UNIWERSYTET DSW IDEIS
WYDZIAŁ STUDIÓW STOSOWANYCH WE WROCŁAWIU

PROGRAM STUDIÓW
NA KIERUNKU
MEDIA KREATYWNE: PROJEKTOWANIE GIER I ANIMACJI
STUDIA DRUGIEGO STOPNIA
PROFIL: PRAKTYCZNY
obowiązujący dla cyklu
rozpoczynającego się w roku akademickim 2026/2027

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 ... 5

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 ... 5

5. Podstawowe wskaźniki ECTS określone dla programu studiów ... 5

6. Sylwetka absolwenta ... 6

II. Koncepcja kształcenia ... 7

1. Wskazanie związku kierunku studiów z misją i strategią rozwoju Uczelni ... 7

2. Wskazanie potrzeb społeczno-gospodarczych utworzenia studiów oraz zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami ... 8

3. Ogólne cele uczenia się ... 10

4. Tabela kierunkowych efektów uczenia się ... 11

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 ... 13

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 ... 15

III. Plan studiów ... 17

1. Struktura planu studiów ... 17

2. Stosowane metody dydaktyczne oraz sposoby weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiąganych przez studenta w trakcie całego cyklu kształcenia ... 17

3. Wykaz przedmiotów do wyboru pozwalających na stwierdzenie, że program kształcenia umożliwia studentowi wybór modułów w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów ECTS ... 19

4. Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych ... 20

IV. Dodatkowe dokumenty do programu studiów ... 39

1. System ECTS ... 39

2. Treści modułów ... 40

3. Załączniki ... 44

Załączniki 1. Plany studiów ... 44

Załączniki 2. Macierz efektów uczenia się ... 44

Załączniki 3. Sumaryczne wskaźniki ECTS ... 44

Załączniki 4. Karty przedmiotów ... 44

I. Ogólna charakterystyka prowadzonych studiów

1. Informacje ogólne

Nazwa kierunku studiów	**Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**	
Poziom studiów	studia drugiego stopnia	
Poziom kwalifikacji	poziom VII 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	4 semestry	
Liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów na ocenianym kierunku na danym poziomie	120 ECTS	
Łączna liczba godzin zajęć	stacjonarne 1684	niestacjonarne 1272
Wymiar praktyk zawodowych	480 godzin	
Język, w którym prowadzone są zajęcia	polski	
Tytuł zawodowy uzyskiwany przez absolwenta	magister	
Uzyskiwane uprawnienia zawodowe	brak	

2. Wymagania wstępne (kompetencje kandydata)

O przyjęcie na studia mogą ubiegać się zarówno osoby posiadające obywatelstwo polskie, jak i obcokrajowcy po spełnieniu wymagań rekrutacyjnych. Kandydaci na studia w Uniwersytecie DSW Ideis powinni posiadać kompetencje cyfrowe opisane w Zarządzeniu Rektora Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW nr 49 z dnia 4.09.2024 roku w sprawie określenie kompetencji cyfrowych kandydatów na studia w Uniwersytecie Dolnośląskim DSW we Wrocławiu. Należą do nich między innymi podstawowa umiejętność korzystania z komputera, polegająca na: obsłudze komputera i systemu operacyjnego, znajomości podstawowych funkcji przeglądarek internetowych (zakładki, historia), korzystania z wyszukiwarek internetowych do znalezienia potrzebnych informacji, korzystania z edytora tekstu do tworzenia i formatowania dokumentów (np. Microsoft Word, Google Docs); korzystania z podstawowych funkcji programów biurowych, takich jak tworzenie tabel, np. w programie Excel, czy prezentacji, np. w programie PowerPoint, obsłudze urządzeń peryferyjnych (drukarek, skanera), znajomości obsługi poczty elektronicznej (za pomocą przeglądarek internetowych lub programów pocztowych), świadomości podstawowych zasad bezpieczeństwa online, takich jak ochrona hasłami i rozpoznawanie zagrożeń. W ramach kompetencji cyfrowych wymaganych od kandydata jest również umiejętność korzystania z narzędzi wykorzystywanych podczas kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość obejmującą narzędzia pracy zespołowej (np. Microsoft Teams), czy programy sprawdzania wiedzy na odległość (np. Moodle).

Uczelnia zapewnia szkolenia z korzystania z narzędzi niezbędnych w kształceniu z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość oraz dostęp do komputerów i sieci w swojej siedzibie. Wsparcia w tym zakresie udziela dziekanat lub pracownik Biblioteki.

Podstawą przyjęcia na studia drugiego stopnia jest dyplom ukończenia studiów pierwszego stopnia, studiów drugiego stopnia lub jednolitych studiów magisterskich.

O przyjęcie na kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji, studia drugiego stopnia, mogą ubiegać się:

- absolwenci studiów pierwszego stopnia media kreatywne: game design, animacja, efekty specjalne;
- absolwenci innych uczelni i wydziałów artystycznych, którzy uzyskali tytuł licencjata lub magistra lub równorzędny w zakresie sztuk wizualnych;
- absolwenci posiadający tytuł licencjata, inżyniera lub magistra lub równorzędny kierunków pokrewnych, których program obejmował kształcenie plastyczne i projektowe;
- absolwenci posiadający tytuł licencjata, inżyniera lub magistra lub równorzędny innych niż wymienione powyżej kierunków, którzy wykażą się dorobkiem artystycznym w dziedzinie sztuk plastycznych. Kandydat składa z dokumentami rekrutacyjnymi autorskie portfolio.

Autorskie portfolio kandydata powinno zawierać 3 własne prace z zakresu szeroko pojętej animacji lub prac artystycznych (szkice, grafika warsztatowa, projektowanie graficzne, malarstwo cyfrowe, rzeźba, animacja, renderingi, scenografia, kostium, rekwizyt) lub innych (skróconych próbek scenariusza do gry/filmu/animacji, generalnych dokumentów opisujących koncepcję autorskiej gry itp.). Portfolio podlega ocenie przez Menedżera Kierunku pod kątem poziomu kompetencji projektowych, kreatywności, umiejętności komunikacji wizualnej oraz potencjału do realizacji efektów uczenia się przewidzianych dla kierunku.

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

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

Rekrutacja na studia odbywa się na podstawie zapisów prowadzonych elektronicznie w systemie rejestracji online na stronie internetowej https://www.ideis.pl/rekrutacja. 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	99	82,5%

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	%
nauki o zarządzaniu i jakości	21	17,5%

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	61,1	44,7–45
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	96,0–97,8	96,2–97,8
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych - w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż nauki humanistyczne	6	6
Łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk społecznych - w przypadku kierunków studiów przyporządkowanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż nauki społeczne	114	114
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	58	58
Łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana praktykom zawodowym	19	19
W przypadku stacjonarnych studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego	Nie dotyczy	Nie dotyczy
W przypadku prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość:		

Łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów na studiach stacjonarnych / Łączna liczba godzin zajęć prowadzonych z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	1684	1272

6. Sylwetka absolwenta

Kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji stanowi odpowiedź na dynamiczny rozwój branż kreatywnych związanych z projektowaniem gier, animacją, produkcją audiowizualną, mediami interaktywnymi oraz technologiami immersyjnymi AR/VR. Program studiów uwzględnia współczesne przemiany technologiczne, komunikacyjne i społeczne wynikające z rozwoju mediów cyfrowych, nowych form uczestnictwa w kulturze oraz rosnącego znaczenia interaktywnych form komunikacji i rozrywki.

Koncepcja kształcenia opiera się na założeniu, że gry, animacje oraz inne formy mediów interaktywnych stanowią współcześnie nie tylko produkty branży kreatywnej, lecz również istotne narzędzia komunikacji społecznej, edukacji, budowania zaangażowania odbiorców oraz kreowania doświadczeń użytkownika. Z tego względu absolwent zdobywa pogłębioną wiedzę z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach, obejmującą funkcjonowanie współczesnych mediów, procesów komunikacyjnych, języka sztuk wizualnych, teorii nowych mediów, historii nowych mediów oraz metod badania komunikacji społecznej i mediów.

Absolwent posiada wiedzę i umiejętności pozwalające na projektowanie, realizację i ocenę projektów kreatywnych z uwzględnieniem ich funkcji komunikacyjnych, estetycznych, użytkowych i technologicznych. Potrafi analizować potrzeby odbiorców, dobierać odpowiednie środki przekazu, oceniać skuteczność realizowanych projektów oraz wykorzystywać współczesne technologie i narzędzia stosowane w produkcji gier, animacji i projektów multimedialnych. Rozumie znaczenie komunikacyjnego wymiaru projektowanych treści oraz wpływu mediów na współczesne społeczeństwo i kulturę.

W trakcie studiów student rozwija kompetencje związane z projektowaniem i realizacją gier, animacji, projektów audiowizualnych, interaktywnych i immersyjnych. Zdobywa umiejętność wykorzystywania profesjonalnego oprogramowania oraz środowisk produkcyjnych stosowanych w branży kreatywnej, a także tworzenia rozwiązań uwzględniających wymagania technologiczne, estetyczne i użytkowe. Potrafi projektować i rozwijać złożone projekty kreatywne, łącząc wiedzę z zakresu komunikacji społecznej i mediów z kompetencjami projektowymi, artystycznymi i technologicznymi.

Istotnym elementem programu studiów jest również przygotowanie do funkcjonowania w środowisku organizacyjnym branż kreatywnych. Absolwent zdobywa wiedzę i umiejętności z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości obejmujące organizację pracy zespołów kreatywnych, planowanie i koordynowanie procesów produkcyjnych, zarządzanie projektami kreatywnymi, funkcjonowanie organizacji sektora kreatywnego, budowanie marki osobistej oraz podstawy przedsiębiorczości. Potrafi uczestniczyć w planowaniu, realizacji i ocenie projektów medialnych, audiowizualnych i interaktywnych, uwzględniając aspekty organizacyjne, technologiczne, ekonomiczne i jakościowe. Jest przygotowany do współpracy w zespołach projektowych oraz do podejmowania działań związanych z organizacją i koordynacją projektów kreatywnych.

Program studiów przygotowuje absolwenta do pracy w interdyscyplinarnych zespołach charakterystycznych dla branż kreatywnych. Absolwent potrafi organizować własną pracę, efektywnie współpracować z przedstawicielami różnych specjalizacji, komunikować własne pomysły i rozwiązania projektowe oraz uczestniczyć w planowaniu i realizacji złożonych przedsięwzięć kreatywnych. Zdobyte kompetencje pozwalają mu podejmować zarówno role twórcze i projektowe, jak i role związane z organizacją procesów produkcyjnych oraz koordynacją działań zespołów realizujących projekty medialne, interaktywne i audiowizualne.

W programie uwzględniono również zagadnienia związane z ochroną własności intelektualnej, prawem mediów, etyką zawodową oraz odpowiedzialnością społeczną twórców i producentów treści medialnych. Absolwent jest świadomy społecznego, kulturowego i ekonomicznego znaczenia projektów kreatywnych oraz odpowiedzialności wynikającej z ich projektowania, realizacji i upowszechniania.

W ramach specjalności studenci rozwijają zaawansowane kompetencje związane z projektowaniem gier, animacją 3D, narracją interaktywną i technologiami AR/VR, technologiami dźwiękowymi w produkcji multimedialnej, game artem i concept designem, produkcją wideo oraz zarządzaniem projektami kreatywnymi. Pozwala to na indywidualizację ścieżki kształcenia zgodnie z zainteresowaniami oraz planami zawodowymi studentów.

Absolwent kierunku jest przygotowany do podejmowania pracy w sektorze przemysłów kreatywnych, w szczególności w obszarze projektowania gier komputerowych, animacji, produkcji audiowizualnej, postprodukcji cyfrowej, technologii AR/VR, mediów interaktywnych, projektowania aplikacji i produktów cyfrowych, technologii dźwiękowych oraz organizacji i koordynacji projektów kreatywnych. Może podejmować zatrudnienie między innymi jako projektant gier, projektant poziomów gier, projektant narracji, animator 2D i 3D, modelarz postaci 3D, artysta koncepcyjny, projektant dźwięku, projektant rozwiązań AR/VR, projektant doświadczeń i interfejsów użytkownika, specjalista efektów wizualnych, specjalista compositingu, producent, koordynator projektów kreatywnych oraz dyrektor artystyczny.

Absolwent posiada kompetencje umożliwiające dalszy rozwój zawodowy i naukowy, w tym kontynuowanie kształcenia w szkole doktorskiej. Posługuje się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz specjalistyczną terminologią właściwą dla branży kreatywnej, medialnej i sektora nowych technologii.

II. Koncepcja kształcenia

1. Wskazanie związku kierunku studiów z misją i strategią rozwoju Uczelni

Przy tworzeniu oraz aktualizacji koncepcji kształcenia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji uwzględniono misję i strategię rozwoju Uniwersytetu DSW Ideis, potrzeby rynku pracy, zmiany zachodzące w branżach kreatywnych i sektorze nowych technologii, opinie interesariuszy wewnętrznych i zewnętrznych, a także doświadczenia wynikające z realizacji procesu dydaktycznego oraz współpracy z przedstawicielami otoczenia społeczno-gospodarczego.

Koncepcja kształcenia jest spójna z założeniami Strategii Uniwersytetu DSW Ideis na lata 2022–2026 z perspektywą do 2030 roku, w szczególności w zakresie rozwoju nowoczesnej edukacji, transformacji cyfrowej, współpracy z otoczeniem społeczno-gospodarczym, wspierania innowacyjności oraz kształcenia praktycznego odpowiadającego na potrzeby współczesnego rynku pracy. Kierunek wpisuje się również w strategiczne działania Uczelni związane z rozwijaniem kompetencji przyszłości oraz wykorzystaniem nowoczesnych technologii w procesie kształcenia.

Program studiów odpowiada na rosnące znaczenie branż kreatywnych związanych z projektowaniem gier, animacją, produkcją audiowizualną, mediami interaktywnymi oraz technologiami immersyjnymi AR/VR. Współczesne gry i animacje stanowią nie tylko produkty kultury cyfrowej i rozrywki, lecz również zaawansowane formy komunikacji wykorzystujące obraz, dźwięk, narrację i interakcję. Z tego względu kierunek został osadzony przede wszystkim w dyscyplinie nauki o komunikacji społecznej i mediach, której dorobek teoretyczny i badawczy stanowi podstawę do analizowania procesów komunikacyjnych zachodzących w mediach cyfrowych oraz projektowania skutecznych i angażujących form przekazu.

Jednocześnie koncepcja kształcenia uwzględnia fakt, że współczesne produkcje z zakresu gier komputerowych, animacji i mediów interaktywnych realizowane są przez interdyscyplinarne zespoły projektowe funkcjonujące w złożonych strukturach organizacyjnych. Dlatego program studiów obejmuje również treści z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości związane z organizacją pracy zespołów kreatywnych, zarządzaniem projektami kreatywnymi, funkcjonowaniem organizacji sektora kreatywnego, budowaniem marki osobistej oraz przedsiębiorczością. Pozwala to przygotować absolwentów nie tylko do realizacji zadań twórczych i projektowych, ale również do skutecznego funkcjonowania w środowisku produkcyjnym charakterystycznym dla branż kreatywnych.

Istotnym elementem realizacji strategii Uczelni jest praktyczny charakter kształcenia. Program studiów zakłada rozwijanie kompetencji zawodowych poprzez realizację projektów indywidualnych i zespołowych, pracę w specjalistycznych pracowniach oraz kontakt z przedstawicielami branży. Studenci korzystają między innymi z laboratorium technologii VR, studia motion capture, studia fotograficznego, studia nagrań dźwięku, studia

telewizyjnego, pracowni plastycznej oraz nowoczesnych laboratoriów komputerowych wyposażonych w profesjonalne oprogramowanie wykorzystywane w branżach kreatywnych.

Koncepcja kształcenia jest rozwijana we współpracy z przedstawicielami otoczenia społeczno-gospodarczego. W proces realizacji programu oraz działalność dydaktyczną kierunku angażują się przedstawiciele podmiotów związanych z branżą kreatywną i mediami, między innymi Grupy M, ATM Grupy, Ten Square Games, Juice, Dig in Vision, Kina Nowe Horyzonty oraz Bolter. Współpraca ta obejmuje konsultacje programowe, warsztaty, wykłady eksperckie oraz działania wspierające rozwój kompetencji zawodowych studentów.

