu wykwalifikowanych 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 gruntowe 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 multimediów jest Rada Programowa Kierunku, jak również członkowie zespołu naukowego w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach pod kierownictwem dra hab. Jana Stasieńki prof. 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 Multimediów „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 obecnie pracuje nad projektem poświęconym reprezentacjom niepełnosprawności w mediach cyfrowych (dla organizacji PFRON), jak również w czasie przed pandemicznym 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 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. Pośród nich wiele stanowią 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](http://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 w Dolnośląskiej Szkole Wyższej determinują czynniki interdyscyplinarne pozwalające przygotować absolwentów do podejmowania pracy w różnych instytucjach, samozatrudnienia, a także czynniki wynikające z przyjętych celów i misji kształcenia w Dolnośląskiej Szkole Wyższej i na Wydziale Studiów Stosowanych.

W związku z tym kształcenie na kierunku media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne wychodzi na przeciw 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 do potrzeb 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 nabrał umiejętności związane 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 przygotowywany do przedstawiania własnych koncepcji, wniosków oraz analizy sytuacji w branżach kreatywnych. Celem kształcenia jest także poszerzenie umiejętności praktycznych oraz wykorzystywania wiedzy w codziennej działalności oraz wzmacniania przekonania o konieczności jej ciągłego, także samodzielnego uzupełniania.

W odniesieniu do specjalności animacja 3D i efekty specjalne dla 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 i 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

<b>Objaśnienie oznaczeń w symbolach efektów kierunkowych:</b>	
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
<b>Objaśnienie oznaczeń charakterystyki poziomów PRK typowe dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego:</b>	
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	<b>OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ</b> Po zakończeniu studiów <b>pierwszego stopnia</b> na kierunku <b>media kreatywne: game design, animacja i efekty specjalne</b> profil <b>praktyczny</b> absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:
<b>WIEDZA</b> <b>absolwent zna i rozumie:</b>	
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.
<b>UMIĘJĘTNOŚCI</b> <b>absolwent potrafi:</b>	
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
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b> <b>absolwent jest gotów do:</b>	
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 i efekty specjalne</i> profil <b>praktyczny</b> absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol charakterystyk
<b>WIEDZA</b> absolwent zna i rozumie:		
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	P6U_W P6S_WG P6S_WK
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.	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
<b>UMIĘTNOŚCI</b> absolwent potrafi:		
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
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b> <b>absolwent jest gotów do:</b>		
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
<b>WIEDZA</b> <b>absolwent zna i rozumie:</b>		
P6U_W	w zaawansowanym stopniu – fakty, teorie, metody oraz złożone zależności między nimi różnorodne, złożone uwarunkowania prowadzonej działalności	MK1P_W01 MK1P_W04 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	fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji 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 podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości	MK1P_W02 MK1P_W04 MK1P_W08
<b>UMIEJĘTNOŚCI</b> <b>absolwent potrafi:</b>		
P6U_U	innowacyjnie wykonywać zadania oraz rozwiązywać złożone i nietypowe problemy w zmiennych i nie w pełni przewidywalnych warunkach samodzielnie planować własne uczenie się przez całe życie komunikować się z otoczeniem, uzasadniać swoje stanowisko	MK1P_U01 MK1P_U02 MK1P_U03 MK1P_U06



P6S_UW	wykorzystywać posiadaną wiedzę - formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz wykonywać zadania w warunkach nie w pełni przewidywalnych przez: - 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	MK1P_U03 MK1P_U05 MK1P_U07
P6S_UW	wykorzystywać posiadaną wiedzę - formułować i rozwiązywać problemy oraz wykonywać zadania typowe dla działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów - w przypadku studiów o profilu praktycznym	MK1P_U02 MK1P_U03 MK1P_U05
P6S_UK	komunikować się z otoczeniem z użyciem specjalistycznej terminologii brać udział w debacie - przedstawiać i oceniać różne opinie i stanowiska oraz dyskutować o nich	MK1P_U04
P6S_UK	posługiwać się językiem obcym na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	MK1P_U08
P6S_UO	planować i organizować pracę indywidualną oraz w zespole współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	MK1P_U01 MK1P_U06
P6S_UU	samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie	MK1P_U02 MK1P_U03 MK1P_U04
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE</b> <b>absolwent jest gotów do:</b>		
P6U_K	kultywowania i upowszechniania wzorów właściwego postępowania w środowisku pracy i poza nim samodzielnego podejmowania decyzji, krytycznej oceny działań własnych, działań zespołów, którymi kieruje, i organizacji, w których uczestniczy, przyjmowania odpowiedzialności za skutki tych działań	MK1P_K01 MK1P_K03
P6S_KK	krytycznej oceny posiadanej wiedzy i odbieranych treści uznawania znaczenia wiedzy w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych oraz zasięgania opinii ekspertów w przypadku trudności z samodzielnym rozwiązaniem problemu	MK1P_K01 MK1P_K04
P6S_KO	wypełniania zobowiązań społecznych, współorganizowania działalności na rzecz środowiska społecznego inicjowania działań na rzecz interesu publicznego myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	MK1P_K02 MK1P_K03
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 prowadzonego w języku polskim

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
2	Moduły kształcenia kierunkowego	616	210	374	32	366	112	222	32
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	288	0	48	240	270	0	30	240
6	Moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego	506	0	506	0	296	0	296	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
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>2808</b>	<b>340</b>	<b>1260</b>	<b>1208</b>	<b>2108</b>	<b>178</b>	<b>722</b>	<b>1208</b>

#### 2. Struktura planu studiów prowadzonego w języku angielskim

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	434	134	276	24	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.
2	Moduły kształcenia kierunkowego	318	92	226	0	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.
4	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	60	0	60	0	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.
5	Moduły kształcenia językowego	288	0	48	240	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.
6	Moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego	678	30	648	0	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.
7	Moduły praktyk kierunkowych	0	0	0	0	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.
8	Moduły praktyk specjalnościowych	960	0	28	932	n.d.	n.d.	n.d.	n.d.
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>2798</b>	<b>256</b>	<b>1346</b>	<b>1196</b>	<b>n.d.</b>	<b>n.d.</b>	<b>n.d.</b>	<b>n.d.</b>

#### 3. Stosowane sposoby metody dydaktyczne oraz 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 Dolnośląskiej Szkoły Wyższej. 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.



Dolnośląska Szkoła Wyższa z siedzibą we Wrocławiu 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 wprowadzania 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 i 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 i 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.

Osiąganie 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.

#### **4. Wykaz przedmiotów do wyboru pozwalających na stwierdzenie, że program kształcenia umożliwi 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
<b>Moduł kształcenia językowego</b>	12	12
<b>Moduł kształcenia wybieralnego / specjalnościowego:</b>		
Animacja 3D i efekty specjalne do filmu i gier	37,5	37,5
Game Design	37,5	37,5
3D Animation & Visual Effects	55	nie dotyczy
<b>Moduły praktyk kierunkowych</b>	0	0
<b>Moduły praktyk specjalnościowych</b>	38	38
<b>łącznie</b>	<b>97/107</b>	<b>97</b>

Na studiach stacjonarnych studenci mają do wyboru następujące moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego: Game Design, Animacja 3d 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 3D i efekty specjalne do filmu i gier.

## 5. 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/tki 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 lub projektów praktycznych realizowanych pod nadzorem nauczycieli akademickich,
- inne instytucje po uzgodnieniu z Uczelnianym Opiekunem Praktyk.





### 3. Czas trwania praktyk i miejsce ich odbywania

Studenci/tki studiów **pierwszego stopnia** odbywają praktyki zgodnie z harmonogramem studiów:

Rok studiów, semestr	Czas trwania praktyki	Uszczegółowienie	Zakładane efekty uczenia się:
II rok, 3 semestr	<b>240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)</b>	<p><b>Praktyka zawodowa1</b></p> <p>Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk - 4 godziny dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 234 godzin dydaktycznych</p>	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wykorzystuje niezbędną wiedzę praktyczną na temat technologii informatycznych wykorzystywanych w realizacji projektu interaktywnego,</li> <li>- wykorzystuje wiedzę na temat istotnych gatunków i formatów produkcji medialnej, filmowej lub internetowej ze szczególnym uwzględnieniem produktów interaktywnych,</li> </ul> <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- twórczo posługuje się odpowiednim do realizacji projektu sprzętem komputerowym, filmowym lub fotograficznym oraz oprogramowaniem</li> <li>- realizuje warstwy wizualnej oraz komunikacyjnej projektu uwzględniając aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe.</li> </ul> <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- potrafi terminowo wywiązać się ze zobowiązań, dostarczając na czas efekty swojej pracy zgodne z wymaganiami stawianymi projektom interaktywnym,</li> </ul>
II rok, 4 semestr	<b>240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)</b>	<p><b>Praktyka zawodowa2</b></p> <p>Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk - 6 godzin dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 232 godzin dydaktycznych</p>	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wykorzystuje w praktyce znajomość faz opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji</li> <li>- posiada i wykorzystuje profesjonalną wiedzę na temat wybranych aspektów estetyki związanych z realizowanymi projektami,</li> <li>- wykorzystuje w praktyce zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa kreatywnego, prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku.</li> </ul> <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych,</li> <li>- potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji,</li> <li>- potrafi uczestniczyć w planowaniu strategii dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne,</li> </ul> <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- potrafi uczestniczyć w działaniu zespołu do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy,</li> <li>- potrafi skutecznie porozumiewać się w kontaktach interpersonalnych, za pośrednictwem różnych mediów</li> </ul>



			ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta.
III rok, semestr 5	<b>240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)</b>	<p><b>Praktyka zawodowa3</b></p> <p>Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk - 4 godziny dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 234 godzin dydaktycznych</p>	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wykorzystuje w praktyce znajomość faz opracowania produktu interaktywnego – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną wraz z metodyką ich realizacji</li> </ul> <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- właściwie planuje organizację i realizację projektu interaktywnego uwzględniając warunki czasu pracy, zasobów ludzkich i materiałowych,</li> <li>- potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji,</li> </ul> <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- potrafi uczestniczyć w działaniu zespołu do przygotowania projektu interaktywnego i pełnić w nim różnorodne funkcje, wykazując się umiejętnością współpracy.</li> </ul>
II rok, 6 semestr	<b>240 godzin dydaktycznych (180 godzin zegarowych)</b>	<p><b>Praktyka zawodowa4</b></p> <p>Wprowadzenie do praktyk - 2 godziny dydaktyczne</p> <p>Ewaluacja praktyk - 6 godzin dydaktycznych</p> <p>Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 232 godzin dydaktycznych</p>	<p>a) w zakresie wiedzy student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wykorzystuje w praktyce zasady funkcjonowania przedsiębiorstwa kreatywnego, prawa własności przemysłowej i intelektualnej potrzebnych do rozpoczęcia własnej działalności gospodarczej w zakresie studiowanego kierunku.</li> </ul> <p>b) zakresie umiejętności student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- potrafi określić skuteczność realizowanego projektu i wykorzystać opinie użytkowników do jego modyfikacji,</li> <li>- potrafi uczestniczyć w planowaniu strategii dystrybucji produktów, dokonać wyboru odpowiednich kanałów ich rozpowszechniania uwzględniając cele reklamowe i marketingowe, uwarunkowania prawne, finansowe i technologiczne,</li> </ul> <p>c) zakresie kompetencji społecznych student/ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 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.</li> </ul>

#### 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, prowadzenie własnej działalności gospodarczej, podejmowania innych form działalności – staż, wolontariat, 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 są efekty uczenia się przez bezpośredniego przełożonego studenta.

**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 Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu.

#### 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, takich 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 nr 52/2022 Senatu Dolnośląskiej Szkoły Wyższej z siedzibą we Wrocławiu z dnia 11 maja 2022 roku w przedmiocie zmiany uchwały Senatu nr 29/2022 w sprawie wytycznych do programów studiów obowiązujących od roku akademickiego 2022/2023 przyjmuje się, że liczba punktów ECTS w wymiarze rocznym wynosić powinna 60 punktów ECTS, a różnice między semestrami nie były 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 macyry 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	Szkolenie wstępne z zakresu BHP 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
Moduły kształcenia kierunkowego	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



Moduł kształcenia językowego	Język obcy (język angielski, język niemiecki)
Moduły przygotowania pracy dyplomowej	Seminarium magisterskie1 Seminarium magisterskie2
Moduł praktyk kierunkowych	-----
Moduły praktyk specjalnościowych	Praktyka zawodowa1 Praktyka zawodowa2 Praktyka zawodowa3 Praktyka zawodowa4
Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) Animacja 3D	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 Warsztat performance capture 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) Game Design	Game design - logika i mechanika gry Podstawy projektowania poziomów Prototypowanie Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier1 Zaawansowany game design Zaawansowane projektowanie poziomów1 Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier2 Zaawansowana praca z silnikami gier1-Unreal Engine1 Zaawansowane projektowanie poziomów2 Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity2 Zaawansowana praca z silnikami gier-Unreal Engine2 Testowanie gier i planowanie testów Realizacja materiałów wideo do gier Zajęcia monograficzne Kulturowe aspekty projektowania i produkcji gry
Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) Animation & Visual Effects	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 Performance capture workshop Scriptwriting Character animation Particles and physics Mechanisms and vehicles animation Matte Painting and 2,5d techniques Postproduction - compositing Postproduction - video editing
--	--

### **3. Załączniki do programu studiów**

**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  
2022/2023

**Moduły kształcenia podstawowego**

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	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	F	4	16	16	0	0			16																		
8	N1-62-HISSZT-2	Historia sztuki	F	3	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				
<b>RAZEM:</b>				<b>30,5</b>	<b>184</b>	<b>66</b>	<b>114</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	<b>66</b>	<b>4</b>	<b>28</b>	<b>14</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>18</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>26</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	

**Moduły kształcenia kierunkowego**

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	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	F	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 animatików	O	2	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																			
9	N1-62-SCE-3	Scenariopisanie	O	3	16	0	16	0						16																	
10	N1-62-STODES-3	Praca z systemem motion capture	O	2	16	0	16	0						16																	
11	N1-62-KOMGRU-4	Komunikacja z grupą	O	2	14	0	14	0									14														
12	N1-62-OWINT-4	Ochrona własności intelektualnej	O	2	14	14	0	0							14																
13	N1-62-VRTEGR-4	VR i nowe technologie w grach	O	2	24	0	24	0									24														
14	N1-62-KOELCY-4	Komunikacja elektroniczna i wizualna	O	2	16	0	16	0									16														
15	N1-62-ORPR-5	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu	O	1,5	12	0	12	0												12											
16	N1-62-POPRDZ-5	Podstawy produkcji dźwiękowej	O	2	14	0	14	0												14											
17	N1-62-PERSMM-5	Perswazyjne aspekty mediów wizualnych	O	1	12	12	0	0												12											
18	N1-62-RYBRA-5	Rynki branżowe oraz ich struktury komunikacyjne	F	2	12	12	0	0												12											
19	N1-62-PODZARZ-6	Podstawy zarządzania	O	3	44	0	44	32																12	32						
20	N1-62-KOMPRO-6	Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego	F	1,5	12	12	0	0																12							
<b>RAZEM:</b>				<b>52,0</b>	<b>366</b>	<b>112</b>	<b>222</b>	<b>32</b>	<b>44</b>	<b>28</b>	<b>0</b>	<b>18</b>	<b>70</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>14</b>	<b>54</b>	<b>0</b>	<b>24</b>	<b>26</b>	<b>0</b>	<b>12</b>	<b>12</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>0</b>			

**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												



Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/Z	ECTS	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-SEMD1-5	Seminarium dyplomowe1	O	5	16	0	16	0													16					
2	N1-62-SEMD2-6	Seminarium dyplomowe2	O	5	16	0	16	0															16			
<b>RAZEM:</b>				<b>10</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>0</b>

#### 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	wyk.	ćw.	p/e		
1	N1-00-JĘZOBC1-3	Język obcy 1 (język angielski, język niemiecki)	O	4	90	0	10	80						10	80												
2	N1-00-JĘZOBC2-4	Język obcy 2 (język angielski, język niemiecki)	O	4	90	0	10	80									10	80									
3	N1-00-JĘZOBC3-5	Język obcy 3 (język angielski, język niemiecki)	E	4	90	0	10	80													10	80					
<b>RAZEM:</b>				<b>12</b>	<b>270</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>240</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>10</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>10</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>10</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>10</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

#### 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	wyk.	ćw.	p/e	
1			O	0	0	0	0	0																		
2			O	0	0	0	0	0																		
3				0	0	0	0	0																		
<b>RAZEM:</b>				<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

#### 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.	WP	EW	prak.	
1				0	0	0	0	0																		
2				0	0	0	0	0																		
3				0	0	0	0	0																		
4				0	0	0	0	0																		
<b>RAZEM:</b>				<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

#### 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	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	Moduły kształcenia podstawowego	184	66	114	4	12	66	4	28	14	0	0	18	0	0	0	0	16	0	26	0	0	0	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	16	0	0	16	0			
4	Moduły kształcenia językowego	270	0	30	240	0	0	0	0	0	0	0	10	80	0	10	80	0	10	80	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
<b>Razem bez modułu praktyk kierunkowych:</b>		<b>852</b>	<b>178</b>	<b>398</b>	<b>276</b>	<b>56</b>	<b>94</b>	<b>4</b>	<b>46</b>	<b>84</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>80</b>	<b>14</b>	<b>64</b>	<b>80</b>	<b>24</b>	<b>68</b>	<b>80</b>	<b>38</b>	<b>28</b>	<b>32</b>		
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	0	0
<b>RAZEM z modulem praktyk kierunkowych:</b>		<b>852</b>				<b>154</b>			<b>130</b>			<b>140</b>			<b>158</b>		<b>172</b>			<b>98</b>					

##### Punkty ECTS

Lp.	Moduły	Liczba punktów				Semestr																				
						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	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	31			15			9			2			0			2			3						
2	Moduły kształcenia kierunkowego	52			15			13			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						
<b>RAZEM:</b>		<b>104,5</b>			<b>30</b>			<b>22</b>			<b>11</b>			<b>12</b>			<b>17</b>			<b>13</b>						
<i>Moduł kształcenia specjalnościowego:</i>		<i>75,5</i>			<i>0</i>			<i>8</i>			<i>19</i>			<i>18</i>			<i>13</i>			<i>18</i>						
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>180</b>			<b>30</b>			<b>30</b>			<b>30</b>			<b>30</b>			<b>30</b>			<b>30</b>						

**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
<b>Ogółem praktyki</b>		<b>960</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	<b>932</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>234</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>232</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>234</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>232</b>
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>2108</b>				<b>154</b>			<b>166</b>			<b>460</b>			<b>454</b>			<b>466</b>			<b>408</b>		

#### Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr					
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4	sem. 5	sem. 6
1	Moduły kształcenia podstawowego	30,5	15	9	2	0	1,5	3
2	Moduły kształcenia kierunkowego	52	15	13	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
<b>Ogółem bez praktyk</b>		<b>142</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>21</b>	<b>20</b>	<b>23</b>	<b>18</b>
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
<b>Ogółem praktyki</b>		<b>38</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>9,5</b>	<b>9,5</b>	<b>9,5</b>	<b>9,5</b>
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>180</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30,5</b>	<b>29,5</b>	<b>32,5</b>	<b>27,5</b>

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	<b>900</b>
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	<b>276</b>
Liczba godzin praktyk w Instytucji	<b>932</b>
<b>Łączna liczba godzin w programie</b>	<b>2108</b>

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

**Czas trwania:**  
**Obowiązuje od roku akademickiego:**

6 semestrów  
 2022/2023

**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-TESTROB-3	Teksturowanie, mapowanie i shading	O	2	18	0	18	0																		
5	N1-62-RIGOWA-3	Rigowanie	O	2	16	0	16	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	28	0	28	0																		
8	N1-62-PODANI-4	Podstawy animacji 3d	O	3,5	24	0	24	0																		
9	N1-62-WAPECA-4	Warsztat performance capture	O	1,5	14	0	14	0																		
10	N1-62-ZAANI-5	Zaawansowana animacja 3D	O	1,5	36	0	36	0																		
11	N1-62-MOTDES-5	Motion design	O	2	16	0	16	0																		
12	N1-62-MATPAI-6	Matte Painting i techniki 2,5d	O	2	18	0	18	0																		
13	N1-62-POKOMP-6	Postprodukcja - kompozytowanie	O	2	18	0	18	0																		
14	N1-62-POMOWI-6	Postprodukcja - montaż wideo	O	2	16	0	16	0																		
15	N1-62-UEWA-6	Unreal Engine w animacji	O	2	18	0	18	0																		
<b>RAZEM:</b>				<b>38</b>	<b>296</b>	<b>0</b>	<b>296</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>40</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>68</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>66</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>52</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>70</b>	<b>0</b>