Ważnym elementem budowania środowiska akademickiego wokół kierunku jest działalność Koła Naukowego Twórców Gier i Aplikacji HelloIT, które angażuje studentów w realizację projektów, wydarzeń branżowych i inicjatyw związanych z projektowaniem gier oraz nowymi technologiami. Przykładem takiej aktywności jest organizowana pod patronatem Uniwersytetu DSW Ideis konferencja Hello GameDev Conference, stanowiąca przestrzeń wymiany wiedzy i doświadczeń pomiędzy studentami, przedstawicielami branży oraz środowiskiem akademickim. Pierwsza edycja wydarzenia zgromadziła około 600 uczestników i obejmowała prelekcje ekspertów, warsztaty, prezentacje niezależnych twórców oraz konkurs typu game jam.

Potwierdzeniem skuteczności przyjętej koncepcji kształcenia są również osiągnięcia studentów kierunku, którzy regularnie uczestniczą w konkursach, hackathonach i wydarzeniach branżowych, zdobywając nagrody i wyróżnienia oraz kwalifikując się do finałów ogólnopolskich inicjatyw związanych z nowymi technologiami, projektowaniem gier i innowacjami cyfrowymi.

Kierunek rozwijany jest również w oparciu o doświadczenia naukowe i dydaktyczne kadry związanej z obszarem komunikacji społecznej i mediów, obejmujące między innymi badania nad grami cyfrowymi, komunikacją zapośredniczoną komputerowo, nowymi mediami, kulturą cyfrową, konwergencją mediów oraz współczesnymi formami komunikacji audiowizualnej. Wspiera to realizację misji Uniwersytetu DSW Ideis polegającej na łączeniu wiedzy akademickiej, praktyki zawodowej i nowoczesnych technologii w procesie kształcenia specjalistów przygotowanych do funkcjonowania w dynamicznie zmieniającym się środowisku społecznym, medialnym i technologicznym.

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

Utworzenie i rozwój kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji stanowi odpowiedź na dynamiczne przemiany zachodzące w sektorze przemysłów kreatywnych, mediów cyfrowych i nowych technologii. Współczesna gospodarka opiera się w coraz większym stopniu na tworzeniu treści cyfrowych, komunikacji multimedialnej, rozwiązaniach interaktywnych oraz produktach wykorzystujących technologie immersyjne. Szczególnie dynamicznie rozwijają się branże związane z projektowaniem gier komputerowych, animacją, produkcją audiowizualną, mediami interaktywnymi oraz technologiami rzeczywistości rozszerzonej i wirtualnej.

W perspektywie globalnej branża gier komputerowych pozostaje jednym z najważniejszych segmentów gospodarki cyfrowej. Według raportów Newzoo globalny rynek gier w 2025 roku osiągnął wartość około 188,8 mld dolarów, a liczba graczy na świecie wynosi około 3,6 miliarda osób. Prognozy wskazują dalszy wzrost rynku w kolejnych latach, zarówno pod względem liczby użytkowników, jak i wartości ekonomicznej sektora.

Równolegle rozwijają się sektory animacji, produkcji audiowizualnej, efektów wizualnych, projektowania doświadczeń użytkownika, technologii AR/VR oraz mediów interaktywnych. Coraz większego znaczenia nabierają również kompetencje związane z organizacją procesów produkcyjnych, zarządzaniem projektami kreatywnymi oraz koordynacją pracy interdyscyplinarnych zespołów realizujących złożone przedsięwzięcia medialne i technologiczne. Rozwój sztucznej inteligencji, technologii immersyjnych oraz usług cyfrowych dodatkowo

zwiększa zapotrzebowanie na specjalistów posiadających zarówno kompetencje twórcze, technologiczne, jak i organizacyjne.

Potrzeby rynku pracy są widoczne również na poziomie krajowym. Polska należy obecnie do najważniejszych producentów gier komputerowych w Europie. Według raportu „The Game Industry of Poland 2025" około 97% gier tworzonych przez polskie studia trafia na rynki zagraniczne, a krajowy sektor obejmuje ponad 800 przedsiębiorstw zatrudniających blisko 15 tysięcy specjalistów. Polska branża gier rozwija się nie tylko w obszarze produkcji gier, ale również usług związanych z projektowaniem, lokalizacją, testowaniem, produkcją zasobów cyfrowych i wsparciem procesów produkcyjnych.

Jednocześnie rozwijają się krajowe przedsiębiorstwa związane z animacją, postprodukcją cyfrową, produkcją audiowizualną, projektowaniem multimedialnym i technologiami immersyjnymi. Wzrost znaczenia gospodarki cyfrowej powoduje zapotrzebowanie na specjalistów zdolnych do projektowania produktów medialnych, tworzenia treści wizualnych i interaktywnych, a także organizowania procesów produkcyjnych charakterystycznych dla branż kreatywnych.

Potrzeby te są szczególnie widoczne na Dolnym Śląsku i w aglomeracji wrocławskiej, która stanowi jeden z najważniejszych ośrodków przemysłów kreatywnych w Polsce. Działają tu przedsiębiorstwa związane z projektowaniem gier komputerowych, produkcją audiowizualną, animacją, postprodukcją cyfrową, technologiami AR/VR oraz komunikacją wizualną. Rozwijający się sektor kreatywny generuje zapotrzebowanie na specjalistów posiadających kompetencje związane z projektowaniem gier, animacją, tworzeniem treści multimedialnych, produkcją audiowizualną oraz zarządzaniem projektami kreatywnymi.

Koncepcja kształcenia została opracowana w ścisłym związku z potrzebami otoczenia społeczno-gospodarczego. W proces doskonalenia programu studiów zaangażowani są przedstawiciele branży kreatywnej, w tym partnerzy współpracujący z kierunkiem, między innymi Grupa M, ATM Grupa, Ten Square Games, Juice, Dig in Vision, Kino Nowe Horyzonty oraz Bolter. Współpraca obejmuje konsultacje dotyczące programu studiów, realizację warsztatów, wykładów eksperckich oraz wspólne przedsięwzięcia edukacyjne i branżowe.

Istotnym źródłem identyfikacji potrzeb rynku pracy jest również aktywne uczestnictwo przedstawicieli kierunku w środowisku branżowym. Przykładem jest udział doktora Macieja Śledzia w pracach Sektorowej Rady do spraw Kompetencji – Gaming i GameDev, której zadaniem jest diagnozowanie potrzeb kompetencyjnych sektora gier cyfrowych i wspieranie rozwoju kwalifikacji odpowiadających wymaganiom rynku pracy.

Potwierdzeniem trafności przyjętej koncepcji kształcenia jest także wieloletnie funkcjonowanie kierunku oraz doświadczenia jego absolwentów. Absolwenci podejmują zatrudnienie w przedsiębiorstwach sektora kreatywnego związanych z projektowaniem gier, animacją, produkcją audiowizualną, mediami cyfrowymi i nowymi technologiami, a część z nich kontynuuje rozwój naukowy na kolejnych etapach kształcenia. Ważnym elementem budowania kompetencji zawodowych studentów są również działalność Koła Naukowego Twórców Gier i Aplikacji HelloIT, organizacja konferencji Hello GameDev Conference oraz sukcesy studentów osiągane podczas konkursów, hackathonów i wydarzeń branżowych.

Efekty uczenia się zostały opracowane w sposób odpowiadający zidentyfikowanym potrzebom społeczno-gospodarczym. Efekty przypisane do dyscypliny nauki o komunikacji społecznej i mediach przygotowują studentów do projektowania i analizowania przekazów medialnych, tworzenia angażujących doświadczeń użytkownika, wykorzystywania współczesnych technologii komunikacyjnych oraz rozumienia społecznego i kulturowego znaczenia mediów cyfrowych. Efekty związane z projektowaniem gier, animacją i produkcją multimedialną rozwijają kompetencje twórcze, technologiczne i projektowe niezbędne do realizacji profesjonalnych przedsięwzięć kreatywnych.

Program studiów uwzględnia również potrzeby rynku związane z organizacją pracy zespołów projektowych i funkcjonowaniem przedsiębiorstw sektora kreatywnego. W związku z tym efekty uczenia się obejmują także zagadnienia z zakresu zarządzania projektami kreatywnymi, organizacji procesów produkcyjnych, przedsiębiorczości, budowania marki osobistej oraz współpracy w zespołach interdyscyplinarnych. Kompetencje

te odpowiadają na oczekiwania pracodawców poszukujących specjalistów zdolnych do funkcjonowania zarówno w rolach twórczych, jak i organizacyjnych, a także do koordynowania działań realizowanych w ramach projektów kreatywnych.

3. Ogólne cele uczenia się

Celem kształcenia na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji jest przygotowanie absolwentów do profesjonalnego funkcjonowania w sektorze przemysłów kreatywnych, w szczególności w obszarze projektowania gier komputerowych, animacji, produkcji audiowizualnej, mediów interaktywnych, technologii immersyjnych AR/VR, technologii dźwiękowych oraz projektowania cyfrowego. Program studiów umożliwia zdobycie pogłębionej wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych niezbędnych do projektowania, realizacji, rozwijania i oceny współczesnych projektów kreatywnych.

Kształcenie opiera się na założeniu, że gry komputerowe, animacje oraz inne formy mediów interaktywnych stanowią współcześnie ważne narzędzia komunikacji społecznej, edukacji, rozrywki oraz budowania doświadczeń użytkownika. Jednym z głównych celów studiów jest rozwijanie kompetencji związanych z rozumieniem procesów komunikacyjnych zachodzących w mediach cyfrowych, analizą przekazów medialnych oraz projektowaniem treści odpowiadających potrzebom współczesnych odbiorców.

Absolwent zdobywa pogłębioną wiedzę z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach, pozwalającą na analizowanie funkcjonowania współczesnych mediów, krytyczną ocenę projektów kreatywnych oraz świadome wykorzystywanie narzędzi komunikacyjnych i technologicznych w procesie projektowym. Potrafi oceniać projekty pod względem ich funkcji komunikacyjnych, estetycznych, użytkowych i technologicznych oraz analizować ich znaczenie społeczne, kulturowe i ekonomiczne.

Istotnym celem kształcenia jest rozwijanie zaawansowanych kompetencji projektowych i technologicznych związanych z tworzeniem gier komputerowych, animacji, projektów audiowizualnych, interaktywnych i immersyjnych. Student zdobywa umiejętność wykorzystywania profesjonalnego sprzętu i oprogramowania stosowanego w branżach kreatywnych oraz realizowania projektów wymagających integracji kompetencji artystycznych, technologicznych, komunikacyjnych i organizacyjnych.

Program studiów przygotowuje również do funkcjonowania w środowisku organizacyjnym charakterystycznym dla współczesnych branż kreatywnych. W związku z tym celem kształcenia jest rozwijanie kompetencji związanych z organizacją pracy zespołów kreatywnych, zarządzaniem projektami kreatywnymi, planowaniem procesów produkcyjnych, budżetowaniem przedsięwzięć, komunikacją projektową oraz koordynowaniem działań realizowanych przez interdyscyplinarne zespoły specjalistów. Absolwent potrafi efektywnie współpracować z przedstawicielami różnych obszarów zawodowych oraz uczestniczyć w planowaniu i realizacji złożonych przedsięwzięć kreatywnych.

Ważnym celem kształcenia jest również rozwijanie kompetencji badawczych umożliwiających analizowanie zjawisk związanych z komunikacją społeczną i mediami oraz ocenę skuteczności realizowanych projektów. Student poznaje metody i narzędzia badawcze wykorzystywane w naukach o komunikacji społecznej i mediach, a także potrafi wykorzystywać wyniki badań w procesie projektowania i doskonalenia produktów medialnych.

Program studiów wspiera rozwój przedsiębiorczości, samodzielności zawodowej oraz odpowiedzialności za realizowane projekty. Absolwent jest przygotowany do podejmowania decyzji zawodowych, budowania własnej ścieżki kariery, rozwijania marki osobistej oraz dostosowywania kompetencji do zmieniających się potrzeb rynku pracy i rozwoju technologicznego.

Istotnym elementem procesu kształcenia jest również kształtowanie świadomości etycznej oraz odpowiedzialności społecznej związanej z funkcjonowaniem w branżach kreatywnych. Absolwent zna zasady ochrony własności intelektualnej, prawa mediów oraz standardy etyczne obowiązujące w działalności zawodowej związanej z projektowaniem i produkcją treści medialnych.

Program studiów ma charakter praktyczny i odpowiada na potrzeby rynku pracy na poziomie regionalnym, krajowym i międzynarodowym. Moduły specjalnościowe zostały opracowane z uwzględnieniem aktualnych trendów rozwoju branż kreatywnych oraz zapotrzebowania pracodawców na specjalistów posiadających kompetencje projektowe, technologiczne, komunikacyjne i organizacyjne. Dzięki temu absolwent jest przygotowany zarówno do realizacji zadań twórczych i projektowych, jak i do koordynowania działań realizowanych w ramach złożonych projektów kreatywnych.

4. Tabela kierunkowych efektów uczenia się

Objaśnienie oznaczeń w symbolach efektów kierunkowych:	
MK	kierunek media kreatywne: projektowanie gier i animacji
2	studia drugiego stopnia
P	profil praktyczny
W	kategoria wiedzy
U	kategoria umiejętności
K	kategoria kompetencji społecznych
01, 02, 03 i kolejne	numer efektu uczenia się
Objaśnienie oznaczeń charakterystyki poziomów PRK typowe dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego:	
7	poziom 7 Polskiej Ramy Kwalifikacji
S	charakterystyka typowa dla kwalifikacji uzyskiwanych w ramach szkolnictwa wyższego
W	wiedza
G	głębia i zakres
K	kontekst
U	umiejętności
W	wykorzystanie wiedzy
K	Komunikowanie się
O	organizacja pracy
U	uczenie się
K	kompetencje społeczne
K	krytyczna ocena
O	odpowiedzialność
R	rola zawodowa

Symbol efektu uczenia się dla kierunku	**OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ** Po zakończeniu studiów **drugiego** stopnia na kierunku ***media kreatywne: projektowanie gier i animacji*** profil **praktyczny** absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:
WIEDZA absolwent zna i rozumie:	
MK2P_W01	w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach
MK2P_W02	w pogłębionym stopniu wybrane teorie i metody z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach kluczowe ze względu na specyfikę branży mediów kreatywnych
MK2P_W03	współczesne metody i narzędzia zarządzania wykorzystywane w planowaniu, organizowaniu i doskonaleniu pracy zespołów kreatywnych i technicznych
MK2P_W04	wiodące teorie i metody z zakresu zarządzania zespołami

MK2P_W05	w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych
MK2P_W06	w pogłębionym stopniu wszystkie fazy opracowania projektów kreatywnych – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną.
MK2P_W07	w pogłębionym stopniu język komunikacji wykorzystywany w sztukach wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem aspektów estetyki związanej z realizowanymi projektami
MK2P_W08	zasady komunikacji za pomocą projektów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania nowoczesnych mediów.
MK2P_W09	w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego
MK2P_W10	w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania
MK2P_W11	zasady tworzenia, rozwoju i zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów kreatywnych oraz dostosowania projektów do wymogów prawa własności intelektualnej i prawa mediów
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi:	
MK2P_U01	formułować elementy koncepcji projektów kreatywnych z wykorzystaniem wiedzy z zakresu teorii mediów.
MK2P_U02	rozwiązywać złożone problemy związane z zarządzaniem zespołami kreatywnymi i technicznymi z wykorzystaniem metod i narzędzi zarządzania.
MK2P_U03	dokonywać wyborów narzędzi do realizacji projektów, szczególnie wyboru oprogramowania i jego funkcjonalności oraz uzasadniać dokonane wybory
MK2P_U04	planować złożony projekt i organizować jego realizację z uwzględnieniem warunków pracy, zasobów ludzkich, finansowych i materiałowych
MK2P_U05	dokonać pogłębionej analizy studium wykonalności oraz prowadzić bieżącą kontrolę skuteczności realizacji zadań w ramach projektu przy użyciu narzędzi z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości
MK2P_U06	stworzyć złożony projekt charakteryzujący się rozbudowaną warstwą wizualną, muzyczno-dźwiękową oraz komunikacyjną, uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe
MK2P_U07	dobierać kanały medialne do komunikacji i promocji projektów kreatywnych.
MK2P_U08	planować złożoną działalność strategiczną, operacyjną i taktyczną w zakresie tworzenia i dystrybucji dzieł kreatywnych
MK2P_U09	podejmować i realizować kluczowe zadania w projektach kreatywnych i efektywnie współpracować z zespołem kreatywnym i technicznym
MK2P_U10	rozpoznać gatunki i formaty medialne, krytycznie analizować ich treść i formę oraz wykorzystać przy realizacji projektów kreatywnych
MK2P_U11	posługiwać się zaawansowaną terminologią związaną ze studiowanym kierunkiem, zgodną z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:	
MK2P_K01	odpowiedzialnego pełnienia roli twórcy i producenta projektów medialnych mając świadomość ich społecznego i kulturowego oddziaływania
MK2P_K02	zasięganie opinii i konsultowania projektów z ekspertami i podmiotami zewnętrznymi z zakresu mediów oraz innych dziedzin.
MK2P_K03	rozwijania dorobku zawodowego poprzez odpowiedzialne pełnienie różnorodnych ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych i gospodarczych
MK2P_K04	do pielęgnowania i promowania wartości etycznych swojej profesji, wspierania ich przestrzegania oraz dbania o zachowanie kultury zawodu

MK2P_K05	zarzadzania zespołami twórców w celu efektywnej realizacji projektów z uwzględnieniem oczekiwań różnych interesariuszy oraz zasad współżycia społecznego
MK2P_K06	diagnozowania problemów w strukturze organizacji, które mają istotne znaczenie dla funkcjonowania i efektywności zespołu, a także podejmowania działań naprawczych

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 **drugiego stopnia** na kierunku ***media kreatywne: projektowanie gier i animacji*** profil **praktyczny** absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	**Symbol charakterystyk**
WIEDZA **absolwent zna i rozumie:**		
MK2P_W01	w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach	P7U_W P7S_WG
MK2P_W02	w pogłębionym stopniu wybrane teorie i metody z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach kluczowe ze względu na specyfikę branży mediów kreatywnych	P7U_W P7S_WG
MK2P_W03	współczesne metody i narzędzia zarządzania wykorzystywane w planowaniu, organizowaniu i doskonaleniu pracy zespołów kreatywnych i technicznych	P7S_WK
MK2P_W04	wiodące teorie i metody z zakresu zarządzania zespołami	P7U_W P7S_WG
MK2P_W05	w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych	P7U_W P7S_WG P7S_WK
MK2P_W06	w pogłębionym stopniu wszystkie fazy opracowania projektów kreatywnych – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną.	P7S_WG P7U_W
MK2P_W07	w pogłębionym stopniu język komunikacji wykorzystywany w sztukach wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem aspektów estetyki związanej z realizowanymi projektami	P7U_W P7S_WG
MK2P_W08	zasady komunikacji za pomocą projektów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania nowoczesnych mediów.	P7S_WK P7S_WG P7U_W
MK2P_W09	w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego	P7U_W P7S_WG
MK2P_W10	w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania	P7U_W P7S_WG
MK2P_W11	zasady tworzenia, rozwoju i zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów kreatywnych oraz dostosowania projektów do wymogów prawa własności intelektualnej i prawa mediów	P7U_W P7S_WK
UMIEJĘTNOŚCI **absolwent potrafi:**		
MK2P_U01	formułować elementy koncepcji projektów kreatywnych z wykorzystaniem wiedzy z zakresu teorii mediów.	P7U_U P7S_UW

MK2P_U02	rozwiązywać złożone problemy związane z zarządzaniem zespołami kreatywnymi i technicznymi z wykorzystaniem metod i narzędzi zarządzania.	P7U_U P7S_UO P7S_UW
MK2P_U03	dokonywać wyborów narzędzi do realizacji projektów, szczególnie wyboru oprogramowania i jego funkcjonalności oraz uzasadniać dokonane wybory	P7U_U P7S_UU P7S_UW
MK2P_U04	planować złożony projekt i organizować jego realizację z uwzględnieniem warunków pracy, zasobów ludzkich, finansowych i materiałowych	P7U_U P7S_UU P7S_UW P7S_UO
MK2P_U05	dokonać pogłębionej analizy studium wykonalności oraz prowadzić bieżącą kontrolę skuteczności realizacji zadań w ramach projektu przy użyciu narzędzi z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości	P7U_U P7S_UW P7S_UO
MK2P_U06	stworzyć złożony projekt charakteryzujący się rozbudowaną warstwą wizualną, muzyczno-dźwiękową oraz komunikacyjną, uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe	P7U_U P7S_UW
MK2P_U07	dobierać kanały medialne do komunikacji i promocji projektów kreatywnych.	P7U_U P7S_UW P7S_UK
MK2P_U08	planować złożoną działalność strategiczną, operacyjną i taktyczną w zakresie tworzenia i dystrybucji dzieł kreatywnych	P7U_U P7S_UW P7S_UO
MK2P_U09	podejmować i realizować kluczowe zadania w projektach kreatywnych i efektywnie współpracować z zespołem kreatywnym i technicznym	P7U_U P7S_UK P7S_UO
MK2P_U10	rozpoznać gatunki i formaty medialne, krytycznie analizować ich treść i formę oraz wykorzystać przy realizacji projektów kreatywnych	P7U_U P7S_UW
MK2P_U11	posługiwać się zaawansowaną terminologią związaną ze studiowanym kierunkiem, zgodną z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	P7U_U P7S_UW P7S_UK
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:		
MK2P_K01	odpowiedzialnego pełnienia roli twórcy i producenta projektów medialnych mając świadomość ich społecznego i kulturowego oddziaływania	P7S_KR P7S_KK
MK2P_K02	zasięganie opinii i konsultowania projektów z ekspertami i podmiotami zewnętrznymi z zakresu mediów oraz innych dziedzin.	P7U_K P7S_KR P7S_KK
MK2P_K03	rozwijania dorobku zawodowego poprzez odpowiedzialne pełnienie różnorodnych ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych i gospodarczych	P7S_KO P7S_KR
MK2P_K04	do pielęgnowania i promowania wartości etycznych swojej profesji, wspierania ich przestrzegania oraz dbania o zachowanie kultury zawodu	P7S_KR P7S_KO
MK2P_K05	zarzadzania zespołami twórców w celu efektywnej realizacji projektów z uwzględnieniem oczekiwań różnych interesariuszy oraz zasad współżycia społecznego	P7U_K P7S_KO P7S_KR
MK2P_K06	diagnozowania problemów w strukturze organizacji, które mają istotne znaczenie dla funkcjonowania i efektywności zespołu, a także podejmowania działań naprawczych	P7U_K P7S_KO P7S_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 7 Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz charakterystyk drugiego stopnia efektów uczenia się dla kwalifikacji Polskiej Ramy Kwalifikacji	Symbol efektu uczenia się dla kierunku
WIEDZA absolwent zna i rozumie:		
P7U_W	w pogłębiony sposób wybrane fakty, teorie, metody oraz złożone zależności między nimi, także w powiązaniu z innymi dziedzinami; różnorodne, złożone uwarunkowania i aksjologiczny kontekst prowadzonej działalności	MK2P_W01 MK2P_W02 MK2P_W04 MK2P_W05 MK2P_W06 MK2P_W07 MK2P_W08 MK2P_W09 MK2P_W10 MK2P_W11
P7S_WG	w pogłębionym stopniu – wybrane fakty, obiekty i zjawiska oraz dotyczące ich metody i teorie wyjaśniające złożone zależności między nimi, stanowiące zaawansowaną wiedzę ogólną z zakresu dyscyplin naukowych lub artystycznych tworzących podstawy teoretyczne, uporządkowaną i podbudowaną teoretycznie wiedzę obejmującą kluczowe zagadnienia oraz wybrane zagadnienia z zakresu zaawansowanej 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 główne tendencje rozwojowe dyscyplin naukowych lub artystycznych, do których jest przyporządkowany kierunek studiów – w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim	MK2P_W01 MK2P_W02 MK2P_W04 MK2P_W05 MK2P_W06 MK2P_W07 MK2P_W08 MK2P_W09 MK2P_W10
P7S_WK	fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji ekonomiczne, prawne, etyczne i inne uwarunkowania różnych rodzajów działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów, w tym zasady ochrony własności przemysłowej i prawa autorskiego podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości	MK2P_W03 MK2P_W05 MK2P_W08 MK2P_W11
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi:		
P7U_U	wykonywać zadania oraz formułować i rozwiązywać problemy, z wykorzystaniem nowej wiedzy, także z innych dziedzin samodzielnie planować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie komunikować się ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców, odpowiednio uzasadniać stanowiska	MK2P_U01 MK2P_U02 MK2P_U03 MK2P_U04 MK2P_U05 MK2P_U06 MK2P_U07 MK2P_U08 MK2P_U09 MK2P_U10 MK2P_U11

P7S_UW	wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać złożone i nietypowe problemy oraz innowacyjnie wykonywać zadania w nieprzewidywalnych warunkach przez: – właściwy dobór źródeł i informacji z nich pochodzących, dokonywanie oceny, krytycznej analizy, syntezy, twórczej interpretacji i prezentacji tych informacji, – dobór oraz stosowanie właściwych metod i narzędzi, w tym zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych, – przystosowanie istniejących lub opracowanie nowych metod i narzędzi wykorzystywać posiadaną wiedzę – formułować i rozwiązywać problemy oraz wykonywać zadania typowe dla działalności zawodowej związanej z kierunkiem studiów – w przypadku studiów o profilu praktycznym formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami badawczymi – w przypadku studiów o profilu ogólnoakademickim formułować i testować hipotezy związane z prostymi problemami wdrożeniowymi – w przypadku studiów o profilu praktycznym	MK2P_U01 MK2P_U02 MK2P_U03 MK2P_U04 MK2P_U05 MK2P_U06 MK2P_U07 MK2P_U08 MK2P_U10 MK2P_U11
P7S_UK	komunikować się na tematy specjalistyczne ze zróżnicowanymi kręgami odbiorców prowadzić debatę posługiwać się językiem obcym na poziomie B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego oraz specjalistyczną terminologią	MK2P_U07 MK2P_U09 MK2P_U11
P7S_UO	kierować pracą zespołu współdziałać z innymi osobami w ramach prac zespołowych i podejmować wiodącą rolę w zespołach	MK2P_U02 MK2P_U04 MK2P_U05 MK2P_U08 MK2P_U09
P7S_UU	samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie i ukierunkowywać innych w tym zakresie	MK2P_U03 MK2P_U04
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:		
P7U_K	tworzenia i rozwijania wzorów właściwego postępowania w środowisku pracy i życia podejmowania inicjatyw, krytycznej oceny siebie oraz zespołów i organizacji, w których uczestniczy; przewodzenia grupie i ponoszenia odpowiedzialności za nią	MK2P_K02 MK2P_K05 MK2P_K06
P7S_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	MK2P_K01 MK2P_K02 MK2P_K06
P7S_KO	wypełniania zobowiązań społecznych, inspirowania i organizowania działalności na rzecz środowiska społecznego inicjowania działań na rzecz interesu publicznego myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy	MK2P_K03 MK2P_K04 MK2P_K05 MK2P_K06

P7S_KR	odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych, w tym: – rozwijania dorobku zawodu, – podtrzymywania etosu zawodu, – przestrzegania i rozwijania zasad etyki zawodowej oraz działania na rzecz przestrzegania tych zasad	MK2P_K01 MK2P_K02 MK2P_K03 MK2P_K04 MK2P_K05

III. Plan studiów

1. Struktura planu studiów

Lp.	Moduły	Liczba godz. studia stacjonarne				Liczba godz. studia niestacjonarne			
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e/ prak.	Ogół.	wyk.	ćw.	p/e/ prak.
1	Moduły kształcenia podstawowego	264	114	138	12	176	74	90	12
2	Moduły kształcenia kierunkowego	270	90	180	0	196	58	138	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	48	0	48	0
4	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0
5	Moduły kształcenia językowego	100	0	60	40	80	0	40	40
6	Moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego	510	60	450	0	292	36	256	0
7	Moduły praktyk kierunkowych	110	4	8	98	110	4	8	98
8	Moduły praktyk specjalnościowych	370	12	24	334	370	12	24	334
OGÓŁEM:		**1684**	**280**	**920**	**484**	**1272**	**184**	**604**	**484**

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

Karty przedmiotów zawierają szczegółowe opisy efektów uczenia się przypisanych do poszczególnych zajęć, stanowiące uszczegółowienie kierunkowych efektów uczenia się. Efekty uczenia się dla poszczególnych przedmiotów są mierzalne, a stopień ich osiągnięcia podlega systematycznej weryfikacji z wykorzystaniem metod dostosowanych do specyfiki zajęć oraz zakładanych efektów uczenia się. Weryfikacja obejmuje między innymi testy wiedzy, prace projektowe, analizy studiów przypadków, opracowania pisemne, prezentacje, raporty, zadania praktyczne oraz indywidualne i zespołowe projekty kreatywne.

Dobór metod dydaktycznych oraz metod weryfikacji efektów uczenia się został podporządkowany osiąganiu kierunkowych efektów uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych. Program studiów na kierunku media kreatywne: projektowanie gier i animacji został opracowany w oparciu o metody dydaktyczne sprzyjające aktywnemu uczestnictwu studentów w procesie kształcenia oraz rozwijaniu kompetencji niezbędnych do funkcjonowania w sektorze przemysłów kreatywnych.

Studenci otrzymują wsparcie edukacyjne nie tylko dzięki zajęciom prowadzonym przez nauczycieli akademickich i praktyków branżowych, ale również poprzez możliwość uczestnictwa w projektach edukacyjnych realizowanych w ramach Akademii Umiejętności, umożliwiającej realizację rozbudowanych przedsięwzięć projektowych przy

wsparciu organizacyjnym i finansowym Uczelni. Nauczyciele akademiccy oraz tutorzy są dostępni również podczas regularnych konsultacji, wspierając studentów w rozwiązywaniu problemów związanych z procesem uczenia się, realizacją projektów oraz rozwojem zawodowym.

Uniwersytet DSW Ideis dysponuje specjalistyczną infrastrukturą wspierającą proces dydaktyczny oraz projektowy studentów. Obejmuje ona między innymi laboratorium technologii VR, studio motion capture, studio fotograficzne, studio nagrań dźwięku, studio telewizyjne, nowoczesne laboratoria komputerowe wyposażone w profesjonalne oprogramowanie wykorzystywane w branżach kreatywnych oraz pracownię plastyczną. Infrastruktura ta umożliwia realizację projektów związanych z projektowaniem gier, animacją, produkcją audiowizualną, technologiami immersyjnymi, projektowaniem multimedialnym, technologiami dźwiękowymi oraz zarządzaniem projektami kreatywnymi.

W procesie kształcenia wykorzystywane są metody podające, problemowe, eksponujące i praktyczne. Stosowane są między innymi wykłady interaktywne, dyskusje problemowe, analizy studiów przypadków, prezentacje, warsztaty, ćwiczenia projektowe, symulacje, zadania zespołowe oraz metoda projektu. Szczególną rolę odgrywa metoda projektowa, umożliwiająca studentom realizację przedsięwzięć odpowiadających rzeczywistym procesom zachodzącym w branżach kreatywnych.

W programie wykorzystuje się również metody dydaktyczne rozwijające kompetencje organizacyjne i menedżerskie, w szczególności związane z planowaniem projektów, organizacją pracy zespołów kreatywnych, zarządzaniem zasobami, budżetowaniem, komunikacją projektową, negocjacjami oraz rozwiązywaniem problemów organizacyjnych. Dzięki temu studenci rozwijają kompetencje niezbędne zarówno do realizacji zadań twórczych, jak i koordynowania złożonych projektów kreatywnych.