**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 zawodowa1	ZAL	9,5	240	2	4	234																		
2	N1-00-PRAZ2-4	Praktyka zawodowa2	ZAL	9,5	240	2	6	232																		
3	N1-00-PRAZ3-5	Praktyka zawodowa3	ZAL	9,5	240	2	4	234																		
4	N1-00-PRAZ4-6	Praktyka zawodowa4	ZAL	9,5	240	2	6	232																		
<b>RAZEM:</b>				<b>38</b>	<b>960</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	<b>932</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>234</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>232</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>234</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>232</b>

**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	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	16	0	0	16	0	0
4	Moduły kształcenia językowego	270	0	30	240	0	0	0	0	0	0	0	10	80	0	10	80	0	10	80	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	40	0	0	68	0	0	66	0	0	52	0	0	70	0
<b>Ogółem bez praktyk</b>		<b>1148</b>	<b>178</b>	<b>694</b>	<b>276</b>	<b>56</b>	<b>94</b>	<b>4</b>	<b>46</b>	<b>124</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>128</b>	<b>80</b>	<b>14</b>	<b>130</b>	<b>80</b>	<b>24</b>	<b>120</b>	<b>80</b>	<b>38</b>	<b>98</b>	<b>32</b>
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
<b>Ogółem praktyki</b>		<b>960</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	<b>932</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>234</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>232</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>234</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>232</b>
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>2108</b>				<b>154</b>			<b>170</b>			<b>448</b>			<b>464</b>			<b>464</b>			<b>408</b>		

**Punkty ECTS**

Lp.		Liczba punktów	Semestr					
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4	sem. 5	sem. 6
1	Moduły kształcenia podstawowego	30,5	15	9	2	0	1,5	3
2	Moduły kształcenia kierunkowego	52	15	13	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	3,5	8
<b>Ogółem bez praktyk</b>		<b>142</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>20,5</b>	<b>20,5</b>
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
<b>Ogółem praktyki</b>		<b>38</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>9,5</b>	<b>9,5</b>	<b>9,5</b>	<b>9,5</b>
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>180</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>29,5</b>	<b>30,5</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	<b>900</b>
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	<b>276</b>
Liczba godzin praktyk w Instytucji	<b>932</b>
<b>Łączna liczba godzin w programie</b>	<b>2108</b>

**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  
2022/2023

**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	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	4	30	30	0	0				30													
8	S1-62-HISSZT-2	Historia sztuki	E	3	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		
<b>RAZEM:</b>					<b>30,5</b>	<b>318</b>	<b>130</b>	<b>184</b>	<b>4</b>	<b>30</b>	<b>110</b>	<b>4</b>	<b>50</b>	<b>20</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>24</b>	<b>0</b>	<b>50</b>	<b>0</b>

**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	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	2	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															
9	S1-62-SCE-3	Scenariopisanie	O	3	30	0	30	0					30														
10	S1-62-STODES-3	Praca z systemem motion capture	O	2	30	0	30	0					30														
11	S1-62-KOMGRU-4	Komunikacja z grupą	O	2	20	0	20	0										20									
12	S1-62-OWINT-4	Ochrona własności intelektualnej	O	2	30	30	0	0										30									
13	S1-62-VRTEGR-4	VR i nowe technologie w grach	O	2	36	0	36	0										36									
14	S1-62-KOELCY-4	Komunikacja elektroniczna i wizualna	O	2	24	0	24	0										24									
15	S1-62-ORPR-5	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu	O	1,5	18	0	18	0													18						
16	S1-62-POPRDZ-5	Podstawy produkcji dźwiękowej	O	2	30	0	30	0													30						
17	S1-62-PERSMW-5	Perswazyjne aspekty mediów wizualnych	O	1	18	18	0	0													18						
18	S1-62-RYBRA-5	Rynki branżowe oraz ich struktury komunikacyjne	E	2	30	30	0	0													30						
19	S1-62-PODZARZ-6	Podstawy zarządzania	O	3	48	0	16	32															16	32			
20	S1-62-KOMPRO-6	Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego	E	1,5	24	24	0	0															24				
<b>RAZEM:</b>					<b>52</b>	<b>616</b>	<b>210</b>	<b>374</b>	<b>32</b>	<b>78</b>	<b>50</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>120</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>48</b>	<b>48</b>	<b>0</b>	<b>24</b>	<b>16</b>	<b>32</b>

**Moduły przygotowania pracy dyplomowej**

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	O/ZAL	ECTS	Liczba godz.			Semestr					
								sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem. 4	sem. 5	sem. 6



			E/	E	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	Seminarium dyplomowe1	O	5	30	0	30	0																			
2	S1-62-SEMD2-6	Seminarium dyplomowe2	O	5	30	0	30	0																			
<b>RAZEM:</b>				<b>10</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

#### Moduły kształcenia językowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.			Semestr																			
					ogół.	wyk.	ćw.	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	wyk.	ćw.
1	S1-00-JĘZOBC1-3	Język obcy 1 (język angielski, język niemiecki)	O	4	96	0	16	80																			
2	S1-00-JĘZOBC2-4	Język obcy 2 (język angielski, język niemiecki)	O	4	96	0	16	80																			
3	S1-00-JĘZOBC3-5	Język obcy 3 (język angielski, język niemiecki)	E	4	96	0	16	80																			
<b>RAZEM:</b>				<b>12</b>	<b>288</b>	<b>0</b>	<b>48</b>	<b>240</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

#### Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.			Semestr																			
					Ogół.	wyk.	ćw.	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	wyk.	ćw.
1	S1-00-WF1-3	Wychowanie fizyczne1	zal.	0	30	0	30	0																			
2	S1-00-WF2-4	Wychowanie fizyczne2	zal.	0	30	0	30	0																			
<b>RAZEM:</b>				<b>0</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

#### 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																			
<b>RAZEM:</b>				<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

#### 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	0	0	0	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	616	210	374	32	78	50	0	30	120	0	0	60	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	288	0	48	240	0	0	0	0	0	0	0	16	80	0	16	80	0	16	80	0	0	0			
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0			
<b>Razem bez modułu praktyk kierunkowych:</b>		<b>1342</b>	<b>340</b>	<b>726</b>	<b>276</b>	<b>108</b>	<b>160</b>	<b>4</b>	<b>80</b>	<b>140</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>136</b>	<b>80</b>	<b>30</b>	<b>126</b>	<b>80</b>	<b>48</b>	<b>118</b>	<b>80</b>	<b>74</b>	<b>46</b>	<b>32</b>			
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	0	0	0
<b>RAZEM z modułem praktyk kierunkowych:</b>		<b>1342</b>				<b>272</b>			<b>220</b>			<b>216</b>			<b>236</b>			<b>246</b>			<b>152</b>					

##### Punkty ECTS

Lp.	Moduły	Liczba punktów			Semestr					
		ogół.	sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem. 4	sem. 5	sem. 6		
1	Moduły kształcenia podstawowego	31	15	9	2	0	2	3		
2	Moduły kształcenia kierunkowego	52	15	13	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		
<b>RAZEM:</b>		<b>104,500</b>	<b>30</b>	<b>22</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>17</b>	<b>13</b>		
<i>Moduł kształcenia specjalnościowego:</i>		<i>75,500</i>	<i>0</i>	<i>8</i>	<i>19</i>	<i>18</i>	<i>13</i>	<i>18</i>		
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>180,000</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>		
<b>Dopuszczalny deficyt punktowy po semestrze:</b>				-5	-5	-5	-5	-5		



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
<b>Ogółem praktyki</b>		<b>960</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	<b>932</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>234</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>232</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>234</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>232</b>
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>2808</b>				<b>272</b>			<b>284</b>			<b>590</b>			<b>582</b>			<b>576</b>			<b>504</b>		

**Punkty ECTS**

Lp.		Liczba punktów	Semestr					
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4	sem. 5	sem. 6
1	Moduły kształcenia podstawowego	30,5	15	9	2	0	1,5	3
2	Moduły kształcenia kierunkowego	52	15	13	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
<b>Ogółem bez praktyki</b>		<b>142</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>21</b>	<b>20</b>	<b>23</b>	<b>18</b>
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
<b>Ogółem praktyki</b>		<b>38</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>9,5</b>	<b>9,5</b>	<b>9,5</b>	<b>9,5</b>
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>180</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30,5</b>	<b>29,5</b>	<b>32,5</b>	<b>27,5</b>

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	<b>1600</b>
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	<b>276</b>
Liczba godzin praktyk w Instytucji	<b>932</b>
<b>Łączna liczba godzin w programie</b>	<b>2808</b>

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

**Czas trwania:**  
**Obowiązuje od roku akademickiego:**

6 semestrów  
 2022/2023

**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	S1-62-POGRAF-2	Podstawy grafiki 3d	O	4	30	0	30	0					30															
2	S1-62-MOSROO-2	Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów	O	4	30	0	30	0					30															
3	S1-62-MOSPOS-3	Modelowanie postaci	O	3	30	0	30	0																				
4	S1-62-TESROB-3	Teksturowanie, mapowanie i shading	O	2	30	0	30	0																				
5	S1-62-RIGOWA-3	Rigowanie	O	2	28	0	28	0																				
6	S1-62-OSWREN-3	Oświetlenie i rendering	O	2	30	0	30	0																				
7	S1-62-EFSPFI-4	Efekty specjalne i fizyka	O	4	54	0	54	0																				
8	S1-62-PODANI-4	Podstawy animacji 3d	O	3,5	42	0	42	0																				
9	S1-62-WAPECA-4	Warsztat performance capture	O	1,5	30	0	30	0																				
10	S1-62-ZAANI-5	Zaawansowana animacja 3D	O	1,5	60	0	60	0																				
11	S1-62-MOTDES-5	Motion design	O	2	28	0	28	0																				
12	S1-62-MATPAI-6	Matte Painting i techniki 2,5d	O	2	30	0	30	0																				
13	S1-62-POKOMP-6	Postprodukcja - kompozytowanie	O	2	30	0	30	0																				
14	S1-62-POMOWI-6	Postprodukcja - montaż wideo	O	2	24	0	24	0																				
15	S1-62-UEWA-6	Unreal Engine w animacji	O	2	30	0	30	0																				
<b>RAZEM:</b>				<b>37,5</b>	<b>506</b>	<b>0</b>	<b>506</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>118</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>126</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>88</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>114</b>	<b>0</b>

**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	S1-00-PRAZ1-3	Praktyka zawodowa1	ZAL	9,5	240	2	4	234																					
2	S1-00-PRAZ2-4	Praktyka zawodowa2	ZAL	9,5	240	2	6	232																					
3	S1-00-PRAZ3-5	Praktyka zawodowa3	ZAL	9,5	240	2	4	234																					
4	S1-00-PRAZ4-6	Praktyka zawodowa4	ZAL	9,5	240	2	6	232																					
<b>RAZEM:</b>				<b>38</b>	<b>960</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	<b>932</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>234</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>232</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>234</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>232</b>