Osiągane efekty uczenia się w zakresie wiedzy są weryfikowane przede wszystkim poprzez testy, kolokwia, prace pisemne, opracowania analityczne, studia przypadków oraz projekty. Efekty uczenia się w zakresie umiejętności są oceniane głównie na podstawie projektów indywidualnych i zespołowych, realizacji zadań praktycznych, opracowań projektowych, prezentacji oraz aktywności związanej z wykonywaniem zadań zawodowych charakterystycznych dla branż kreatywnych.

Osiąganie przez studentów efektów uczenia się w zakresie kompetencji społecznych weryfikowane jest przede wszystkim poprzez ocenę pracy zespołowej, aktywności podczas zajęć, umiejętności współpracy, komunikacji, prezentacji wyników pracy, organizacji działań projektowych oraz odpowiedzialności za realizowane zadania.

W ramach każdego z narzędzi oceny nauczyciel akademicki określa kryteria oceny poszczególnych zadań oraz ich znaczenie dla osiągnięcia efektów uczenia się przewidzianych dla danych zajęć. Program studiów zakłada ogólne kryteria oceny prac studenckich stanowiące punkt odniesienia dla szczegółowych kryteriów określanych w kartach przedmiotów.

Prace pisemne

- logika wypowiedzi – spójność argumentacji, poprawna struktura tekstu oraz trafność formułowanych wniosków;
- realizacja tematu – zgodność opracowania z założonym celem i zakresem pracy;
- wykorzystanie terminologii – poprawne i precyzyjne stosowanie pojęć specjalistycznych.

Prezentacje i wypowiedzi ustne

- jakość prezentacji i sposób przedstawienia zagadnienia;
- umiejętność komunikacji i argumentowania własnego stanowiska;

- trafność odpowiedzi na pytania oraz umiejętność obrony prezentowanych rozwiązań.

Projekty kreatywne

- adekwatność doboru metod, narzędzi i technologii;
- jakość wykonania projektu;
- poprawność realizacji założeń projektowych;
- estetyka, funkcjonalność i użyteczność projektu;
- terminowość realizacji poszczególnych etapów pracy.

Projekty zespołowe

- planowanie i organizacja pracy;
- podział zadań i zarządzanie procesem realizacji projektu;
- efektywność współpracy zespołowej;
- umiejętność rozwiązywania problemów i sytuacji konfliktowych;
- krytyczna analiza efektów pracy własnej i zespołu;
- inicjowanie działań oraz wspieranie zaangażowania członków zespołu.

W procesie kształcenia wykorzystywane są również narzędzia wspierające komunikację i współpracę, umożliwiające udostępnianie materiałów dydaktycznych, prowadzenie konsultacji oraz realizację wybranych form pracy indywidualnej i zespołowej z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.

Proces weryfikacji osiągania efektów uczenia się wspierany jest przez funkcjonujący na Uniwersytecie DSW Ideis system dokumentowania osiągnięć studentów w postaci teczek przedmiotowych. Dokumentacja obejmuje między innymi przykładowe prace studentów, projekty, prace zaliczeniowe oraz inne materiały potwierdzające osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się. Zgromadzone materiały podlegają okresowej analizie i stanowią element monitorowania oraz doskonalenia jakości kształcenia na kierunku.

Osiąganie efektów uczenia się przewidzianych dla praktyk zawodowych podlega odrębnej procedurze oceny określonej w programie praktyk obowiązującym na kierunku.

3. Wykaz przedmiotów do wyboru pozwalających na stwierdzenie, że program kształcenia umożliwia studentowi wybór modułów w wymiarze nie mniejszym niż 30% punktów ECTS

Program studiów umożliwia 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.

Moduł	Liczba punktów ECTS	
	Studia stacjonarne	Studia niestacjonarne
Moduł kształcenia językowego	6	6
Moduł kształcenia wybieralnego / specjalnościowego:		
Animacja 3D	37	37
Game Design	37	37
Narracja interaktywna i produkcja AR i VR	37	37
Zarządzanie projektami kreatywnymi	37	37
Technologie dźwiękowe w produkcji multimedialnej	37	37

Game Art i Concept Design	37	37
Produkcja wideo	37	37
Moduły praktyk specjalnościowych	19	19
Łącznie	**62**	**62**

Na studiach stacjonarnych oraz niestacjonarnych studenci mają do wyboru następujące moduły kształcenia wybieralnego / specjalnościowego: Animacja 3D, Game Design, Narracja interaktywna i produkcja AR i VR, Zarządzanie projektami kreatywnymi, Technologie dźwiękowe w produkcji multimedialnej, Game Art i Concept Design oraz Produkcja wideo.

4. Wymiar, zasady i formy odbywania praktyk zawodowych

1. Cele praktyk

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

Celem praktyk jest:

- pogłębianie i poszerzanie wiedzy zdobytej na zajęciach dydaktycznych i rozwijanie umiejętności jej wykorzystania,
- 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, w której działa pracodawca przyjmujący na praktykę,
- stworzenie warunków do aktywizacji zawodowej Studentów na rynku pracy.

Zasadniczym celem praktyki w Instytucji Przyjmującej na praktykę jest:

- poznanie Instytucji Przyjmującej na praktykę oraz zaznajomienie się Studenta ze specyfiką pracy w tej instytucji;
- umożliwienie zastosowania w praktyce wiedzy i umiejętności zdobywanych podczas zajęć na uczelni;
- pozyskiwanie i rozwijanie kompetencji zawodowych;
- realizacja efektów uczenia się w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych przypisanych do praktyk;
- przygotowanie Studentów do podjęcia pracy w instytucjach związanych ze studiowanym kierunkiem / modułem kształcenia specjalnościowego.

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 projektów praktycznych realizowanych pod nadzorem nauczycieli akademickich,
- inne instytucje po uzyskaniu akceptacji Uczelnianego Opiekuna Praktyk.

3. Czas trwania praktyk i miejsce ich odbywania

Studenci/tki studiów drugiego stopnia odbywają praktyki zgodnie z harmonogramem studiów:

Rok studiów, semestr	Czas trwania praktyki	Uszczegółowienie	Zakładane efekty uczenia się
I rok, semestr 1	120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych)	**Praktyka zawodowa I** Wprowadzenie do praktyk – 2 godziny dydaktyczne Ewaluacja praktyk – 6 godzin dydaktycznych Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 112 godzin dydaktycznych	a) w zakresie wiedzy student/ka: - rozpoznaje pojęcia związane z projektowaniem i produkcją treści w branży kreatywnej - Zna etapy procesu produkcyjnego (preprodukcja, produkcja, postprodukcja), oraz podstawowe zasady organizacji pracy i zarządzania treścią projektu. b) w zakresie umiejętności student/ka: - potrafi wykonać podstawowe zadania związane z tworzeniem interaktywnych doświadczeń i animacji, wykorzystując podstawowe narzędzia i techniki w dziedzinie mediów cyfrowych. - Umie efektywnie zarządzać czasem oraz organizować własną pracę przy realizacji prostych projektów kreatywnych. c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka: - uczy się współpracować w zespole, słuchając i uwzględniając opinie innych. - Demonstruje odpowiedzialność za organizację własnej pracy oraz terminowe wywiązywanie się z powierzonych zadań.
I rok, semestr 2	120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych)	**Praktyka specjalnościowa I** Wprowadzenie do praktyk – 2 godziny dydaktyczne Ewaluacja praktyk – 6 godzin dydaktycznych Praktyka w Instytucji Przyjmującej –	**a) w zakresie wiedzy student/ka:** *Dla Animacji 3D:* – rozumie funkcjonalność podstawowych narzędzi i technik wykorzystywanych w tworzeniu assetów, animacji i efektów specjalnych dla gier oraz produkcji audiowizualnych, w tym silników gier i systemów zarządzania treścią. – rozumie znaczenie faz produkcyjnych, takich jak prototypowanie, testowanie i wdrażanie, oraz ich wpływ na ostateczną jakość gry.

		112 godzin dydaktycznych	*Dla Game Designu:* – rozumie funkcjonalność podstawowych narzędzi i metod wykorzystywanych w projektowaniu mechanik i systemów rozgrywki oraz przygotowywaniu i zarządzaniu dokumentacją projektową gier. – rozumie znaczenie faz produkcyjnych, takich jak prototypowanie, testowanie i wdrażanie, oraz ich wpływ na ostateczną jakość gry. *Dla Narracji interaktywnej i produkcji AR i VR:* - rozumie podstawowe zasady projektowania doświadczeń immersyjnych oraz interaktywnych narracji wykorzystywanych w środowiskach AR i VR. - zna podstawowe narzędzia i technologie stosowane w projektowaniu środowisk wirtualnych oraz integracji projektów z silnikami Unity i Unreal Engine w tym narzędznia do organizacji i zarządzaniem treścią projektów AR i VR. - rozumie znaczenie interfejsów użytkownika, ergonomii i psychologii odbioru doświadczeń immersyjnych. *Dla Zarządzania projektami kreatywnymi:* - zna podstawowe metody organizacji i zarządzania projektami kreatywnymi. - rozumie znaczenie planowania harmonogramów, budżetowania oraz organizacji pracy zespołów kreatywnych. - zna podstawowe założenia metod Agile i Scrum. *Dla Technologii dźwiękowych w produkcji multimedialnej:* - zna podstawowe techniki nagrywania, edycji i postprodukcji dźwięku. - rozumie rolę sound designu i muzyki w projektach multimedialnych, grach i produkcjach audiowizualnych. - zna podstawowe zasady integracji dźwięku z mediami interaktywnymi. *Dla Game Art i Concept Design:* - zna podstawowe zasady projektowania postaci, środowisk i elementów wizualnych wykorzystywanych w grach komputerowych. - rozumie znaczenie kompozycji, koloru i stylizacji w projektowaniu wizualnym.

			- zna podstawowe techniki digital paintingu i modelowania 3D. *Dla Produkcji wideo:* - zna podstawowe etapy produkcji filmowej i telewizyjnej oraz zasady organizacji procesu produkcyjnego. - rozumie znaczenie scenariusza, montażu, dźwięku i pracy operatorskiej w produkcji audiowizualnej. - zna podstawowe technologie wykorzystywane w realizacji materiałów filmowych i telewizyjnych. **b) w zakresie umiejętności student/ka:** *Dla Animacji 3D:* - skutecznie rozwiązuje problemy techniczne związane z przygotowaniem, integracją i optymalizacją assetów, animacji oraz efektów specjalnych. - Zaczyna łączyć różne techniki i narzędzia, jak programowanie, projektowanie poziomów oraz tworzenie interfejsów użytkownika, aby stworzyć bardziej złożone i interaktywne gry. *Dla Game Designu:* – skutecznie analizuje i rozwija mechaniki oraz systemy rozgrywki, wykorzystując dokumentację projektową i podstawowe narzędzia wspierające organizację procesu produkcyjnego. – Zaczyna łączyć różne techniki i narzędzia, jak programowanie, projektowanie poziomów oraz tworzenie interfejsów użytkownika, aby stworzyć bardziej złożone i interaktywne gry. *Dla Narracji interaktywnej i produkcji AR i VR:* - potrafi przygotować proste środowiska i obiekty wykorzystywane w projektach AR i VR. - wykorzystuje podstawowe funkcjonalności silników Unity i Unreal Engine do realizacji interaktywnych doświadczeń. - współpracuje przy realizacji prostych projektów immersyjnych, uwzględniając potrzeby użytkownika. *Dla Zarządzania projektami kreatywnymi:* - potrafi wspierać organizację pracy zespołu projektowego.

			- uczestniczy w przygotowywaniu dokumentacji projektowej i prezentacji projektów. - wykorzystuje podstawowe narzędzia wspierające zarządzanie projektami kreatywnymi. *Dla Technologii dźwiękowych w produkcji multimedialnej:* - potrafi przygotować podstawowe efekty dźwiękowe oraz ścieżki audio do projektów multimedialnych. - wykorzystuje podstawowe narzędzia do edycji i obróbki dźwięku. - współpracuje przy realizacji projektów audiowizualnych i interaktywnych, organizując własny zakres prac. *Dla Game Art i Concept Design:* - potrafi przygotować proste projekty koncepcyjne postaci i środowisk. - wykorzystuje podstawowe techniki rysunku cyfrowego oraz modelowania 3D. - rozwija własny warsztat artystyczny oraz umiejętność organizacji i prezentacji własnego portfolio. *Dla Produkcji wideo:* - potrafi uczestniczyć w realizacji prostych form audiowizualnych. - wykorzystuje podstawowe narzędzia montażowe i produkcyjne. - współpracuje przy organizacji planu zdjęciowego i realizacji materiałów wideo. **c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka:** *Dla Animacji 3D:* - angażuje się w dyskusje zespołowe, sugerując własne pomysły i konstruktywnie reagując na krytykę. - planując bardziej złożone zadania. - Zna techniki negocjacji i komunikacji biznesowej, które przygotują go/ją do przyszłych ról w zawodzie. *Dla Game Designu:* - angażuje się w dyskusje zespołowe, sugerując własne pomysły i konstruktywnie reagując na krytykę. - planując bardziej złożone zadania. - Zna techniki negocjacji i komunikacji biznesowej, które przygotują go/ją do przyszłych ról w zawodzie.

			Dla Narracji interaktywnej i produkcji AR i VR: - rozwija umiejętność współpracy w interdyscyplinarnym zespole projektowym. - wykazuje gotowość do przyjmowania informacji zwrotnej i rozwijania własnych kompetencji technologicznych. - terminowo realizuje przydzielone zadania projektowe. *Dla Zarządzania projektami kreatywnymi:* - rozwija umiejętność komunikacji i współpracy w zespole. - wykazuje odpowiedzialność za realizację powierzonych zadań organizacyjnych. - rozumie znaczenie efektywnej komunikacji i negocjacji w środowisku projektowym. *Dla Technologii dźwiękowych w produkcji multimedialnej:* - rozwija umiejętność współpracy z zespołem kreatywnym. - wykazuje odpowiedzialność za jakość realizowanych materiałów audio. - potrafi komunikować swoje pomysły i rozwiązania projektowe. *Dla Game Art i Concept Design:* - rozwija kreatywność i umiejętność współpracy przy realizacji projektów wizualnych. - wykazuje gotowość do przyjmowania krytyki i doskonalenia własnych projektów. - terminowo realizuje zadania projektowe. *Dla Produkcji wideo:* - rozwija umiejętność pracy zespołowej podczas realizacji projektów filmowych. - wykazuje odpowiedzialność za powierzone zadania produkcyjne. - przestrzega zasad organizacji pracy i komunikacji w środowisku produkcyjnym.
II rok, semestr 3	120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych)	**Praktyka specjalnościowa II**	**a) w zakresie wiedzy student/ka:** *Dla Animacji 3D:*

		Wprowadzenie do praktyk – 2 godziny dydaktyczne Ewaluacja praktyk – 6 godzin dydaktycznych Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 112 godzin dydaktycznych	- Sposoby opracowania koncepcji produktu interaktywnego, biorąc pod uwagę fazy jego przygotowania i realizacji: preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną; - dogłębnie rozumie strukturę i działanie zaawansowanych narzędzi wykorzystywanych w tworzeniu modeli, animacji i efektów specjalnych oraz organizacji cyfrowych zasobów projektu. - Zna podstawowe metody zarządzania projektem, takie jak Agile i Scrum, oraz potrafi planować i organizować pracę zespołu projektowego w kontekście produkcji gier. *Dla Game Designu:* - Sposoby opracowania koncepcji produktu interaktywnego, biorąc pod uwagę fazy jego przygotowania i realizacji: preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną; - dogłębnie rozumie zasady projektowania mechanik i systemów rozgrywki oraz organizacji procesu projektowego i zarządzania dokumentacją gry. - Zna podstawowe metody zarządzania projektem, takie jak Agile i Scrum, oraz potrafi planować i organizować pracę zespołu projektowego w kontekście produkcji gier. *Dla Narracji interaktywnej i produkcji AR i VR:* - zna sposoby projektowania i rozwijania interaktywnych doświadczeń immersyjnych z uwzględnieniem etapów preprodukcji, produkcji i postprodukcji. - Dogłębnie rozumie strukturę oraz funkcjonalność zaawansowanych narzędzi wykorzystywanych w technologiach AR i VR, takich jak Unity, Unreal Engine oraz systemy integracji interaktywnych środowisk i interfejsów użytkownika. - Zna podstawowe metody organizacji i zarządzania projektami immersyjnymi oraz potrafi planować działania zespołu projektowego w procesie tworzenia doświadczeń interaktywnych. *Dla Zarządzania projektami kreatywnymi:* - zna zaawansowane metody organizacji i zarządzania projektami kreatywnymi, uwzględniające harmonogramowanie, budżetowanie i zarządzanie ryzykiem projektowym.

			- Rozumie zasady funkcjonowania zespołów kreatywnych oraz znaczenie metod Agile i Scrum w organizacji procesów projektowych. - Zna podstawowe mechanizmy planowania kampanii promocyjnych i prezentacji projektów kreatywnych. *Dla Technologii dźwiękowych w produkcji multimedialnej:* - zna zaawansowane metody projektowania i integracji dźwięku w projektach multimedialnych, interaktywnych oraz audiowizualnych. - Rozumie znaczenie psychoakustyki, dźwięku przestrzennego oraz technologii binauralnych w środowiskach cyfrowych i immersyjnych. - Zna zasady postprodukcji dźwięku, masteringu oraz integracji ścieżek audio w grach i produkcjach multimedialnych. *Dla Game Art i Concept Design:* - zna zaawansowane techniki projektowania postaci, środowisk oraz elementów wizualnych wykorzystywanych w grach komputerowych i mediach cyfrowych. - Rozumie znaczenie stylizacji, anatomii, kompozycji oraz narracji wizualnej w procesie tworzenia koncepcji artystycznych. - Zna zaawansowane narzędzia digital paintingu, modelowania 3D oraz projektowania środowisk. - rozwija umiejętność tworzenia bardziej złożonych projektów koncepcyjnych oraz organizacji i prezentacji własnego portfolio artystycznego. *Dla Produkcji wideo:* - zna zaawansowane etapy realizacji produkcji filmowej i telewizyjnej, obejmujące preprodukcję, produkcję i postprodukcję. - Rozumie znaczenie organizacji planu zdjęciowego, montażu, scenografii, dźwięku i efektów specjalnych w produkcji audiowizualnej. - Zna podstawowe metody organizacji produkcji oraz planowania pracy zespołów filmowych i telewizyjnych. **b) w zakresie umiejętności student/ka:** *Dla Animacji 3D:*

			- efektywnie współpracuje przy tworzeniu i integracji assetów, animacji oraz efektów specjalnych, dbając o ich zgodność z założeniami projektu. - Rozwija umiejętności analizy i oceny gier, uwzględniając opinie graczy i testerów w procesie iteracyjnej modyfikacji projektów, aby zwiększyć jakość i grywalność. - Podejmuje innowacyjne działania i wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji realizowanych projektów, umiejętnie posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy *Dla Game Designu:* - efektywnie współpracuje przy projektowaniu i rozwijaniu mechanik oraz systemów rozgrywki, wykorzystując wyniki testów i dokumentację projektową. - Rozwija umiejętności analizy i oceny gier, uwzględniając opinie graczy i testerów w procesie iteracyjnej modyfikacji projektów, aby zwiększyć jakość i grywalność. - Podejmuje innowacyjne działania i wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji realizowanych projektów, umiejętnie posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy *Dla Narracji interaktywnej i produkcji AR i VR:* - efektywnie współpracuje z członkami zespołu projektowego, koordynując działania związane z projektowaniem środowisk immersyjnych, interfejsów użytkownika oraz narracji interaktywnych. - Rozwija umiejętność analizowania doświadczeń użytkownika i wykorzystuje uzyskane informacje do iteracyjnego rozwijania projektów AR i VR. - Podejmuje innowacyjne działania projektowe, wykorzystując nowoczesne technologie immersyjne i rozwiązania interaktywne. *Dla Zarządzania projektami kreatywnymi:* - efektywnie organizuje pracę zespołu projektowego oraz wspiera koordynację działań produkcyjnych i komunikacyjnych.

			- wykorzystuje narzędzia wspierające zarządzanie projektami kreatywnymi oraz monitorowanie postępu realizacji projektów. - Potrafi przygotować dokumentację projektową, prezentacje i materiały pitchingowe dla projektów kreatywnych. *Dla Technologii dźwiękowych w produkcji multimedialnej:* - efektywnie współpracuje przy realizacji projektów audio i multimedialnych, koordynując działania związane z nagrywaniem, montażem i integracją dźwięku. - Wykorzystuje zaawansowane narzędzia do projektowania efektów dźwiękowych oraz postprodukcji audio. - Podejmuje działania związane z optymalizacją jakości dźwięku w projektach interaktywnych i audiowizualnych. *Dla Game Art i Concept Design:* - efektywnie współpracuje przy realizacji projektów artystycznych, koordynując działania związane z projektowaniem postaci, środowisk i assetów wizualnych. - Rozwija umiejętność tworzenia bardziej złożonych projektów koncepcyjnych oraz prezentacji własnego portfolio artystycznego. - Wykorzystuje zaawansowane techniki projektowania cyfrowego i modelowania 3D w realizacji projektów wizualnych. *Dla Produkcji wideo:* - efektywnie współpracuje przy realizacji projektów audiowizualnych, koordynując działania związane z produkcją materiałów filmowych i telewizyjnych. - Wykorzystuje zaawansowane narzędzia montażowe, operatorskie i produkcyjne podczas realizacji projektów wideo. - Podejmuje działania związane z organizacją produkcji oraz dostosowaniem materiałów audiowizualnych do wymagań projektu i odbiorców. **c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka:** *Dla Animacji 3D:*

			- potrafi wykorzystywać techniki negocjacji i komunikacji biznesowej, do wypracowania konsensusu w problematycznych momentach. - rozwija umiejętność komunikacji w kontekście pracy zespołowej, skupiając się na efektywnej wymianie informacji i współpracy. - skutecznie komunikuje się za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta *Dla Game Designu:* - potrafi wykorzystywać techniki negocjacji i komunikacji biznesowej, do wypracowania konsensusu w problematycznych momentach. - rozwija umiejętność komunikacji w kontekście pracy zespołowej, skupiając się na efektywnej wymianie informacji i współpracy. - skutecznie komunikuje się za pośrednictwem różnych mediów ze szczególnym uwzględnieniem umiejętności negocjacji swojego stanowiska w rozmowach biznesowych i rozumienia potrzeb klienta *Dla Narracji interaktywnej i produkcji AR i VR:* - potrafi komunikować się i współpracować w interdyscyplinarnym środowisku projektowym. - Rozwija kompetencje związane z negocjacją rozwiązań projektowych oraz organizacją pracy zespołu. - Skutecznie komunikuje własne pomysły projektowe, uwzględniając potrzeby użytkowników i specyfikę branży immersyjnej. *Dla Zarządzania projektami kreatywnymi:* - rozwija kompetencje komunikacyjne i organizacyjne niezbędne do pracy w środowisku projektowym. - Potrafi współpracować z zespołem oraz konstruktywnie reagować na sytuacje problemowe i konfliktowe. - Wykazuje odpowiedzialność za organizację pracy i realizację powierzonych działań projektowych.

			Dla Technologii dźwiękowych w produkcji multimedialnej: - rozwija kompetencje komunikacyjne i organizacyjne niezbędne do pracy w zespołach produkcyjnych. - Potrafi efektywnie współpracować z twórcami obrazu, projektantami gier oraz zespołami produkcyjnymi. - Wykazuje odpowiedzialność za jakość realizowanych materiałów audio oraz terminowość wykonywanych zadań. *Dla Game Art i Concept Design:* - rozwija kompetencje związane z komunikacją i współpracą w zespołach artystycznych i projektowych. - Potrafi konstruktywnie analizować i prezentować własne projekty wizualne. - Wykazuje gotowość do rozwijania własnego warsztatu artystycznego oraz przyjmowania informacji zwrotnej. *Dla Produkcji wideo:* - rozwija kompetencje organizacyjne i komunikacyjne niezbędne do pracy na planie zdjęciowym i w zespołach produkcyjnych. - Potrafi współpracować z zespołem kreatywnym i technicznym przy realizacji projektów audiowizualnych. - Wykazuje odpowiedzialność za realizację powierzonych zadań produkcyjnych i terminowość działań.
II rok, semestr 4	120 godzin dydaktycznych (90 godzin zegarowych)	**Praktyka specjalnościowa III** Wprowadzenie do praktyk – 2 godziny dydaktyczne Ewaluacja praktyk – 6 godzin dydaktycznych Praktyka w Instytucji Przyjmującej – 112 godzin dydaktycznych	**a) w zakresie wiedzy student/ka:** *Dla Animacji 3D:* – Doskonali opracowaną koncepcję produktu interaktywnego, integrując zaawansowane techniki zarządzania projektem oraz iteracyjne podejście do faz preprodukcyjnej, produkcyjnej i postprodukcyjnej, z uwzględnieniem analizy ryzyka i optymalizacji procesu realizacji. – Doskonali swoją wiedzę związaną z zaawansowanymi metodami i technikami zarządzania projektami, ze szczególnym uwzględnieniem planowania i monitorowania postępu prac – dysponuje wiedzą na temat zaawansowanych technologii wykorzystywanych w produkcji

			assetów, animacji 3D i efektów specjalnych oraz metod organizacji procesu ich przygotowania i integracji. *Dla Game Designu:* – Doskonali opracowaną koncepcję produktu interaktywnego, integrując zaawansowane techniki zarządzania projektem oraz iteracyjne podejście do faz preprodukcyjnej, produkcyjnej i postprodukcyjnej, z uwzględnieniem analizy ryzyka i optymalizacji procesu realizacji. – Doskonali swoją wiedzę związaną z zaawansowanymi metodami i technikami zarządzania projektami, ze szczególnym uwzględnieniem planowania i monitorowania postępu prac – dysponuje wiedzą na temat zaawansowanych metod projektowania systemów rozgrywki, balansowania mechanik oraz zarządzania procesem rozwoju i dokumentacją projektu gry. *Dla Narracji interaktywnej i produkcji AR i VR:* - Doskonali opracowaną koncepcję doświadczenia immersyjnego, integrując zaawansowane techniki projektowania interakcji, narracji oraz zarządzania procesem produkcyjnym w środowiskach AR i VR. - Doskonali wiedzę dotyczącą zaawansowanych technologii immersyjnych, obejmujących integrację środowisk VR z silnikami gier, interfejsy użytkownika oraz systemy interakcji w czasie rzeczywistym. - dysponuje wiedzą dotyczącą projektowania wielowymiarowych doświadczeń użytkownika z uwzględnieniem ergonomii, psychologii odbioru oraz optymalizacji środowisk immersyjnych. *Dla Zarządzania projektami kreatywnymi:* - Doskonali wiedzę dotyczącą zaawansowanych metod zarządzania projektami kreatywnymi, ze szczególnym uwzględnieniem planowania strategicznego, budżetowania i zarządzania ryzykiem. - Rozumie mechanizmy organizacji pracy zespołów kreatywnych oraz procesów produkcyjnych w branży mediów i przemysłów kreatywnych.

			- dysponuje wiedzą dotyczącą metod Agile, Scrum i Design Thinking wykorzystywanych w realizacji projektów kreatywnych. *Dla Technologii dźwiękowych w produkcji multimedialnej:* - Doskonali wiedzę dotyczącą zaawansowanych metod projektowania i integracji dźwięku w produkcjach multimedialnych, interaktywnych oraz immersyjnych. - Rozumie znaczenie technologii dźwięku przestrzennego, binauralnego oraz algorytmów generatywnych w projektowaniu doświadczeń audio. - dysponuje wiedzą dotyczącą zaawansowanej postprodukcji dźwięku, masteringu oraz integracji audio w środowiskach VR i AR. *Dla Game Art i Concept Design:* - Doskonali wiedzę dotyczącą zaawansowanych metod projektowania postaci, środowisk i elementów wizualnych dla gier komputerowych oraz mediów cyfrowych. - Rozumie znaczenie narracji wizualnej, stylizacji oraz spójności estetycznej w realizacji projektów artystycznych. - dysponuje wiedzą dotyczącą zaawansowanych technik digital paintingu, modelowania 3D i projektowania koncepcyjnego *Dla Produkcji wideo:* - Doskonali wiedzę dotyczącą zaawansowanych etapów produkcji filmowej i telewizyjnej, obejmujących organizację planu zdjęciowego, realizację oraz postprodukcję materiałów audiowizualnych. - Rozumie znaczenie zaawansowanych technik operatorskich, montażowych, scenograficznych i dźwiękowych w realizacji produkcji wideo. - dysponuje wiedzą dotyczącą organizacji procesów produkcyjnych oraz zarządzania projektami audiowizualnymi. **b) w zakresie umiejętności student/ka:** *Dla Animacji 3D:*

			– potrafi samodzielnie zaplanować i zrealizować bardziej złożony projekt assetów, animacji lub efektów specjalnych, uwzględniając zasoby, terminy oraz wymagania estetyczne, techniczne i organizacyjne projektu. – Sprawnie wykorzystuje zaawansowane narzędzia do projektowania gier, takie jak narzędzia do tworzenia sztucznej inteligencji, skryptowania rozgrywki oraz optymalizacji wydajności, dostosowując je do specyficznych wymagań projektu. – Podejmuje innowacyjne działania i wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji realizowanych projektów, umiejętnie posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy *Dla Game Designu:* – potrafi samodzielnie zaplanować i zrealizować bardziej złożony projekt gry, uwzględniając dostępne zasoby, harmonogram oraz specyfikę platform docelowych. – Sprawnie wykorzystuje zaawansowane narzędzia do projektowania gier, takie jak narzędzia do tworzenia sztucznej inteligencji, skryptowania rozgrywki oraz optymalizacji wydajności, dostosowując je do specyficznych wymagań projektu. – Podejmuje innowacyjne działania i wykorzystuje opinie użytkowników do modyfikacji realizowanych projektów, umiejętnie posługując się podejściem systemowym i właściwie weryfikując postawione wcześniej hipotezy *Dla Narracji interaktywnej i produkcji AR i VR:* - potrafi samodzielnie zaplanować i zrealizować bardziej złożony projekt immersyjny, uwzględniając zasoby technologiczne, harmonogram prac oraz wymagania użytkownika końcowego. - Sprawnie wykorzystuje zaawansowane funkcjonalności silników Unity i Unreal Engine oraz narzędzia do integracji technologii AR i VR. - Podejmuje innowacyjne działania projektowe i wykorzystuje informacje zwrotne użytkowników do rozwijania oraz optymalizacji interaktywnych doświadczeń immersyjnych.

			Dla Zarządzania projektami kreatywnymi: - potrafi samodzielnie planować i koordynować bardziej złożone projekty kreatywne, uwzględniając harmonogram, zasoby oraz potrzeby zespołu projektowego. - Sprawnie wykorzystuje narzędzia wspierające organizację pracy, monitorowanie postępów oraz zarządzanie komunikacją projektową. - Podejmuje działania związane z przygotowaniem dokumentacji projektowej, prezentacją projektów oraz organizacją procesów produkcyjnych. *Dla Technologii dźwiękowych w produkcji multimedialnej:* - potrafi samodzielnie zaplanować i zrealizować bardziej złożone projekty dźwiękowe dla mediów interaktywnych i audiowizualnych. - Sprawnie wykorzystuje zaawansowane narzędzia do nagrywania, edycji, projektowania efektów dźwiękowych oraz postprodukcji audio. - Podejmuje działania związane z optymalizacją jakości dźwięku oraz integracją ścieżek audio z projektami multimedialnymi. *Dla Game Art i Concept Design:* - potrafi samodzielnie zaplanować i zrealizować bardziej złożony projekt artystyczny, uwzględniając wymagania estetyczne, technologiczne i produkcyjne. - Sprawnie wykorzystuje zaawansowane techniki projektowania cyfrowego, modelowania 3D oraz tworzenia portfolio artystycznego. - Podejmuje innowacyjne działania projektowe oraz wykorzystuje informacje zwrotne do rozwijania własnych koncepcji wizualnych. *Dla Produkcji wideo:* - potrafi samodzielnie zaplanować i zrealizować bardziej złożony projekt audiowizualny, uwzględniając harmonogram, zasoby oraz specyfikę produkcji. - Sprawnie wykorzystuje zaawansowane narzędzia montażowe, operatorskie i postprodukcyjne podczas realizacji projektów filmowych i telewizyjnych.