**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	318	130	184	4	30	110	4	50	20	0	0	30	0	0	0	0	0	24	0	50	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	616	210	374	32	78	50	0	30	120	0	0	60	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	288	0	48	240	0	0	0	0	0	0	0	16	80	0	16	80	0	16	80	0	0	0
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	506	0	506	0	0	0	0	0	60	0	0	118	0	0	126	0	0	88	0	0	114	0
<b>Ogółem bez praktyk</b>		<b>1848</b>	<b>340</b>	<b>1232</b>	<b>276</b>	<b>108</b>	<b>160</b>	<b>4</b>	<b>80</b>	<b>200</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>254</b>	<b>80</b>	<b>30</b>	<b>252</b>	<b>80</b>	<b>48</b>	<b>206</b>	<b>80</b>	<b>74</b>	<b>160</b>	<b>32</b>
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
<b>Ogółem praktyki</b>		<b>960</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	<b>932</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>234</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>232</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>234</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>232</b>
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>2808</b>				<b>272</b>			<b>280</b>			<b>574</b>			<b>602</b>			<b>574</b>			<b>506</b>		

**Punkty ECTS**

Lp.		Liczba punktów	Semestr					
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4	sem. 5	sem. 6
1	Moduły kształcenia podstawowego	30,5	15	9	2	0	1,5	3
2	Moduły kształcenia kierunkowego	52	15	13	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	3,5	8
<b>Ogółem bez praktyk</b>		<b>142</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>20,5</b>	<b>20,5</b>
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
<b>Ogółem praktyki</b>		<b>38</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>9,5</b>	<b>9,5</b>	<b>9,5</b>	<b>9,5</b>
<b>OGÓŁEM:</b>		<b>180</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>29,5</b>	<b>30,5</b>	<b>30</b>	<b>30</b>

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	<b>1600</b>
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	<b>276</b>
Liczba godzin praktyk w Instytucji	<b>932</b>
<b>Łączna liczba godzin w programie</b>	<b>2808</b>

**Department** Faculty of Applied Studies  
**Major** **Creative Media: Game Design, Animation, VFX**  
**Degree** B.A.  
**Form** Full time  
**Profile** Practical  
**leading discipline:** communication and media studies 52%  
**supplementary discipline:** information and communication technology 24%  
 fine arts and art conservation 24%

**Duration**  
**Academic Year**

6 semesters  
 2022/2023

General Courses																											
No.	Course Code	Course name	E/O/ZAL	ECTS	No. Of hours				Semestr																		
					Total	Lect.	Work.	p/e	sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6			
									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 History1	O	5	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	3,5	30	0	30	0						30													
7	S1-62-EDMEDZ-2	Media art.	O	3,5	30	0	30	0							30												
8	S1-62-PLC2-3	Polish Digital Culture, Language and History2	O	4	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	
				<b>RAZEM:</b>	<b>37</b>	<b>434</b>	<b>134</b>	<b>276</b>	<b>24</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>4</b>	<b>30</b>	<b>120</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>20</b>	<b>50</b>	<b>20</b>	<b>0</b>	<b>24</b>	<b>30</b>	<b>0</b>

Major Courses																											
No.	Course Code	Course name	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																		
					ogól.	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-KUKONME-1	Story telling i 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 design1	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 design2	O	4	36	0	36	0					36														
6	S1-62-STODES-3	Motion capture workshop	O	2	30	0	30	0							30												
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	2	30	0	30	0														30					
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		
				<b>RAZEM:</b>	<b>28</b>	<b>318</b>	<b>92</b>	<b>226</b>	<b>0</b>	<b>32</b>	<b>70</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>66</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

B.A. Project Seminars																												
No.	Course Code	Course name	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																			
					ogól.	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	B.A. seminar1	O	5	30	0	30	0																30				
2	S1-62-SEMD2-6	B.A. seminar2	O	5	30	0	30	0																		30		
				<b>RAZEM:</b>	<b>10</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>0</b>

Language Courses																										
No.	Course Code	Course name	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																	
					ogól.	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-JEZOBC1-3	Foreign Language 1 (Spanish, German)	O	4	96	0	16	80							16	80										
2	S1-00-JEZOBC2-4	Foreign Language 2 (Spanish, German)	O	4	96	0	16	80											16	80						

3	S1-00-JEZOBC3-5	Foreign Language 3 (Spanish, German)	E	4	96	0	16	80														16	80			
<b>RAZEM:</b>				<b>12</b>	<b>288</b>	<b>0</b>	<b>48</b>	<b>240</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

#### Physical Education Courses

No.	Course Code	Course name	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																	
					Ogól.	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	Physical Education1	zal.	0	30	0	30	0									30									
2	S1-00-WF2-4	Physical Education2	zal.	0	30	0	30	0											30							
<b>RAZEM:</b>				<b>0</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

#### Internships

No.	Course Code	Course name	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr																	
					Ogól.	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																		
<b>RAZEM:</b>				<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

#### Summary

#### Hours

No.	Courses	No. Of hours				Semester																				
		Total	Lect.	Work.	p/e	sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4			sem. 5			sem. 6					
						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	318	92	226	0	32	70	0	0	66	0	0	30	0	0	30	0	0	30	0	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	0	30	0	0	30	0			
4	Language Courses	288	0	48	240	0	0	0	0	0	0	0	16	80	0	16	80	0	16	80	0	16	80	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	0	
<b>Total without internships</b>		<b>1160</b>	<b>226</b>	<b>670</b>	<b>264</b>	<b>32</b>	<b>130</b>	<b>4</b>	<b>30</b>	<b>186</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>106</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>92</b>	<b>100</b>	<b>50</b>	<b>96</b>	<b>80</b>	<b>84</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	
	Internships	Ogól.	WP	EW	prak.	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	0	0	
<b>Total with internships</b>		<b>1160</b>	<b>166</b>	<b>216</b>	<b>216</b>	<b>166</b>	<b>216</b>	<b>216</b>	<b>192</b>	<b>226</b>	<b>144</b>															

#### ECTS

No.	Courses	Points	Semester					
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4	sem. 5	sem. 6
1	General Courses	37	8	16	4	2	4	4
2	Major Courses	28	12	6	2	2	2	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
<b>Total</b>		<b>87</b>	<b>20</b>	<b>22</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>15</b>	<b>13</b>
<i>Specializations</i>		<i>93</i>	<i>11</i>	<i>9</i>	<i>20</i>	<i>22</i>	<i>15</i>	<i>17</i>
<b>Total</b>		<b>180</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>30</b>
<b>Acceptable deficit of points in the semester</b>			-5	-5	-5	-5	-5	-5

**Department** Faculty of Applied Studies  
**Major** Creative Media: Game Design, Animation, VFX  
**Specialization** *Animation & Visual Effects*  
**Degree** B.A.  
**Form** Full time  
**Profile** Practical

**Duration**  
**Academic Year**

6 semesters  
 2022/2023

**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-POGRAFI-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	30	0	30	0						30												
9	S1-62-TESSOB-3	Texturing, mapping and shading	0	2	30	0	30	0						30												
10	S1-62-RIGOWA-3	Rigging	0	2	30	0	30	0						30												
11	S1-62-OSWREN-4	Lighting and rendering	0	2	30	0	30	0										30								
12	S1-62-MOTDES-4	Motion design	0	3	30	0	30	0										30								
13	S1-62-PODANI-4	3d animation fundamentals	0	2	30	0	30	0										30								
14	S1-62-WAPECA-4	Performance capture workshop	0	2	30	0	30	0										30								
15	S1-62-SCENOP-4	Scriptwriting	0	2	30	0	30	0										30								
16	S1-62-APOFIL-5	Character animation	0	3	30	0	30	0													30					
17	S1-62-SYCZFI-5	Particles and physics	0	2	30	0	30	0													30					
18	S1-62-ANURME-5	Mechanisms and vehicles animation	0	2	30	0	30	0													30					
19	S1-62-MATPAI-5	Matte Painting and 2,5d techniques	0	2	30	0	30	0													30					
20	S1-62-POKOMP-6	Postproduction - compositing	0	2	30	0	30	0															30			
21	S1-62-POMOWI-6	Postproduction - video editing	0	2	26	0	26	0															26			
<b>Total</b>			<b>55</b>	<b>678</b>	<b>30</b>	<b>648</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>86</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>176</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>150</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>120</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>56</b>	<b>0</b>	

**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	Internship1	ZAL	9,5	240	2	4	234							2	4	234									
2	S1-00-PRAZ2-4	Internship2	ZAL	9,5	240	2	6	232										2	6	232						
3	S1-00-PRAZ3-5	Internship3	ZAL	9,5	240	2	4	234												2	4	234				
4	S1-00-PRAZ4-6	Internship4	ZAL	9,5	240	2	6	232														2	6	232		
<b>Total</b>			<b>38</b>	<b>960</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	<b>932</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>234</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>232</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>234</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>232</b>	

**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	318	92	226	0	32	70	0	0	66	0	0	30	0	0	30	0	0	30	0	60	30	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
4	Language Courses	288	0	48	240	0	0	0	0	0	0	0	16	80	0	16	80	0	16	80	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
6	3D animation and VFX Courses	678	30	648	0	30	60	0	0	86	0	0	176	0	0	150	0	0	120	0	0	56	0
<b>Total without internship</b>		<b>1838</b>	<b>256</b>	<b>1318</b>	<b>264</b>	<b>62</b>	<b>190</b>	<b>4</b>	<b>30</b>	<b>272</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>282</b>	<b>80</b>	<b>0</b>	<b>242</b>	<b>100</b>	<b>50</b>	<b>216</b>	<b>80</b>	<b>84</b>	<b>116</b>	<b>0</b>



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	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
<b>Total internship hours</b>		<b>960</b>	<b>8</b>	<b>20</b>	<b>932</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>234</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>232</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>234</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	<b>232</b>
<b>Total</b>		<b>2798</b>			<b>256</b>			<b>302</b>			<b>632</b>			<b>582</b>			<b>586</b>			<b>440</b>			

#### ECTS

Lp.		Points	Semestr					
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4	sem. 5	sem. 6
1	General Courses	37	7,5	15,5	4	2	4	4
2	Major Courses	28	12	6	2	2	2	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	55	10	9	12	11	9	4
<b>Total without internship</b>		<b>142</b>	<b>29,5</b>	<b>30,5</b>	<b>22</b>	<b>19</b>	<b>24</b>	<b>17</b>
7	Internships	0	0	0	0	0	0	0
8	Internships	38	0	0	9,5	9,5	9,5	9,5
<b>Total internship hours</b>		<b>38</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>9,5</b>	<b>9,5</b>	<b>9,5</b>	<b>9,5</b>
<b>Total</b>		<b>180</b>	<b>29,5</b>	<b>30,5</b>	<b>31,5</b>	<b>28,5</b>	<b>33,5</b>	<b>26,5</b>