			- Podejmuje działania związane z organizacją produkcji oraz optymalizacją procesu realizacji materiałów audiowizualnych. **c) w zakresie kompetencji społecznych student/ka:** *Dla Animacji 3D:* – doskonali umiejętności pracy w zespole, współdziałając z innymi przy realizacji skomplikowanych zadań. – Pogłębia umiejętności komunikacyjne, przygotowując się do efektywnego funkcjonowania w przyszłych rolach zawodowych. – Krytycznie analizuje wyniki pracy, wprowadzając ulepszenia w oparciu o dane zwrotne. *Dla Game Designu:* – doskonali umiejętności pracy w zespole, współdziałając z innymi przy realizacji skomplikowanych zadań. – Pogłębia umiejętności komunikacyjne, przygotowując się do efektywnego funkcjonowania w przyszłych rolach zawodowych. – Krytycznie analizuje wyniki pracy, wprowadzając ulepszenia w oparciu o dane zwrotne. *Dla Narracji interaktywnej i produkcji AR i VR:* - doskonali umiejętności współpracy w interdyscyplinarnych zespołach projektowych. - Rozwija kompetencje komunikacyjne i organizacyjne niezbędne do realizacji zaawansowanych projektów immersyjnych. - Krytycznie analizuje rezultaty pracy projektowej oraz wykorzystuje informacje zwrotne do doskonalenia realizowanych rozwiązań. *Dla Zarządzania projektami kreatywnymi:* - doskonali kompetencje przywódcze i organizacyjne w pracy zespołowej. - Potrafi skutecznie komunikować się oraz negocjować rozwiązania projektowe w środowisku zawodowym. - Krytycznie analizuje przebieg realizacji projektów oraz wykorzystuje dane zwrotne do optymalizacji działań organizacyjnych.

			Dla Technologii dźwiękowych w produkcji multimedialnej: - doskonali kompetencje współpracy z zespołami kreatywnymi i technicznymi. - Rozwija umiejętności komunikacyjne związane z realizacją projektów audio i multimedialnych. - Krytycznie analizuje efekty swojej pracy oraz wykorzystuje informacje zwrotne do doskonalenia projektów dźwiękowych. *Dla Game Art i Concept Design:* - doskonali kompetencje współpracy w zespołach projektowych i artystycznych. - Rozwija umiejętności komunikacyjne związane z prezentacją i obroną własnych koncepcji wizualnych. - Krytycznie analizuje efekty swojej pracy i wykorzystuje informacje zwrotne do doskonalenia warsztatu artystycznego. *Dla Produkcji wideo:* - Doskonali wiedzę dotyczącą zaawansowanych etapów produkcji filmowej i telewizyjnej, obejmujących organizację planu zdjęciowego, realizację oraz postprodukcję materiałów audiowizualnych. - Rozumie znaczenie zaawansowanych technik operatorskich, montażowych, scenograficznych i dźwiękowych w realizacji produkcji wideo. - dysponuje wiedzą dotyczącą organizacji procesów produkcyjnych oraz zarządzania projektami audiowizualnymi.

4. Harmonogram odbywania praktyki

Harmonogram odbywania praktyki student ustala z Opiekunem Praktyki z ramienia Instytucji Przyjmującej na praktykę.

Indywidualny harmonogram zależny jest 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, Opiekun Praktyki z ramienia danej Instytucji Przyjmującej na praktykę potwierdza je podpisem w *Dzienniku praktyk*, a Uczelniany Opiekun Praktyk w *Dzienniku praktyk* oraz w USOSweb.

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

Studenta/Studentki, a weryfikowane przez Uczelnianego Opiekuna Praktyk na podstawie dołączonej dokumentacji świadczącej o osiągnięciu zakładanych dla praktyk efektów uczenia się.

5.1 Potwierdzenie efektów uczenia się na podstawie działalności zawodowej

Student/Studentka może ubiegać się o zaliczenie praktyki zawodowej na podstawie wykonywanej pracy zawodowej lub innej działalności, o ile zakres realizowanych obowiązków umożliwia osiągnięcie efektów uczenia się przewidzianych dla praktyki zawodowej.

Podstawę zaliczenia praktyki stanowi pisemny Wniosek o zaliczenie praktyki zawodowej na podstawie działalności zawodowej wraz z dokumentacją potwierdzającą wykonywanie danej działalności. Dokumentacja ta może obejmować w szczególności: zaświadczenie o zatrudnieniu lub wykonywaniu określonych obowiązków wystawione przez pracodawcę lub zleceniodawcę, zaświadczenie potwierdzające realizację stażu lub wolontariatu, zaświadczenie potwierdzające prowadzenie działalności gospodarczej lub aktualny wydruk z Centralnej Ewidencji i Informacji o Działalności Gospodarczej (CEIDG), odpis z Krajowego Rejestru Sądowego (KRS), a także inne dokumenty potwierdzające charakter, zakres i okres wykonywanych zadań.

Oceny zgodności wykonywanych obowiązków z efektami uczenia się określonymi dla praktyki oraz weryfikacji przedłożonej dokumentacji dokonuje Uczelniany Opiekun Praktyk, który podejmuje decyzję o zaliczeniu praktyki.

W uzasadnionych przypadkach Uczelniany Opiekun Praktyk może zażądać przedstawienia portfolio lub innej dokumentacji projektowej potwierdzającej osiągnięcie efektów uczenia się, z uwzględnieniem ograniczeń wynikających z obowiązujących umów o zachowaniu poufności (NDA) oraz ochrony praw autorskich.

5.2 Zasady przedstawiania portfolio i dokumentacji projektowej

W celu potwierdzenia osiągnięcia efektów uczenia się Uczelniany Opiekun Praktyk może zwrócić się do Studenta/Studentki o przedstawienie portfolio lub innej dokumentacji projektowej związanej z wykonywanymi podczas praktyki lub działalności zawodowej zadaniami.

Portfolio może obejmować w szczególności:

- projekty graficzne, animacje, modele 3D i wizualizacje,
- projekty gier oraz dokumentację projektową (np. Game Design Document, Level Design Document),
- materiały audiowizualne, nagrania, montaże i produkcje filmowe,
- projekty dźwiękowe i materiały z zakresu sound designu,
- projekty związane z technologiami AR i VR,
- dokumentację dotyczącą zarządzania projektami kreatywnymi,
- inne materiały potwierdzające wykonywanie zadań odpowiadających efektom uczenia się określonym dla praktyki.

W przypadku, gdy przedstawienie portfolio lub jego części nie jest możliwe z uwagi na ochronę tajemnicy przedsiębiorstwa, prawa autorskie lub obowiązujące umowy o zachowaniu poufności (NDA – *Non-*

Disclosure Agreement), Student/Studentka przedstawia dokument potwierdzający istnienie takich ograniczeń, w szczególności kopię umowy NDA lub zaświadczenie wystawione przez pracodawcę albo osobę zarządzającą projektem, potwierdzające udział w realizacji określonych zadań.

Przy ocenie portfolio lub innej dokumentacji projektowej Uczelniany Opiekun Praktyk bierze pod uwagę w szczególności:

- zgodność przedstawionych materiałów z efektami uczenia się określonymi dla praktyki zawodowej,
- związek przedstawionych projektów z zakresem wykonywanych obowiązków zawodowych lub praktyk,
- adekwatność zastosowanych narzędzi, metod i technologii do specyfiki danego modułu kształcenia,
- kompletność i czytelność dokumentacji umożliwiającej identyfikację wykonywanych zadań oraz osiągniętych rezultatów,
- spójność przedstawionej dokumentacji z informacjami zawartymi we wniosku oraz dokumentach potwierdzających wykonywanie działalności zawodowej.

Ocena portfolio nie obejmuje wartości artystycznej, komercyjnej ani rynkowej przedstawionych projektów, lecz służy wyłącznie weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się przewidzianych dla praktyki zawodowej.

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

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 realizacje 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 Uniwersytet DSW Ideis. Stosowanie systemu przypisywania punktów ECTS w sposób zbliżony do uczelni partnerskich ułatwia mobilność studentów w Europejskim Obszarze Szkolnictwa Wyższego.

Zgodnie z Uchwałą Senatu w sprawie wytycznych do programów studiów przyjmuje się, że liczba punktów ECTS w wymiarze rocznym wynosić powinna 60 punków ECTS, a różnice między semestrami nie powinny być większe niż 5 punktów, co ułatwi zaliczanie semestrów studentom decydującym się w przyszłości na wyjazdy w ramach programu ERASMUS Mobility. Ponadto przyjmuje się, że przelicznik nakładu pracy studenta na 1 punkt ECTS wynosi 25 godzin.

Wymiar godzin dla programu określa się według następującej zasady: liczba punktów ECTS określona dla programu studiów x 25 h = wymiar godzin przewidzianych dla programu studiów (suma godzin dla całości programu – godziny z udziałem nauczyciela akademickiego oraz innych osób prowadzących zajęcia dydaktyczne, godziny zajęć bez udziału nauczycieli akademickich oraz godziny za pracę własną studenta). Dla studiów stacjonarnych wymiar godzin kontaktowych (i punktów ECTS) nie może być mniejszy niż 50% określonych dla programu studiów.

Zaokrąglenia punktów ECTS dokonuje się: w planie do 0,5 pkt. ECTS; w matrycy 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	Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi, Prawo nowych mediów, Teorie i koncepcje zarządzania, Zarządzanie problemami organizacji, Self-branding i zarządzanie marką osobistą
Moduły kształcenia kierunkowego	Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi, Prawo nowych mediów, Teorie i koncepcje zarządzania,

	Zarządzanie problemami organizacji, Self-branding i zarządzanie marką osobistą
Moduły kształcenia językowego	Warsztaty kompetencji językowych I–II (j. angielski, j. niemiecki)
Moduły przygotowania pracy dyplomowej	Seminarium magisterskie I–II
Moduły praktyk specjalnościowych	Kierunkowa praktyka zawodowa Specjalnościowa praktyka zawodowa I–III
Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) Animacja 3D	Texturowanie, mapowanie i shading Modelowanie 3D Sculpting 3D Motion Design Animacja 2D Modelowanie postaci Silniki gier w animacji filmowej Postprodukcja - compositing Animacja urządzeń mechanicznych Animacja postaci Processing w animacji Matte painting i techniki 2,5D Postprodukcja - montaż dźwięku
Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) Game Design	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry Game Design Praca z silnikiem Unity I Praca z silnikiem Unreal I Level Design Praca z silnikiem Unity II Praca z silnikiem Unreal II Technical Level Design Mechaniki wybranych gatunków Quest Writing Praca z silnikiem Unity III Praca z silnikiem Unreal III Światotwórstwo w grach
Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie)	Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów

Narracja interaktywna i produkcja AR i VR	Projektowanie doświadczeń immersyjnych Projektowanie z silnikiem Unity I technologii AR i VR Projektowanie z silnikiem Unreal I technologii AR i VR Projektowanie z silnikiem Unity II technologii AR i VR Projektowanie z silnikiem Unreal II technologii AR i VR Technologie rozszerzonej rzeczywistości w edukacji i kulturze Quest Writing Interfejsy użytkownika w AR i VR Monetyzacja i rynek AR/VR Integracja technologii VR z silnikami gier Systemy dźwięku i muzyki w AR i VR Psychologia gier
Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) Zarządzanie projektami kreatywnymi	Zarządzanie ryzykiem w projektach kreatywnych Warsztaty projektowania wizualnego Prezentacja i pitching projektów Budżetowanie i finansowanie projektów w branży kreatywnej Planowanie zasobów ludzkich w zespołach kreatywnych Leadership w zespołach kreatywnych Negocjacje i mediacje w branży kreatywnej Zrównoważony rozwój w projektach kreatywnych Narzędzia do zarządzania projektami w branży kreatywnej Agile i Scrum w projektach kreatywnych Zarządzanie wielokanałowymi kampaniami promocyjnymi

	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry Design Thinking
Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) Technologie dźwiękowe w produkcji multimedialnej	Psychoakustyka i percepcja dźwięku Zaawansowane techniki nagrywania dźwięku Historia i teoria dźwięku w mediach Podstawy inżynierii akustycznej Projektowanie efektów dźwiękowych Sound design w animacji i filmie Dźwięk w gamifikacji i edutainment Muzyka interaktywna w mediach Postprodukcja dźwięku i mastering Dźwięk 3D i binauralny w VR i AR Kultura dźwięku w nowych mediach Algorytmy generatywne w projektowaniu dźwięku Integracja dźwięku w grach komputerowych
Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) Game Art i Concept Design	Podstawy wizualne: kolor, światło i kompozycja Podstawy rysunku i szkicu Anatomia dla artystów Podstawy projektowania postaci Historia i analiza sztuki w grach Zaawansowany digital painting Projektowanie potworów i istot fantastycznych Podstawy modelowania 3D Koncepcyjne projektowanie środowisk Modelowanie postaci Stylizacja i estetyka w grach

	Portfolio dla artystów gier Animacja 2D
Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie) Produkcja wideo	Język i teoria filmu Scenariopisanie Podstawy reżyserii filmowej Technologia produkcji filmowej i telewizyjnej Sztuka operatorska Sztuka montażu filmowego i telewizyjnego Budżetowanie produkcji filmowych i telewizyjnych Scenografia w filmie i telewizji Dźwięk w filmie i telewizji Produkcja krótkich form filmowych i telewizyjnych Efekty specjalne w filmie i telewizji Floor Managing Warsztaty filmowe i telewizyjne

3. Załączniki

Załączniki 1. Plany studiów

Załączniki 2. Macierz efektów uczenia się

Załączniki 3. Sumaryczne wskaźniki ECTS

Załączniki 4. Karty przedmiotów

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: **Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Niestacjonarne
Profil: Praktyczny
Dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach - 82,5%
Dyscyplina uzupełniająca: nauki o zarządzaniu i jakości - 17,5%

Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

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		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	4	0	0	4			4									
2	N2-62-POZAOK-1	Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	E	7	42	20	22	0	20	22										
3	N2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	20	20	0	0	20											
4	N2-62-TEOKZ-2	Teorie i koncepcje zarządzania	E	7	42	20	22	0				20	22							
5	N2-62-ZARPRO-3	Zarządzanie problemami organizacji	O	5	40	14	26	0							14	26				
6	N2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	4	28	0	20	8					20	8						
		RAZEM:		**26**	**176**	**74**	**90**	**12**	**40**	**22**	**4**	**20**	**42**	**8**	**14**	**26**	**0**	**0**	**0**	**0**

Moduły kształcenia kierunkowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	2	24	0	24	0		24										
2	N2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	2	24	0	24	0		24										
3	N2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	O	2	20	0	20	0		20										
4	N2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	24	12	12	0	12	12										
5	N2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	16	16	0	0	16											
6	N2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	2	28	0	28	0		28										
7	N2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	26	14	12	0				14	12							
8	N2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	16	16	0	0				16								
9	N2-62-DIGCUL-3	Digital Culture - j. ang.	O	4	18	0	18	0								18				
10					0	0	0	0												
		RAZEM:		**22**	**196**	**58**	**138**	**0**	**28**	**108**	**0**	**30**	**12**	**0**	**0**	**18**	**0**	**0**	**0**	**0**

Moduły przygotowania pracy dyplomowej

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	24	0	24	0								24				
2	N2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	24	0	24	0											24	
		RAZEM:		**10**	**48**	**0**	**48**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**24**	**0**	**0**	**24**	**0**

Moduły kształcenia językowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	40	0	20	20								20	20			
2	N2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	40	0	20	20											20	20
RAZEM:				**6**	**80**	**0**	**40**	**40**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**20**	**20**	**0**	**20**	**20**

Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1					0	0	0	0												
2					0	0	0	0												
3					0	0	0	0												
RAZEM:				**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**

Moduły praktyk kierunkowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	N2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4	110	4	8	98	4	8	98									
RAZEM:				**4**	**110**	**4**	**8**	**98**	**4**	**8**	**98**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	176	74	90	12	40	22	4	20	42	8	14	26	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	196	58	138	0	28	108	0	30	12	0	0	18	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	48	0	48	0	0	0	0	0	0	0	0	24	0	0	24	0
4	Moduły kształcenia językowego	80	0	40	40	0	0	0	0	0	0	0	20	20	0	20	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Razem bez modułu praktyk kierunkowych:		**500**	**132**	**316**	**52**	**68**	**130**	**4**	**50**	**54**	**8**	**14**	**88**	**20**	**0**	**44**	**20**
Moduły praktyk		Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
6	Moduły praktyk kierunkowych	110	4	8	98	4	8	98	0	0	0	0	0	0	0	0	0
RAZEM z modułem praktyk kierunkowych:		**610**				**312**			**112**			**122**			**64**		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	26	10	11	5	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	22	13	5	4	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły praktyk kierunkowych	4	4	0	0	0
	RAZEM:	**68**	**27**	**16**	**17**	**8**
	Moduł kształcenia specjalnościowego:	*52*	*3*	*14*	*13*	*22*
	OGÓŁEM:	**120**	**30**	**30**	**30**	**30**
	Dopuszczalny deficyt punktowy po semetrze:		-5	-5	-5	-5

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł wybieralny: *Animacja 3D*
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Niestacjonarne
Profil: Praktyczny
Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N2-62-TEMSHA-2	Texturowanie, mapowanie i shading	O	3	16	0	16	0					16							
2	N2-62-MOD3D-2	Modelowanie 3D	O	3	40	0	40	0					40							
3	N2-62-SCU3D-2	Sculpting 3D	O	3	20	0	20	0					20							
4	N2-62-MOTDES-2	Motion Design	O	3	16	0	16	0					16							
5	N2-62-ANIM2D-3	Animacja 2D	O	3	30	0	30	0								30				
6	N2-62-MODPOS-3	Modelowanie postaci	O	2	18	0	18	0								18				
7	N2-62-SGANIF-3	Silniki gier w animacji filmowej	O	3	30	12	18	0							12	18				
8	N2-62-POSCOM-3	Postprodukcja - compositing	O	2	24	12	12	0							12	12				
9	N2-62-ANIUM-3	Animacja urządzeń mechanicznych	O	2	20	0	20	0								20				
10	N2-62-ANPOS-4	Animacja postaci	O	4	30	12	18	0										12	18	
11	N2-62-PROWAN-4	Processing w animacji	O	3	16	0	16	0											16	
12	N2-62-MATPAT-4	Matte painting i techniki 2,5D	O	3	16	0	16	0											16	
13	N2-62-POSMOD-4	Postprodukcja - montaż dźwięku	O	3	16	0	16	0											16	
		RAZEM:		**37**	**292**	**36**	**256**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**92**	**0**	**24**	**98**	**0**	**12**	**66**	**0**

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	N2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	126	4	8	114				4	8	114						
2	N2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	124	4	8	112							4	8	112			
3	N2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	4	8	108										4	8	108
		RAZEM:		**15**	**370**	**12**	**24**	**334**	**0**	**0**	**0**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	176	74	90	12	40	22	4	20	42	8	14	26	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	196	58	138	0	28	108	0	30	12	0	0	18	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	48	0	48	0	0	0	0	0	0	0	0	24	0	0	24	0
4	Moduły kształcenia językowego	80	0	40	40	0	0	0	0	0	0	0	20	20	0	20	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	292	36	256	0	0	0	0	0	92	0	24	98	0	12	66	0
	Ogółem bez praktyk	**792**	**168**	**572**	**52**	**68**	**130**	**4**	**50**	**146**	**8**	**38**	**186**	**20**	**12**	**110**	**20**
		792				**202**			**204**			**244**			**142**		
	Moduły praktyk	Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	110	4	8	98	4	8	98	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	370	12	24	334	0	0	0	4	8	114	4	8	112	4	8	108
	Ogółem praktyki	**480**	**16**	**32**	**432**	**4**	**8**	**98**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**
	OGÓŁEM:	**1272**				**312**			**330**			**368**			**262**		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	26	10	11	5	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	22	13	5	4	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	37	0	12	12	13
	Ogółem bez praktyk	**101**	**23**	**28**	**29**	**21**
7	Moduły praktyk kierunkowych	4	4	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	15	0	5	5	5
	Ogółem praktyki	**19**	**4**	**5**	**5**	**5**
	OGÓŁEM:	**120**	**27**	**33**	**34**	**26**

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	**788**
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	**52**
Liczba godzin praktyk w Instytucji	**432**
Łączna liczba godzin w programie	**1272**

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł wybieralny: *Game Design*
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Niestacjonarne
Profil: Praktyczny
Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr												
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N2-62-ORPRG-2	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	O	3	20	0	20	0					20							
2	N2-62-GAMDES-2	Game Design	O	3	24	12	12	0				12	12							
3	N2-62-PSUNI1-2	Praca z silnikiem Unity I	O	3	24	0	24	0					24							
4	N2-62-PSUNR1-2	Praca z silnikiem Unreal I	O	3	24	0	24	0					24							
5	N2-62-LEVDES-3	Level Design	O	2	20	0	20	0								20				
6	N2-62-PSUNI2-3	Praca z silnikiem Unity II	O	2	20	0	20	0								20				
7	N2-62-PSUNR2-3	Praca z silnikiem Unreal II	O	3	20	0	20	0								20				
8	N2-62-TLEVD-3	Technical Level Design	O	2	20	0	20	0								20				
9	N2-62-MECHG1-3	Mechaniki wybranych gatunków	O	3	32	12	20	0							12	20				
10	N2-62-QUWRIT-4	Quest Writing	O	4	20	0	20	0											20	
11	N2-62-PSUNI3-4	Praca z silnikiem Unity III	O	3	20	0	20	0											20	
12	N2-62-PSUNR3-4	Praca z silnikiem Unreal III	O	3	18	0	18	0											18	
13	N2-62-ŚWIAT-4	Światotwórstwo w grach	O	3	30	12	18	0										12	18	
RAZEM:				**37**	**292**	**36**	**256**	**0**	**0**	**0**	**0**	**12**	**80**	**0**	**12**	**100**	**0**	**12**	**76**	**0**

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr												
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	N2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	126	4	8	114				4	8	114						
2	N2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	124	4	8	112							4	8	112			
3	N2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	4	8	108										4	8	108
RAZEM:				**15**	**370**	**12**	**24**	**334**	**0**	**0**	**0**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	176	74	90	12	40	22	4	20	42	8	14	26	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	196	58	138	0	28	108	0	30	12	0	0	18	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	48	0	48	0	0	0	0	0	0	0	0	24	0	0	24	0
4	Moduły kształcenia językowego	80	0	40	40	0	0	0	0	0	0	0	20	20	0	20	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	292	36	256	0	0	0	0	12	80	0	12	100	0	12	76	0
	Ogółem bez praktyk	**792**	**168**	**572**	**52**	**68**	**130**	**4**	**62**	**134**	**8**	**26**	**188**	**20**	**12**	**120**	**20**
		792				**202**			**204**			**234**			**152**		
	Moduły praktyk	Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	110	4	8	98	4	8	98	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	370	12	24	334	0	0	0	4	8	114	4	8	112	4	8	108
	Ogółem praktyki	**480**	**16**	**32**	**432**	**4**	**8**	**98**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**
	OGÓŁEM:	**1272**				**312**			**330**			**358**			**272**		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	26	10	11	5	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	22	13	5	4	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	37	0	12	12	13
	Ogółem bez praktyk	**101**	**23**	**28**	**29**	**21**
7	Moduły praktyk kierunkowych	4	4	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	15	0	5	5	5
	Ogółem praktyki	**19**	**4**	**5**	**5**	**5**
	OGÓŁEM:	**120**	**27**	**33**	**34**	**26**

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	**788**
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	**52**
Liczba godzin praktyk w Instytucji	**432**
Łączna liczba godzin w programie	**1272**

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł wybieralny: *Narracja interaktywna i produkcja AR i VR*
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Niestacjonarne
Profil: Praktyczny

Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N2-62-MODSWO-2	Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów	O	3	16	0	16	0					16							
2	N2-00-PRDOIM-2	Projektowanie doświadczeń immersyjnych	O	3	20	0	20	0					20							
3	N2-00-PZSUIT1-2	Projektowanie z silnikiem Unity I technologii AR i VR	O	3	30	0	30	0					30							
4	N2-00-PSUNRE1-2	Projektowanie z silnikiem Unreal I technologii AR i VR	O	3	30	0	30	0					30							
5	N2-00-PZSUIT2-3	Projektowanie z silnikiem Unity II technologii AR i VR	O	2	20	0	20	0								20				
6	N2-00-PSUNRE2-3	Projektowanie z silnikiem Unreal II technologii AR i VR	O	2	20	0	20	0								20				
7	N2-00-TRRWEIK-3	Technologie rozszerzonej rzeczywistości w edukacji i kulturze	O	3	32	12	20	0							12	20				
8	N2-62-QUWRIT-3	Quest Writing	O	3	24	12	12	0							12	12				
9	N2-00-INUZARVR-3	Interfejsy użytkownika w AR i VR	O	2	20	0	20	0								20				
10	N2-00-MOIRYVR-4	Monetyzacja i rynek AR/VR	O	4	32	12	20	0										12	20	
11	N2-00-INTEVR-4	Integracja technologii VR z silnikami gier	O	3	16	0	16	0											16	
12	N2-00-SYDZIIM-4	Systemy dźwięku i muzyki w AR i VR	O	3	16	0	16	0											16	
13	N2-62-PSYCHGI-4	Psychologia gier	O	3	16	0	16	0											16	
		RAZEM:		**37**	**292**	**36**	**256**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**96**	**0**	**24**	**92**	**0**	**12**	**68**	**0**

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	N2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	126	4	8	114				4	8	114						
2	N2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	124	4	8	112							4	8	112			
3	N2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	4	8	108										4	8	108
		RAZEM:		**15**	**370**	**12**	**24**	**334**	**0**	**0**	**0**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	176	74	90	12	40	22	4	20	42	8	14	26	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	196	58	138	0	28	108	0	30	12	0	0	18	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	48	0	48	0	0	0	0	0	0	0	0	24	0	0	24	0
4	Moduły kształcenia językowego	80	0	40	40	0	0	0	0	0	0	0	20	20	0	20	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	292	36	256	0	0	0	0	0	96	0	24	92	0	12	68	0
	Ogółem bez praktyk	**792**	**168**	**572**	**52**	**68**	**130**	**4**	**50**	**150**	**8**	**38**	**180**	**20**	**12**	**112**	**20**
		792				**202**			**208**			**238**			**144**		
	Moduły praktyk	Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	110	4	8	98	4	8	98	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	370	12	24	334	0	0	0	4	8	114	4	8	112	4	8	108
	Ogółem praktyki	**480**	**16**	**32**	**432**	**4**	**8**	**98**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**
	OGÓŁEM:	**1272**				**312**			**334**			**362**			**264**		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	26	10	11	5	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	22	13	5	4	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	37	0	12	12	13
	Ogółem bez praktyk	**101**	**23**	**28**	**29**	**21**
7	Moduły praktyk kierunkowych	4	4	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	15	0	5	5	5
	Ogółem praktyki	**19**	**4**	**5**	**5**	**5**
	OGÓŁEM:	**120**	**27**	**33**	**34**	**26**

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	**788**
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	**52**
Liczba godzin praktyk w Instytucji	**432**
Łączna liczba godzin w programie	**1272**

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł wybieralny: *Zarządzanie projektami kreatywnymi*
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Niestacjonarne
Profil: Praktyczny

Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N2-00-ZRWPRK-2	Zarządzanie ryzykiem w projektach kreatywnych	O	3	16	0	16	0					16							
2	N2-00-WAPRWI-2	Warsztaty projektowania wizualnego	O	3	30	0	30	0					30							
3	N2-00-PRIPIP-2	Prezentacja i pitching projektów	O	3	20	0	20	0					20							
4	N2-00-BIFPWBK-2	Budżetowanie i finansowanie projektów w branży kreatywnej	O	3	20	0	20	0					20							
5	N2-00-PZLWZ-3	Planowanie zasobów ludzkich w zespołach kreatywnych	O	2	20	0	20	0								20				
6	N2-00-LWZKR-3	Leadership w zespołach kreatywnych	O	2	30	0	30	0								30				
7	N2-00-NIMWBK-3	Negocjacje i mediacje w branży kreatywnej	O	3	32	12	20	0							12	20				
8	N2-00-ZRWPK-3	Zrównoważony rozwój w projektach kreatywnych	O	3	24	12	12	0							12	12				
9	N2-00-NDZPWBK-3	Narzędzia do zarządzania projektami w branży kreatywnej	O	2	20	0	20	0								20				
10	N2-00-AISWPK-4	Agile i Scrum w projektach kreatywnych	O	4	16	0	16	0											16	
11	N2-00-ZAWIKA-4	Zarządzanie wielokanałowymi kampaniami promocyjnymi	O	3	32	12	20	0										12	20	
12	N2-62-ORPRG-4	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	O	3	16	0	16	0											16	
13	N2-00-DESTH-4	Design Thinking	O	3	16	0	16	0											16	
		RAZEM:		**37**	**292**	**36**	**256**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**86**	**0**	**24**	**102**	**0**	**12**	**68**	**0**

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	N2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	126	4	8	114				4	8	114						
2	N2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	124	4	8	112							4	8	112			
3	N2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	4	8	108										4	8	108
		RAZEM:		**15**	**370**	**12**	**24**	**334**	**0**	**0**	**0**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	176	74	90	12	40	22	4	20	42	8	14	26	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	196	58	138	0	28	108	0	30	12	0	0	18	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	48	0	48	0	0	0	0	0	0	0	0	24	0	0	24	0
4	Moduły kształcenia językowego	80	0	40	40	0	0	0	0	0	0	0	20	20	0	20	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	292	36	256	0	0	0	0	0	86	0	24	102	0	12	68	0
	Ogółem bez praktyk	**792**	**168**	**572**	**52**	**68**	**130**	**4**	**50**	**140**	**8**	**38**	**190**	**20**	**12**	**112**	**20**
		792				**202**			**198**			**248**			**144**		
	Moduły praktyk	Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	110	4	8	98	4	8	98	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	370	12	24	334	0	0	0	4	8	114	4	8	112	4	8	108
	Ogółem praktyki	**480**	**16**	**32**	**432**	**4**	**8**	**98**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**
	OGÓŁEM:	**1272**				**312**			**324**			**372**			**264**		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	26	10	11	5	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	22	13	5	4	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	37	0	12	12	13
	Ogółem bez praktyk	**101**	**23**	**28**	**29**	**21**
7	Moduły praktyk kierunkowych	4	4	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	15	0	5	5	5
	Ogółem praktyki	**19**	**4**	**5**	**5**	**5**
	OGÓŁEM:	**120**	**27**	**33**	**34**	**26**

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	**788**
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	**52**
Liczba godzin praktyk w Instytucji	**432**
Łączna liczba godzin w programie	**1272**

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł wybieralny: *Technologie dźwiękowe w produkcji multimedialnej*
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Niestacjonarne
Profil: Praktyczny
Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr												
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N2-00-PSIPD-2	Psychoakustyka i percepcja dźwięku	O	3	20	0	20	0					20							
2	N2-00-ZATND-2	Zaawansowane techniki nagrywania dźwięku	O	3	20	0	20	0					20							
3	N2-00-HITDWM-2	Historia i teoria dźwięku w mediach	O	3	32	12	20	0				12	20							
4	N2-00-POINAK-2	Podstawy inżynierii akustycznej	O	3	30	0	30	0					30							
5	N2-00-PREFDZ-3	Projektowanie efektów dźwiękowych	O	2	24	0	24	0								24				
6	N2-00-SDWAIF-3	Sound design w animacji i filmie	O	2	24	0	24	0								24				
7	N2-00-DWGIE-3	Dźwięk w gamifikacji i edutainment	O	3	24	12	12	0							12	12				
8	N2-00-MUIWM-3	Muzyka interaktywna w mediach	O	3	20	0	20	0								20				
9	N2-00-PODIM-3	Postprodukcja dźwięku i mastering	O	2	20	0	20	0								20				
10	N2-00-D3IBWVA-4	Dźwięk 3D i binauralny w VR i AR	O	4	16	0	16	0											16	
11	N2-00-KDWNM-4	Kultura dźwięku w nowych mediach	O	3	30	12	18	0										12	18	
12	N2-00-AGWPD-4	Algorytmy generatywne w projektowaniu dźwięku	O	3	16	0	16	0											16	
13	N2-00-IDWGK-4	Integracja dźwięku w grach komputerowych	O	3	16	0	16	0											16	
RAZEM:				**37**	**292**	**36**	**256**	**0**	**0**	**0**	**0**	**12**	**90**	**0**	**12**	**100**	**0**	**12**	**66**	**0**