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	<b>1602</b>
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	<b>264</b>
Liczba godzin praktyk w Instytucji	<b>932</b>
<b>Łączna liczba godzin w programie</b>	<b>2798</b>







can fulfill its undertakings on time, providing on-time effects of its work complying with the requirements imposed by the interactive projects	MK1P_K01	P6U_K P6S_KR P6S_KK	<b>30</b>		1	1				1	1	1				1							1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1				
can establish a team to prepare an interactive project and fulfill various roles in it, showing an ability to cooperation	MK1P_K02	P6S_KR P6S_KO	<b>10</b>			1	1			1						1												1									1								1						
can effectively communicate in interpersonal contacts using various media with special reference to the use of negotiation skills of its attitude in business relations and understanding client's needs	MK1P_K03	P6U_K P6S_KR P6S_KO	<b>20</b>	1				1				1	1		3	1	1									1		1	1	1												1		1	1				1	1	1
has a critical overview of contemporary visual works taking into consideration their aesthetic, functional, and entertainment values with special reference to cultural and social context can also take into consideration an overview of its projects	MK1P_K04	P6S_KK	<b>23</b>	1				1	1		1					1	1	1											1	1												1				1	1	1	1		

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:** 2022/2023

SUMA W %								40,2%	6,2%	53,7%	82,5%	48,6%	10,8%	45,6%	8,3%	52%	24%	24%	
SUMA PUNKTÓW ECTS				180				72,4	11,1	96,7	148,5	87,5	19,5	82,0	15,0	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	wybieralne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscypliny na wiodąca	dyscypliny uzupełniające	
Moduły kształcenia podstawowego																			
1	N1-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	zal.	0	4	0	0	4	0,0	0,2	0,0	0,0		0,2	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-USEXDE-1	User experience design	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0		0,0	1,5		1,5	0,5	1,0
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	1,5		1,5		1,5
5	N1-62-PODPRZ-1	Podstawy przedsiębiorczości	O	3	12	12	0	0	0,5	0,0	2,5	0,0		0,5	3,0		3,0	0,0	0,0
6	N1-62-PPRGR-1	Podstawy projektowania graficznego	O	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0		0,0	1,0		1,0	0,0	1,0
7	N1-62-WNKSM-2	Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach	E	4	16	16	0	0	0,6	0,0	3,4	0,0		0,6	3,0		3,0	1,0	0,0
8	N1-62-HISSZT-2	Historia sztuki	E	3	12	12	0	0	0,5	0,0	2,5	0,0		0,5	0,0	3,0	0,0	0,0	3,0
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	0,5	1,5

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	1,0		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	1,5		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		0,6	1,5		1,5	0,0	0,0
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		0,5	1,5		1,5	0,0	0,0
<b>Moduły kształcenia kierunkowego</b>																			
1	N1-62-PODGD-1	Podstawy game design	O	4	24	12	12	0	1,0	0,0	3,0	2,0		0,5	3,0		3,0	1,0	0,0
2	N1-62-WGST-1	Wstęp do game studies	O	4	16	16	0	0	0,6	0,0	3,4	0,0		0,6	2,0		2,0	1,0	1,0
3	N1-62-HIMEWI-1	Historia mediów wizualnych i animacji	E	3	16	16	0	0	0,6	0,0	2,4	0,0		0,6	1,5		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	1,0		1,0	1,0	2,0
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	1,0		1,0	3,0	0,0
6	N1-62-WACOAR-2	Warsztat concept artów, storyboardingu i animatików	O	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0		0,0	0,5		0,5	0,0	1,5
7	N1-62-HIGIKO-2	Historia gier komputerowych	O	3	18	18	0	0	0,7	0,0	2,3	0,0		0,7	3,0		3,0	0,0	0,0
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	4,0		4,0	0,0	0,0
9	N1-62-SCE-3	Scenariopisanie	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0		0,0	3,0		3,0	0,0	0,0
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	0,5		0,5	1,0	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	2,0		2,0	0,0	0,0
12	N1-62-OWINT-4	Ochrona własności intelektualnej	O	2	14	14	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0		2,0	0,0	0,0
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	2,0	0,0
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	1,0		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	1,0		1,0	0,5	0,0
16	N1-62-POPRDZ-5	Podstawy produkcji dźwiękowej	O	2	14	0	14	0	0,6	0,0	1,4	2,0		0,0	2,0		2,0	0,0	0,0
17	N1-62-PERSMM-5	Perswazyjne aspekty mediów wizualnych	O	1	12	12	0	0	0,5	0,0	0,5	0,0		0,5	1,0		1,0	0,0	0,0
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		0,5	1,0		1,0	1,0	0,0
19	N1-62-PODZARZ-6	Podstawy zarządzania	O	3	44	0	12	32	0,5	1,3	1,2	3,0		1,3	2,0		2,0	1,0	0,0
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		0,5	1,5		1,5	0,0	0,0
<b>Moduły przygotowania pracy dyplomowej</b>																			
1	N1-62-SEMD1-5	Seminarium dyplomowe1	O	5	16	0	16	0	0,6	0,0	4,4	5,0		0,6	3,0		3,0	1,0	1,0
2	N1-62-SEMD2-6	Seminarium dyplomowe2	O	5	16	0	16	0	0,6	0,0	4,4	5,0		0,6	3,0		3,0	1,0	1,0
<b>Moduły kształcenia językowego</b>																			
1	N1-00-JĘZOBC1-3	Język obcy 1 (język angielski, język niemiecki)	O	4	90	0	10	80	0,4	3,2	0,4	4,0	4,0	3,2		4,0	4,0	0,0	0,0
2	N1-00-JĘZOBC2-4	Język obcy 2 (język angielski, język niemiecki)	O	4	90	0	10	80	0,4	3,2	0,4	4,0	4,0	3,2		4,0	4,0	0,0	0,0
3	N1-00-JĘZOBC3-5	Język obcy 3 (język angielski, język niemiecki)	E	4	90	0	10	80	0,4	3,2	0,4	4,0	4,0	3,2		4,0	4,0	0,0	0,0
<b>Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego</b>																			
<b>Moduły kształcenia specjalnościowego</b>																			
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	1,0		1,0	1,5	1,5
2	N1-62-MOSROO-2	Modelowanie środowiska, wnętrza i obiektów	O	4	20	0	20	0	0,8	0,0	3,2	4,0	4,0	0,0	0,5		0,5	1,5	2,0
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		0,5	1,5	1,0
4	N1-62-TESROB-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	1,0

5	N1-62-RIGOWA-3	Rigowanie	O	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0	2,0	0,0	0,0	0,0	1,0	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	1,0
7	N1-62-EFSPFI-4	Efekty specjalne i fizyka	O	4	28	0	28	0	1,1	0,0	2,9	4,0	4,0	0,0	0,5	0,5	2,0	1,5
8	N1-62-PODANI-4	Podstawy animacji 3d	O	3,5	24	0	24	0	1,0	0,0	2,5	3,5	3,5	0,0	0,5	0,5	1,5	1,5
9	N1-62-WAPECA-4	Warsztat performance capture	O	1,5	14	0	14	0	0,6	0,0	0,9	1,5	1,5	0,0	0,0	0,0	1,5	0,0
10	N1-62-ZAANI-5	Zaawansowana animacja 3D	O	1,5	36	0	36	0	1,4	0,0	0,1	1,5	1,5	0,0	0,0	0,0	1,0	0,5
11	N1-62-MOTDES-5	Motion design	O	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0	2,0	0,0	0,5	0,5	1,0	0,5
12	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	1,0
13	N1-62-POKOMP-6	Postprodukcja - kompozytowanie	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0	2,0	0,0	0,5	0,5	1,5	0,0
14	N1-62-POMOWI-6	Postprodukcja - montaż wideo	O	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0	2,0	0,0	0,5	0,5	1,5	0,0
15	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	1,0	1,0	1,0	0,0

**Moduły praktyk kierunkowych**

				ogół.	WP	EW	prak.											
1																		
2																		
3																		
4																		

**Moduły praktyk specjalnościowych**

				ogół.	WP	EW	prak.												
1	N1-00-PRAZ1-3	Praktyka zawodowa1	zal.	9,5	240	2	4	234	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0
2	N1-00-PRAZ2-4	Praktyka zawodowa2	zal.	9,5	240	2	6	232	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0
3	N1-00-PRAZ3-5	Praktyka zawodowa3	zal.	9,5	240	2	4	234	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0
4	N1-00-PRAZ4-6	Praktyka zawodowa4	zal.	9,5	240	2	6	232	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0



Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: Studiów Stosowanych  
 Kierunek: Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne  
 Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: Game design  
 Stopień kształcenia: I stopień  
 Profil: praktyczny  
 Forma studiów: niestacjonarne  
 Czas trwania: 3 lata (6 semestrów)  
 Obowiązuje od roku akademickiego: 2022/2023

				SUMA W %					40,2%	6,2%	53,7%	82,5%	48,6%	10,8%	45,6%	8,3%	52%	24%	24%	
				SUMA PUNKTÓW ECTS	180					72	11,1	96,7	148,5	87,5	19,5	82,0	15,0	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	bepośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego		praktyczne	wybieralne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscypliny na wiodąca	dyscypliny uzupełniające		
Moduły kształcenia podstawowego																				
1	N1-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	zal.	0	4	0	0	4	0,0	0,2	0,0	0,0		0,2	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-USEXDE-1	User experience design	O	3	16	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0		0,0	1,5		1,5	0,5	1,0	
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	1,5		1,5	0,0	1,5	
5	N1-62-PODPRZ-1	Podstawy przedsiębiorczości	O	3	12	12	0	0	0,5	0,0	2,5	0,0		0,5	3,0		3,0	0,0	0,0	
6	N1-62-PPRGR-1	Podstawy projektowania graficznego	O	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0		0,0	1,0		1,0	0,0	1,0	
7	N1-62-WNKSM-2	Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach	E	4	16	16	0	0	0,6	0,0	3,4	0,0		0,6	3,0		3,0	1,0	0,0	
8	N1-62-HISSZT-2	Historia sztuki	E	3	12	12	0	0	0,5	0,0	2,5	0,0		0,5	0,0	3,0	0,0	0,0	3,0	
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	0,5	1,5	
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	1,0		1,0	0,0	1,0	



Moduły kształcenia specjalnościowego																			
1	N1-62-GAMLOM-2	Game design - logika i mechanika gry	O	4	18	0	18	0	0,7	0,0	3,3	4,0	4,0	0,0	1,0		1,0	1,0	2,0
2	N1-62-POPRPO-2	Podstawy projektowania poziomów	O	4	18	0	18	0	0,7	0,0	3,3	4,0	4,0	0,0	0,0		0,0	2,0	2,0
3	N1-62-PROTOT-3	Prototypowanie	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0	2,0	0,0	0,0		0,0	1,5	0,5
4	N1-62-MOBIGR1-3	Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier1	O	4	24	0	24	0	1,0	0,0	3,0	4,0	4,0	0,0	1,5		1,5	1,0	1,5
5	N1-62-ZAGD-3	Zaawansowany game design	O	2	20	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0	2,0	0,0	0,0		0,0	1,5	0,5
6	N1-62-ZAPRPO1-3	Zaawansowane projektowanie poziomów1	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0	2,0	0,0	0,0		0,0	1,0	1,0
7	N1-62-MOBIGR2-4	Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier2	O	4	22	0	22	0	0,9	0,0	3,1	4,0	4,0	0,0	2,0		2,0	1,0	1,0
8	N1-62-ZPSGE-4	Zaawansowana praca z silnikami gier-Unreal Engine1	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0	2,0	0,0	0,0		0,0	1,5	0,5
9	N1-62-ZAPRPO2-4	Zaawansowane projektowanie poziomów2	O	2	16	0	16	0	0,6	0,0	1,4	2,0	2,0	0,0	0,0		0,0	1,5	0,5
10	N1-62-ZPSGU-5	Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity	O	4	36	0	36	0	1,4	0,0	2,6	4,0	4,0	0,0	0,0		0,0	3,0	1,0
11	N1-62-ZPSGE-5	Zaawansowana praca z silnikami gier-Unreal Engine2	O	2	18	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0	2,0	0,0	0,0		0,0	1,0	1,0
12	N1-62-TEGRPL-6	Testowanie gier i planowanie testów	O	1	16	0	16	0	0,6	0,0	0,4	1,0	1,0	0,0	0,0		0,0	1,0	0,0
13	N1-62-REMAWI-6	Realizacja materiałów wideo do gier	O	1,5	18	0	18	0	0,7	0,0	0,8	1,5	1,5	0,0	0,0		0,0	1,0	0,5
14	N1-62-ZAJMON-6	Zajęcia monograficzne	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	0,0
15	N1-62-KUASPR-6	Kulturowe aspekty projektowania i produkcji gry	O	1,5	18	0	18	0	0,7	0,0	0,8	1,5	1,5	0,0	1,0		1,0	0,0	0,5
Moduły praktyk kierunkowych																			
					ogół.	WP	EW	prak.											
1																			
2																			
3																			
4																			
Moduły praktyk specjalnościowych																			
					ogół.	WP	EW	prak.											
1	N1-00-PRAZ1-3	Praktyka zawodowa1	zal.	9,5	240	2	4	234	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0
2	N1-00-PRAZ2-4	Praktyka zawodowa2	zal.	9,5	240	2	6	232	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0
3	N1-00-PRAZ3-5	Praktyka zawodowa3	zal.	9,5	240	2	4	234	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0
4	N1-00-PRAZ4-6	Praktyka zawodowa4	zal.	9,5	240	2	6	232	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0

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:** stacjonarne  
**Czas trwania:** 3 lata (6 semestrów)  
**Obowiązuje od roku akademickiego:** 2022/2023

				SUMA W %					54,7%	6,2%	39,8%	82,6%	48,6%	15,1%	45,6%	8,3%	52%	24%	24%	
				SUMA PUNKTÓW ECTS					98,4	11,1	71,6	148,7	87,5	27,1	82,0	15,0	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	dyscypliny na wiodąca	dyscypliny uzupełniające			
Moduły kształcenia podstawowego																				
1	S1-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	zal.	0	4	0	0	4	0,0	0,2	0,0	0,0		0,2	0,0		0,0	0,0	0,0	
2	S1-62-PORY-1	Podstawy rysunku	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0		0,0	0,0		0,0	0,0	4,0	
3	S1-62-USEXDE-1	User experience design	O	3	26	0	26	0	1,0	0,0	2,0	3,0		0,0	1,5		1,5	0,5	1,0	
4	S1-62-POPRKA-1	Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0		0,0	1,5		1,5		1,5	
5	S1-62-PODPRZ-1	Podstawy przedsiębiorczości	O	3	30	30	0	0	1,2	0,0	1,8	0,0		1,2	3,0		3,0	0,0	0,0	
6	S1-62-PPRGR-1	Podstawy projektowania graficznego	O	2	24	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	1,0		1,0	0,0	1,0	
7	S1-62-WNKSM-2	Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach	E	4	30	30	0	0	1,2	0,0	2,8	0,0		1,2	3,0		3,0	1,0	0,0	
8	S1-62-HISSZT-2	Historia sztuki	E	3	20	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0		0,8	0,0	3,0	0,0	0,0	3,0	

9	S1-62-DIGART-2	Digital art.	O	2	20	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0		0,0	0,0		0,0	0,5	1,5
10	S1-62-POREAK-3	Podstawy reżyserii i pracy z aktorem	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	1,0		1,0	0,0	1,0
11	S1-62-SGGOSP-5	Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach	O	1,5	24	0	24	0	1,0	0,0	0,5	1,5		0,0	1,5		1,5	0,0	0,0
12	S1-62-PRASPR-6	Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej	O	1,5	30	30	0	0	1,2	0,0	0,3	0,0		1,2	1,5		1,5	0,0	0,0
13	S1-62-SYSMED-6	Systemy medialne w Polsce i na świecie	O	1,5	20	20	0	0	0,8	0,0	0,7	0,0		0,8	1,5		1,5	0,0	0,0
<b>Moduły kształcenia kierunkowego</b>																			
1	S1-62-PODGD-1	Podstawy game design	O	4	36	16	20	0	1,4	0,0	2,6	2,2		0,6	3,0		3,0	1,0	0,0
2	S1-62-WGST-1	Wstęp do game studies	O	4	30	30	0	0	1,2	0,0	2,8	0,0		1,2	2,0		2,0	1,0	1,0
3	S1-62-HIMEWI-1	Historia mediów wizualnych i animacji	E	3	32	32	0	0	1,3	0,0	1,7	0,0		1,3	1,5		1,5	0,0	1,5
4	S1-62-POPRPO-1	Podstawy projektowania postaci	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0		0,0	1,0		1,0	1,0	2,0
5	S1-62-SILITG-2	Silniki i technologie gier	O	4	60	0	60	0	2,4	0,0	1,6	4,0		0,0	1,0		1,0	3,0	0,0
6	S1-62-WACOAR-2	Warsztat concept artów, storyboardingu i animatorów	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	0,5		0,5	0,0	1,5
7	S1-62-HIGIKO-2	Historia gier komputerowych	O	3	30	30	0	0	1,2	0,0	1,8	0,0		1,2	3,0		3,0	0,0	0,0
8	S1-62-STODES-2	Storytelling i story design	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0		0,0	4,0		4,0	0,0	0,0
9	S1-62-SCE-3	Scenariopisanie	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0		0,0	3,0		3,0	0,0	0,0
10	S1-62-STODES-3	Praca z systemem motion capture	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	0,5		0,5	1,0	0,5
11	S1-62-KOMGRU-4	Komunikacja z grupą	O	2	20	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0		0,0	2,0		2,0	0,0	0,0
12	S1-62-OWINT-4	Ochrona własności intelektualnej	O	2	30	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0		1,2	2,0		2,0	0,0	0,0
13	S1-62-VRTEGR-4	VR i nowe technologie w grach	O	2	36	0	36	0	1,4	0,0	0,6	2,0		0,0	0,0		0,0	2,0	0,0
14	S1-62-KOELCY-4	Komunikacja elektroniczna i wizualna	O	2	24	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	1,0		1,0	0,0	1,0
15	S1-62-ORPR-5	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu	O	1,5	18	0	18	0	0,7	0,0	0,8	1,5		0,0	1,0		1,0	0,5	0,0
16	S1-62-POPRDZ-5	Podstawy produkcji dźwiękowej	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0		2,0	0,0	0,0
17	S1-62-PERSMW-5	Perswazyjne aspekty mediów wizualnych	O	1	18	18	0	0	0,7	0,0	0,3	0,0		0,7	1,0		1,0	0,0	0,0
18	S1-62-RYBRA-5	Rynki branżowe oraz ich struktury komunikacyjne	E	2	30	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0		1,2	1,0		1,0	1,0	0,0
19	S1-62-PODZARZ-6	Podstawy zarządzania	O	3	48	0	16	32	0,6	1,3	1,1	3,0		1,3	2,0		2,0	1,0	0,0
20	S1-62-KOMPRO-6	Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego	E	1,5	24	24	0	0	1,0	0,0	0,5	0,0		1,0	1,5		1,5	0,0	0,0
<b>Moduły przygotowania pracy dyplomowej</b>																			
1	S1-62-SEMD1-5	Seminarium dyplomowe1	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		1,2	3,0		3,0	1,0	1,0
2	S1-62-SEMD2-6	Seminarium dyplomowe2	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		1,2	3,0		3,0	1,0	1,0
<b>Moduły kształcenia językowego</b>																			
1	S1-00-JĘZOBC1-3	Język obcy 1 (język angielski, język niemiecki)	O	4	96	0	16	80	0,6	3,2	0,2	4,0	4,0	3,2		4,0	4,0	0,0	0,0
2	S1-00-JĘZOBC2-4	Język obcy 2 (język angielski, język niemiecki)	O	4	96	0	16	80	0,6	3,2	0,2	4,0	4,0	3,2		4,0	4,0	0,0	0,0
3	S1-00-JĘZOBC3-5	Język obcy 3 (język angielski, język niemiecki)	E	4	96	0	16	80	0,6	3,2	0,2	4,0	4,0	3,2		4,0	4,0	0,0	0,0

Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego																			
1	S1-00-WF1-3	Wychowanie fizyczne1	zal.	0	30	0	30	0											
2	S1-00-WF2-4	Wychowanie fizyczne2	zal.	0	30	0	30	0											
Moduły kształcenia specjalnościowego																			
1	S1-62-POGRAF-2	Podstawy grafiki 3d	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0	4,0	0,0	1,0		1,0	1,5	1,5
2	S1-62-MOSROO-2	Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0	4,0	0,0	0,5		0,5	1,5	2,0
3	S1-62-MOSPOS-3	Modelowanie postaci	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	0,5		0,5	1,5	1,0
4	S1-62-TESTROB-3	Teksturowanie, mapowanie i shading	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,0		0,0	1,0	1,0
5	S1-62-RIGOWA-3	Rigowanie	O	2	28	0	28	0	1,1	0,0	0,9	2,0	2,0	0,0	0,0		0,0	1,0	1,0
6	S1-62-OSWREN-3	Oświetlenie i rendering	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,0		0,0	1,0	1,0
7	S1-62-EFSPFI-4	Efekty specjalne i fizyka	O	4	54	0	54	0	2,2	0,0	1,8	4,0	4,0	0,0	0,5		0,5	2,0	1,5
8	S1-62-PODANI-4	Podstawy animacji 3d	O	3,5	42	0	42	0	1,7	0,0	1,8	3,5	3,5	0,0	0,5		0,5	1,5	1,5
9	S1-62-WAPECA-4	Warsztat performance capture	O	1,5	30	0	30	0	1,2	0,0	0,3	1,5	1,5	0,0	0,0		0,0	1,5	0,0
10	S1-62-ZAANI-5	Zaawansowana animacja 3D	O	1,5	60	0	60	0	2,4	0,0	0,0	1,5	1,5	0,0	0,0		0,0	1,0	0,5
11	S1-62-MOTDES-5	Motion design	O	2	28	0	28	0	1,1	0,0	0,9	2,0	2,0	0,0	0,5		0,5	1,0	0,5
12	S1-62-MATPAI-5	Matte Painting i techniki 2,5d	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,0		0,0	1,0	1,0
13	S1-62-POKOMP-6	Postprodukcja - kompozytowanie	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,5		0,5	1,5	0,0
14	S1-62-POMOWI-6	Postprodukcja - montaż wideo	O	2	24	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0	2,0	0,0	0,5		0,5	1,5	0,0
15	S1-62-UEWA-6	Unreal Engine w animacji	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	1,0		1,0	1,0	0,0
Moduły praktyk kierunkowych																			
					ogół.	WP	EW	prak.											
1																			
2																			
3																			
4																			
Moduły praktyk specjalnościowych																			
					ogół.	WP	EW	prak.											
1	S1-00-PRAZ1-3	Praktyka zawodowa1	zal.	9,5	240	2	4	234	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0
2	S1-00-PRAZ2-4	Praktyka zawodowa2	zal.	9,5	240	2	6	232	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0
3	S1-00-PRAZ1-5	Praktyka zawodowa3	zal.	9,5	240	2	4	234	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0
4	S1-00-PRAZ2-6	Praktyka zawodowa4	zal.	9,5	240	2	6	232	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

**Wydział:** Studiów Stosowanych  
**Kierunek:** Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne  
**Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:** Game design  
**Stopień kształcenia:** I stopień  
**Profil:** praktyczny  
**Forma studiów:** stacjonarne  
**Czas trwania:** 3 lata (6 semestrów)  
**Obowiązuje od roku akademickiego:** 2022/2023

		SUMA W %																			
		SUMA PUNKTÓW ECTS	180					54,7%	6,2%	39,3%	82,6%	48,6%	15,1%	45,6%	8,3%	52%	24%	24%			
						Liczba godz.				Wskaźniki ECTS											
Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	ogół.	wyk.	ćw.	p/e	bezpośredni kontakt	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego		praktyczne	wybieralne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscypliny na wiodąca	dyscypliny uzupełniające			
										e-learning	praca własna studenta							nauki o komunikacji społecznej i mediach	informatyka techniczna i telekomunikacja	sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki	
<b>Moduły kształcenia podstawowego</b>																					
1	S1-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	zal.	0	4	0	0	4	0,0	0,2	0,0	0,0		0,2	0,0		0,0	0,0	0,0		
2	S1-62-PORY-1	Podstawy rysunku	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0		0,0	0,0		0,0	0,0	4,0		
3	S1-62-USEXDE-1	User experience design	O	3	26	0	26	0	1,0	0,0	2,0	3,0		0,0	1,5		1,5	0,5	1,0		
4	S1-62-POPRA-1	Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0		0,0	1,5		1,5	0,0	1,5		
5	S1-62-PODPRZ-1	Podstawy przedsiębiorczości	O	3	30	30	0	0	1,2	0,0	1,8	0,0		1,2	3,0		3,0	0,0	0,0		

6	S1-62-PPRGR-1	Podstawy projektowania graficznego	O	2	24	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	1,0		1,0	0,0	1,0
7	S1-62-WNKSM-2	Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach	E	4	30	30	0	0	1,2	0,0	2,8	0,0		1,2	3,0		3,0	1,0	0,0
8	S1-62-HISSZT-2	Historia sztuki	E	3	20	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0		0,8	0,0	3,0	0,0	0,0	3,0
9	S1-62-DIGART-2	Digital art.	O	2	20	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0		0,0	0,0		0,0	0,5	1,5
10	S1-62-POREAK-3	Podstawy reżyserii i pracy z aktorem	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	1,0		1,0	0,0	1,0
11	S1-62-SGGOSP-5	Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach	O	1,5	24	0	24	0	1,0	0,0	0,5	1,5		0,0	1,5		1,5	0,0	0,0
12	S1-62-PRASPR-6	Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej	O	1,5	30	30	0	0	1,2	0,0	0,3	0,0		1,2	1,5		1,5	0,0	0,0
13	S1-62-SYSMED-6	Systemy medialne w Polsce i na świecie	O	1,5	20	20	0	0	0,8	0,0	0,7	0,0		0,8	1,5		1,5	0,0	0,0
<b>Moduły kształcenia kierunkowego</b>																			
1	S1-62-PODGD-1	Podstawy game design	O	4	36	16	20	0	1,4	0,0	2,6	2,2		0,6	3,0		3,0	1,0	0,0
2	S1-62-WGST-1	Wstęp do game studies	O	4	30	30	0	0	1,2	0,0	2,8	0,0		1,2	2,0		2,0	1,0	1,0
3	S1-62-HIMEWI-1	Historia mediów wizualnych i animacji	E	3	32	32	0	0	1,3	0,0	1,7	0,0		1,3	1,5		1,5	0,0	1,5
4	S1-62-POPRPO-1	Podstawy projektowania postaci	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0		0,0	1,0		1,0	1,0	2,0
5	S1-62-SILITG-2	Silniki i technologie gier	O	4	60	0	60	0	2,4	0,0	1,6	4,0		0,0	1,0		1,0	3,0	0,0
6	S1-62-WACOAR-2	Warsztat concept artów, storyboardingu i animatików	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	0,5		0,5	0,0	1,5
7	S1-62-HIGIKO-2	Historia gier komputerowych	O	3	30	30	0	0	1,2	0,0	1,8	0,0		1,2	3,0		3,0	0,0	0,0
8	S1-62-STODES-2	Storytelling i story design	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0		0,0	4,0		4,0	0,0	0,0
9	S1-62-SCE-3	Scenariopisanie	O	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0		0,0	3,0		3,0	0,0	0,0
10	S1-62-STODES-3	Praca z systemem motion capture	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	0,5		0,5	1,0	0,5
11	S1-62-KOMGRU-4	Komunikacja z grupą	O	2	20	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0		0,0	2,0		2,0	0,0	0,0
12	S1-62-OWINT-4	Ochrona własności intelektualnej	O	2	30	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0		1,2	2,0		2,0	0,0	0,0
13	S1-62-VRTEGR-4	VR i nowe technologie w grach	O	2	36	0	36	0	1,4	0,0	0,6	2,0		0,0	0,0		0,0	2,0	0,0
14	S1-62-KOELCY-4	Komunikacja elektroniczna i wizualna	O	2	24	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	1,0		1,0	0,0	1,0
15	S1-62-ORPR-5	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji projektu	O	1,5	18	0	18	0	0,7	0,0	0,8	1,5		0,0	1,0		1,0	0,5	0,0
16	S1-62-POPRDZ-5	Podstawy produkcji dźwiękowej	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0		2,0	0,0	0,0
17	S1-62-PERSMW-5	Perswazyjne aspekty mediów wizualnych	O	1	18	18	0	0	0,7	0,0	0,3	0,0		0,7	1,0		1,0	0,0	0,0
18	S1-62-RYBRA-5	Rynki branżowe oraz ich struktury komunikacyjne	E	2	30	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0		1,2	1,0		1,0	1,0	0,0



19	S1-62-PODZARZ-6	Podstawy zarządzania	O	3	48	0	16	32	0,6	1,3	1,1	3,0		1,3	2,0		2,0	1,0	0,0
20	S1-62-KOMPRO-6	Komunikacja w cyklu życia projektu multimedialnego	E	1,5	24	24	0	0	1,0	0,0	0,5	0,0		1,0	1,5		1,5	0,0	0,0
<b>Moduły przygotowania pracy dyplomowej</b>																			
1	S1-62-SEMD1-5	Seminarium dyplomowe1	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		1,2	3,0		3,0	1,0	1,0
2	S1-62-SEMD2-6	Seminarium dyplomowe2	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		1,2	3,0		3,0	1,0	1,0
<b>Moduły kształcenia językowego</b>																			
1	S1-00-JĘZOBC1-3	Język obcy 1 (język angielski, język niemiecki)	O	4	96	0	16	80	0,6	3,2	0,2	4,0	4,0	3,2		4,0	4,0	0,0	0,0
2	S1-00-JĘZOBC2-4	Język obcy 2 (język angielski, język niemiecki)	O	4	96	0	16	80	0,6	3,2	0,2	4,0	4,0	3,2		4,0	4,0	0,0	0,0
3	S1-00-JĘZOBC3-5	Język obcy 3 (język angielski, język niemiecki)	E	4	96	0	16	80	0,6	3,2	0,2	4,0	4,0	3,2		4,0	4,0	0,0	0,0
<b>Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego</b>																			
1	S1-00-WF1-3	Wychowanie fizyczne1	zal.	0	30	0	30	0	0,0	0,0	0,0	0,0			0,0		0,0	0,0	0,0
2	S1-00-WF2-4	Wychowanie fizyczne2	zal.	0	30	0	30	0	0,0	0,0	0,0	0,0			0,0		0,0	0,0	0,0
<b>Moduły kształcenia specjalnościowego</b>																			
1	S1-62-GAML0M-2	Game design - logika i mechanika gry	O	4	34	0	34	0	1,4	0,0	2,6	4,0	4,0	0,0	1,0		1,0	1,0	2,0
2	S1-62-POPRPO-2	Podstawy projektowania poziomów	O	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0	4,0	0,0	0,0		0,0	2,0	2,0
3	S1-62-PROTOT-3	Prototypowanie	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,0		0,0	1,5	0,5
4	S1-62-MOBIGR1-3	Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier1	O	4	44	0	44	0	1,8	0,0	2,2	4,0	4,0	0,0	1,5		1,5	1,0	1,5
5	S1-62-ZAGD-3	Zaawansowany game design	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,0		0,0	1,5	0,5
6	S1-62-ZAPRPO1-3	Zaawansowane projektowanie poziomów1	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,0		0,0	1,0	1,0
7	S1-62-MOBIGR2-4	Modele biznesowe, marketing i PR w branży gier2	O	4	46	0	46	0	1,8	0,0	2,2	4,0	4,0	0,0	2,0		2,0	1,0	1,0
8	S1-62-ZPSGE-4	Zaawansowana praca z silnikami gier-Unreal Engine1	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,0		0,0	1,5	0,5
9	S1-62-ZAPRPO2-4	Zaawansowane projektowanie poziomów2	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,0		0,0	1,5	0,5
10	S1-62-ZPSGU-5	Zaawansowana praca z silnikami gier - Unity	O	4	60	0	60	0	2,4	0,0	1,6	4,0	4,0	0,0	0,0		0,0	3,0	1,0
11	S1-62-ZPSGE-5	Zaawansowana praca z silnikami gier-Unreal Engine2	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,0		0,0	1,0	1,0
12	S1-62-TEGRPL-6	Testowanie gier i planowanie testów	O	1	22	0	22	0	0,9	0,0	0,1	1,0	1,0	0,0	0,0		0,0	1,0	0,0
13	S1-62-REMAWI-6	Realizacja materiałów wideo do gier	O	1,5	30	0	30	0	1,2	0,0	0,3	1,5	1,5	0,0	0,0		0,0	1,0	0,5
14	S1-62-ZAJMON-6	Zajęcia monograficzne	O	1,5	30	0	30	0	1,2	0,0	0,3	1,5	1,5	0,0	0,0		0,0	1,5	0,0
15	S1-62-KUASPR-6	Kulturowe aspekty projektowania i produkcji gry	O	1,5	30	0	30	0	1,2	0,0	0,3	1,5	1,5	0,0	1,0		1,0	0,0	0,5
<b>Moduły praktyk kierunkowych</b>																			
					ogół.	WP	EW	prak.											
1																			
2																			
3																			
4																			
<b>Moduły praktyk specjalnościowych</b>																			
					ogół.	WP	EW	prak.											
1	S1-00-PRAZ1-3	Praktyka zawodowa1	zal.	9,5	240	2	4	234	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0
2	S1-00-PRAZ2-4	Praktyka zawodowa2	zal.	9,5	240	2	6	232	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0
3	S1-00-PRAZ1-5	Praktyka zawodowa3	zal.	9,5	240	2	4	234	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0
4	S1-00-PRAZ2-6	Praktyka zawodowa4	zal.	9,5	240	2	6	232	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

**Wydział:** Studiów Stosowanych  
**Kierunek:** Media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne  
**Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie:** Creative Media  
**Stopień kształcenia:** I stopień  
**Profil:** praktyczny  
**Forma studiów:** stacjonarne  
**Czas trwania:** 3 lata (6 semestrów)  
**Obowiązuje od roku akademickiego:** 2022/2023

				SUMA W %					54,6%	5,9%	39,7%	88,8%	58,3%	12,9%	45,6%	7,8%	52%	24%	24%
				SUMA PUNKTÓW ECTS					98	10,6	71,4	159,9	105,0	23,2	82,0	14,0	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	bepośredni 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 na wiodąca	dyscypliny uzupełniające		
General Courses																			
1	S1-00-BHP-1	Health and Safety Training	ZAL	0	4	0	0	4	0,0	0,2	0,0	0,0		0,2	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	1,0		1,0	0,0	3,0
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	2,0		2,0	0,5	1,0
4	S1-62-PLC-2	Polish Digital Culture, Language and History1	O	5	60	30	30	0	2,4	0,0	2,6	2,5		1,2	3,0		3,0	0,0	2,0
5	S1-62-POREAK-2	Introduction to directing and acting techniques	O	3,5	30	0	30	0	1,2	0,0	2,3	3,5		0,0	2,0		2,0	0,0	1,5
6	S1-62-POPRKA-2	Film language and camera shooting	O	3,5	30	0	30	0	1,2	0,0	2,3	3,5		0,0	2,5		2,5	0,0	1,0

7	S1-62-EDMEDZ-2	Media art.	O	3,5	30	0	30	0	1,2	0,0	2,3	3,5		0,0	3,0		3,0	0,0	0,5
8	S1-62-PLC2-3	Polish Digital Culture, Language and History2	O	4	60	30	30	0	2,4	0,0	1,6	2,0		1,2	2,0	2,0	2,0	0,5	1,5
9	S1-62-DESTHIN-4	Design Thinking	O	2	36	0	16	20	0,6	0,8	0,6	2,0		0,8	1,0		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		0,8	1,0		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		1,2	2,0		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		1,0	2,0		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	1,0		1,0	0,0	1,0
<b>Moduły kształcenia kierunkowego</b>																			
1	S1-62-KUKONME-1	Story telling and story design	O	4	36	16	20	0	1,4	0,0	2,6	2,2		0,6	3,0		3,0	1,0	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	2,0		2,0	1,0	1,0
3	S1-62-STODES-1	Game design1	O	4	36	16	20	0	1,4	0,0	2,6	2,2		0,6	3,0		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	1,0		1,0	0,0	1,0
5	S1-62-STODES-2	Game design2	O	4	36	0	36	0	1,4	0,0	2,6	4,0		0,0	1,0		1,0	3,0	0,0
6	S1-62-STODES-3	Motion capture workshop	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	1,0		1,0	1,0	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	2,0		2,0	0,0	0,0
8	S1-62-FOGENG-5	Fundamentals of Game Engines	O	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	0,0		0,0	2,0	0,0
9	S1-62-KOELCY-6	Computer Mediated Communication and Cyberactivism	O	1	18	18	0	0	0,7	0,0	0,3	0,0		0,7	1,0		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		0,7	1,0		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		1,0	2,0		2,0	0,0	0,0
<b>Moduły przygotowania pracy dyplomowej</b>																			
1	S1-62-SEMD1-5	B.A. seminar1	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		1,2	3,0		3,0	1,0	1,0
2	S1-62-SEMD2-6	B.A. seminar2	O	5	30	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		1,2	3,0		3,0	1,0	1,0
<b>Moduły kształcenia językowego</b>																			
1	S1-00-JĘZOB1-3	Foreign Language 1 (Spanish, German)	O	4	96	0	16	80	0,6	3,2	0,2	4,0	4,0	3,2		4,0	4,0	0,0	0,0
2	S1-00-JĘZOB2-4	Foreign Language 2 (Spanish, German)	O	4	96	0	16	80	0,6	3,2	0,2	4,0	4,0	3,2		4,0	4,0	0,0	0,0
3	S1-00-JĘZOB3-5	Foreign Language 3 (Spanish, German)	E	4	96	0	16	80	0,6	3,2	0,2	4,0	4,0	3,2		4,0	4,0	0,0	0,0

Moduły kształcenia w zakresie wychowania fizycznego																			
1	S1-00-WF1-3	Physical Education1	zal.	0	30	0	30	0	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0		0,0	0,0	0,0
2	S1-00-WF2-4	Physical Education2	zal.	0	30	0	30	0	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0		0,0	0,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																			
1	S1-62-POGRAF-1	3d Graphics fundamentals	0	3,5	30	0	30	0	1,2	0,0	2,3	3,5	3,5	0,0	1,0		1,0	1,0	1,5
2	S1-62-POPRPO-1	Introduction to Character Design	0	3,5	30	0	30	0	1,2	0,0	2,3	3,5	3,5	0,0	0,5		0,5	1,0	2,0
3	S1-62-HIANEF-1	History of Animation and VFX	0	3	30	30	0	0	1,2	0,0	1,8	0,0	3,0	1,2	0,5		0,5	1,5	1,0
4	S1-62-EFSPFI-2	VFX I	0	5	56	0	56	0	2,2	0,0	2,8	5,0	5,0	0,0	1,0		1,0	2,0	2,0
5	S1-62-MOSROO-2	Environment, interior and objects modelling	0	4	30	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0	4,0	0,0	1,0		1,0	1,0	2,0
6	S1-62-ANIMAT-3	Animatics	0	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,0		0,0	1,0	1,0
7	S1-62-EFSPGR-3	VFX II	0	4	56	0	56	0	2,2	0,0	1,8	4,0	4,0	0,0	0,5		0,5	2,0	1,5
8	S1-62-MOSPOS-3	Character modelling	0	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,5		0,5	0,5	1,0
9	S1-62-TESROB-3	Texturing, mapping and shading	0	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,0		0,0	1,0	1,0
10	S1-62-RIGOWA-3	Rigging	0	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,0		0,0	1,0	1,0
11	S1-62-OSWREN-4	Lighting and rendering	0	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,5		0,5	1,0	0,5
12	S1-62-MOTDES-4	Motion design	0	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	1,0		1,0	1,0	1,0
13	S1-62-PODANI-4	3d animation fundamentals	0	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,5		0,5	1,5	0,0
14	S1-62-WAPECA-4	Performance capture workshop	0	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	0,5		0,5	1,5	0,0
15	S1-62-SCENOP-4	Scriptwriting	0	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	1,0		1,0	1,0	0,0
16	S1-62-APOFIL-5	Character animation	0	3	30	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	1,0		1,0	1,0	1,0
17	S1-62-SYCZFI-5	Particles and physics	0	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	1,0		1,0	1,0	0,0
18	S1-62-ANURME-5	Mechanisms and vehicles animation	0	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	1,0		1,0	1,0	0,0
19	S1-62-MATPAI-5	Matte Painting and 2,5d techniques	0	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	1,0		1,0	1,0	0,0
20	S1-62-POKOMP-6	Postproduction - compositing	0	2	30	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	1,0		1,0	1,0	0,0
21	S1-62-POMOWI-6	Postproduction - video editing	0	2	26	0	26	0	1,0	0,0	1,0	2,0	2,0	0,0	1,0		1,0	1,0	0,0
Moduły praktyk kierunkowych																			
					ogół.	WP	EW	prak.											
1																			
2																			
3																			
4																			
Moduły praktyk specjalnościowych																			
					ogół.	WP	EW	prak.											
1	S1-00-PRAZ1-3	Internship1	zal.	9,5	240	2	4	234	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0
2	S1-00-PRAZ2-4	Internship2	zal.	9,5	240	2	6	232	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0
3	S1-00-PRAZ1-5	Internship3	zal.	9,5	240	2	4	234	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0
4	S1-00-PRAZ2-6	Internship4	zal.	9,5	240	2	6	232	9,5	0,0	0,0	9,5	9,5		5,5		5,5	2,0	2,0