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr												
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	N2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	126	4	8	114				4	8	114						
2	N2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	124	4	8	112							4	8	112			
3	N2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	4	8	108										4	8	108
RAZEM:				**15**	**370**	**12**	**24**	**334**	**0**	**0**	**0**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	176	74	90	12	40	22	4	20	42	8	14	26	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	196	58	138	0	28	108	0	30	12	0	0	18	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	48	0	48	0	0	0	0	0	0	0	0	24	0	0	24	0
4	Moduły kształcenia językowego	80	0	40	40	0	0	0	0	0	0	0	20	20	0	20	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	292	36	256	0	0	0	0	12	90	0	12	100	0	12	66	0
	Ogółem bez praktyk	**792**	**168**	**572**	**52**	**68**	**130**	**4**	**62**	**144**	**8**	**26**	**188**	**20**	**12**	**110**	**20**
		792				**202**			**214**			**234**			**142**		
	Moduły praktyk	Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	110	4	8	98	4	8	98	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	370	12	24	334	0	0	0	4	8	114	4	8	112	4	8	108
	Ogółem praktyki	**480**	**16**	**32**	**432**	**4**	**8**	**98**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**
	OGÓŁEM:	**1272**				**312**			**340**			**358**			**262**		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	26	10	11	5	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	22	13	5	4	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	37	0	12	12	13
	Ogółem bez praktyk	**101**	**23**	**28**	**29**	**21**
7	Moduły praktyk kierunkowych	4	4	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	15	0	5	5	5
	Ogółem praktyki	**19**	**4**	**5**	**5**	**5**
	OGÓŁEM:	**120**	**27**	**33**	**34**	**26**

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	**788**
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	**52**
Liczba godzin praktyk w Instytucji	**432**
Łączna liczba godzin w programie	**1272**

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł wybieralny: *Game Art i Concept Design*
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Niestacjonarne
Profil: Praktyczny
Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N2-00-PWKSK-2	Podstawy wizualne: kolor, światło i kompozycja	O	3	24	12	12	0				12	12							
2	N2-00-PORIS-2	Podstawy rysunku i szkicu	O	3	30	0	30	0					30							
3	N2-00-ANDA-2	Anatomia dla artystów	O	3	20	0	20	0					20							
4	N2-00-POPRPO-2	Podstawy projektowania postaci	O	3	20	0	20	0					20							
5	N2-00-HIASWG-3	Historia i analiza sztuki w grach	O	3	30	12	18	0							12	18				
6	N2-00-ZADIPA-3	Zaawansowany digital painting	O	2	18	0	18	0								18				
7	N2-00-PPIIF-3	Projektowanie potworów i istot fantastycznych	O	3	30	0	30	0								30				
8	N2-00-POMO3D-3	Podstawy modelowania 3D	O	2	20	0	20	0								20				
9	N2-00-KOPRSR-3	Koncepcyjne projektowanie środowisk	O	2	20	0	20	0								20				
10	N2-62-MODPOS-4	Modelowanie postaci	O	4	16	0	16	0											16	
11	N2-00-SIEWG-4	Stylizacja i estetyka w grach	O	3	32	12	20	0										12	20	
12	N2-00-PODAIG-4	Portfolio dla artystów gier	O	3	16	0	16	0											16	
13	N2-62-ANIM2D-4	Animacja 2D	O	3	16	0	16	0											16	
		RAZEM:		**37**	**292**	**36**	**256**	**0**	**0**	**0**	**0**	**12**	**82**	**0**	**12**	**106**	**0**	**12**	**68**	**0**

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	N2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	126	4	8	114				4	8	114						
2	N2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	124	4	8	112							4	8	112			
3	N2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	4	8	108										4	8	108
		RAZEM:		**15**	**370**	**12**	**24**	**334**	**0**	**0**	**0**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	176	74	90	12	40	22	4	20	42	8	14	26	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	196	58	138	0	28	108	0	30	12	0	0	18	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	48	0	48	0	0	0	0	0	0	0	0	24	0	0	24	0
4	Moduły kształcenia językowego	80	0	40	40	0	0	0	0	0	0	0	20	20	0	20	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	292	36	256	0	0	0	0	12	82	0	12	106	0	12	68	0
	Ogółem bez praktyk	**792**	**168**	**572**	**52**	**68**	**130**	**4**	**62**	**136**	**8**	**26**	**194**	**20**	**12**	**112**	**20**
		792				**202**			**206**			**240**			**144**		
	Moduły praktyk	Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	110	4	8	98	4	8	98	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	370	12	24	334	0	0	0	4	8	114	4	8	112	4	8	108
	Ogółem praktyki	**480**	**16**	**32**	**432**	**4**	**8**	**98**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**
	OGÓŁEM:	**1272**				**312**			**332**			**364**			**264**		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	26	10	11	5	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	22	13	5	4	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	37	0	12	12	13
	Ogółem bez praktyk	**101**	**23**	**28**	**29**	**21**
7	Moduły praktyk kierunkowych	4	4	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	15	0	5	5	5
	Ogółem praktyki	**19**	**4**	**5**	**5**	**5**
	OGÓŁEM:	**120**	**27**	**33**	**34**	**26**

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	**788**
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	**52**
Liczba godzin praktyk w Instytucji	**432**
Łączna liczba godzin w programie	**1272**

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł wybieralny: *Produkcja wideo*
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Niestacjonarne
Profil: Praktyczny

Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	N2-00-JEITFI-2	Język i teoria filmu	O	3	12	12	0	0				12								
2	N2-00-SCENPI-2	Scenariopisanie	O	3	26	0	26	0					26							
3	N2-00-PODREF-2	Podstawy reżyserii filmowej	O	3	30	0	30	0					30							
4	N2-00-TPROFT-2	Technologia produkcji filmowej i telewizyjnej	O	3	20	0	20	0					20							
5	N2-00-SZTUKO-3	Sztuka operatorska	O	3	30	12	18	0							12	18				
6	N2-00-SZMOFT-3	Sztuka montażu filmowego i telewizyjnego	O	2	26	0	26	0								26				
7	N2-00-BPROFT-3	Budżetowanie produkcji filmowych i telewizyjnych	O	2	18	0	18	0								18				
8	N2-00-SCENFT-3	Scenografia w filmie i telewizji	O	3	32	12	20	0							12	20				
9	N2-00-DZWFIT-3	Dźwięk w filmie i telewizji	O	2	20	0	20	0								20				
10	N2-62-PKFFIT-4	Produkcja krótkich form filmowych i telewizyjnych	O	4	20	0	20	0											20	
11	N2-00-ESWFIT-4	Efekty specjalne w filmie i telewizji	O	3	20	0	20	0											20	
12	N2-00-FLOMAN-4	Floor Managing	O	3	16	0	16	0											16	
13	N2-62-WARFIT-4	Warsztaty filmowe i telewizyjne	O	3	22	0	22	0											22	
		RAZEM:		**37**	**292**	**36**	**256**	**0**	**0**	**0**	**0**	**12**	**76**	**0**	**24**	**102**	**0**	**0**	**78**	**0**

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	N2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	126	4	8	114				4	8	114						
2	N2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	124	4	8	112							4	8	112			
3	N2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	4	8	108										4	8	108
		RAZEM:		**15**	**370**	**12**	**24**	**334**	**0**	**0**	**0**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	176	74	90	12	40	22	4	20	42	8	14	26	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	196	58	138	0	28	108	0	30	12	0	0	18	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	48	0	48	0	0	0	0	0	0	0	0	24	0	0	24	0
4	Moduły kształcenia językowego	80	0	40	40	0	0	0	0	0	0	0	20	20	0	20	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	292	36	256	0	0	0	0	12	76	0	24	102	0	0	78	0
	Ogółem bez praktyk	**792**	**168**	**572**	**52**	**68**	**130**	**4**	**62**	**130**	**8**	**38**	**190**	**20**	**0**	**122**	**20**
		792				**202**			**200**			**248**			**142**		
	Moduły praktyk	Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	110	4	8	98	4	8	98	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	370	12	24	334	0	0	0	4	8	114	4	8	112	4	8	108
	Ogółem praktyki	**480**	**16**	**32**	**432**	**4**	**8**	**98**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**
	OGÓŁEM:	**1272**				**312**			**326**			**372**			**262**		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	26	10	11	5	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	22	13	5	4	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	37	0	12	12	13
	Ogółem bez praktyk	**101**	**23**	**28**	**29**	**21**
7	Moduły praktyk kierunkowych	4	4	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	15	0	5	5	5
	Ogółem praktyki	**19**	**4**	**5**	**5**	**5**
	OGÓŁEM:	**120**	**27**	**33**	**34**	**26**

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	**788**
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	**52**
Liczba godzin praktyk w Instytucji	**432**
Łączna liczba godzin w programie	**1272**

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: **Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Stacjonarne
Profil: Praktyczny
Dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach - 82,5%
Dyscyplina uzupełniająca: nauki o zarządzaniu i jakości - 17,5%

Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

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		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	4	0	0	4			4									
2	S2-62-POZAOK-1	Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	E	7	64	30	34	0	30	34										
3	S2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	28	28	0	0	28											
4	S2-62-TEOKZ-2	Teorie i koncepcje zarządzania	E	7	64	30	34	0				30	34							
5	S2-62-ZARPRO-3	Zarządzanie problemami organizacji	O	5	60	26	34	0							26	34				
6	S2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	4	44	0	36	8					36	8						
		RAZEM:		**26**	**264**	**114**	**138**	**12**	**58**	**34**	**4**	**30**	**70**	**8**	**26**	**34**	**0**	**0**	**0**	**0**

Moduły kształcenia kierunkowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	2	30	0	30	0		30										
2	S2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	2	30	0	30	0		30										
3	S2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	O	2	26	0	26	0		26										
4	S2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	36	18	18	0	18	18										
5	S2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	16	16	0	0	16											
6	S2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	2	30	0	30	0		30										
7	S2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	46	26	20	0				26	20							
8	S2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	30	30	0	0				30								
9	S2-62-DIGCUL-3	Digital Culture - j. ang.	O	4	26	0	26	0								26				
10					0	0	0	0												
		RAZEM:		**22**	**270**	**90**	**180**	**0**	**34**	**134**	**0**	**56**	**20**	**0**	**0**	**26**	**0**	**0**	**0**	**0**

Moduły przygotowania pracy dyplomowej

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	30	0	30	0								30				
2	S2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	30	0	30	0											30	
		RAZEM:		**10**	**60**	**0**	**60**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**30**	**0**	**0**	**30**	**0**

Moduły kształcenia językowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	50	0	30	20								30	20			
2	S2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	50	0	30	20											30	20
		RAZEM:		**6**	**100**	**0**	**60**	**40**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**30**	**20**	**0**	**30**	**20**

Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1					0	0	0	0												
2					0	0	0	0												
3					0	0	0	0												
		RAZEM:		**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**

Moduły praktyk kierunkowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	S2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4	110	4	8	98	4	8	98									
		RAZEM:		**4**	**110**	**4**	**8**	**98**	**4**	**8**	**98**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	264	114	138	12	58	34	4	30	70	8	26	34	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	270	90	180	0	34	134	0	56	20	0	0	26	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0
4	Moduły kształcenia językowego	100	0	60	40	0	0	0	0	0	0	0	30	20	0	30	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Razem bez modułu praktyk kierunkowych:	**694**	**204**	**438**	**52**	**92**	**168**	**4**	**86**	**90**	**8**	**26**	**120**	**20**	**0**	**60**	**20**
	Moduły praktyk	Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
6	Moduły praktyk kierunkowych	110	4	8	98	4	8	98	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	RAZEM z modułem praktyk kierunkowych:	**804**				**374**			**184**			**166**			**80**		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	26	10	11	5	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	22	13	5	4	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły praktyk kierunkowych	4	4	0	0	0
RAZEM:		**68**	**27**	**16**	**17**	**8**
Moduł kształcenia specjalnościowego:		*52*	*3*	*14*	*13*	*22*
OGÓŁEM:		**120**	**30**	**30**	**30**	**30**
Dopuszczalny deficyt punktowy po semetrze:			-5	-5	-5	-5

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł wybieralny: *Animacja 3D*
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Stacjonarne
Profil: Praktyczny
Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-62-TEMSHA-2	Texturowanie, mapowanie i shading	O	3	30	0	30	0					30							
2	S2-62-MOD3D-2	Modelowanie 3D	O	3	40	0	40	0					40							
3	S2-62-SCU3D-2	Sculpting 3D	O	3	40	0	40	0					40							
4	S2-62-MOTDES-2	Motion Design	O	3	30	0	30	0					30							
5	S2-62-ANIM2D-3	Animacja 2D	O	3	50	0	50	0								50				
6	S2-62-MODPOS-3	Modelowanie postaci	O	2	30	0	30	0								30				
7	S2-62-SGANIF-3	Silniki gier w animacji filmowej	O	3	60	20	40	0							20	40				
8	S2-62-POSCOM-3	Postprodukcja - compositing	O	2	40	20	20	0							20	20				
9	S2-62-ANIUM-3	Animacja urządzeń mechanicznych	O	2	40	0	40	0								40				
10	S2-62-ANPOS-4	Animacja postaci	O	4	50	20	30	0										20	30	
11	S2-62-PROWAN-4	Processing w animacji	O	3	40	0	40	0											40	
12	S2-62-MATPAT-4	Matte painting i techniki 2,5D	O	3	30	0	30	0											30	
13	S2-62-POSMOD-4	Postprodukcja - montaż dźwięku	O	3	30	0	30	0											30	
		RAZEM:		**37**	**510**	**60**	**450**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**140**	**0**	**40**	**180**	**0**	**20**	**130**	**0**

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	S2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	126	4	8	114				4	8	114						
2	S2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	124	4	8	112							4	8	112			
3	S2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	4	8	108										4	8	108
		RAZEM:		**15**	**370**	**12**	**24**	**334**	**0**	**0**	**0**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	264	114	138	12	58	34	4	30	70	8	26	34	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	270	90	180	0	34	134	0	56	20	0	0	26	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0
4	Moduły kształcenia językowego	100	0	60	40	0	0	0	0	0	0	0	30	20	0	30	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	510	60	450	0	0	0	0	0	140	0	40	180	0	20	130	0
	Ogółem bez praktyk	**1204**	**264**	**888**	**52**	**92**	**168**	**4**	**86**	**230**	**8**	**66**	**300**	**20**	**20**	**190**	**20**
		1204				**264**			**324**			**386**			**230**		
	Moduły praktyk	Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	110	4	8	98	4	8	98	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	370	12	24	334	0	0	0	4	8	114	4	8	112	4	8	108
	Ogółem praktyki	**480**	**16**	**32**	**432**	**4**	**8**	**98**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**
	OGÓŁEM:	**1684**				**374**			**450**			**510**			**350**		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	26	10	11	5	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	22	13	5	4	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	37	0	12	12	13
	Ogółem bez praktyk	**101**	**23**	**28**	**29**	**21**
7	Moduły praktyk kierunkowych	4	4	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	15	0	5	5	5
	Ogółem praktyki	**19**	**4**	**5**	**5**	**5**
	OGÓŁEM:	**120**	**27**	**33**	**34**	**26**

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	**1200**
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	**52**
Liczba godzin praktyk w Instytucji	**432**
Łączna liczba godzin w programie	**1684**

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł wybieralny: *Game Design*
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Stacjonarne
Profil: Praktyczny
Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-62-ORPRG-2	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	O	3	40	0	40	0					40							
2	S2-62-GAMDES-2	Game Design	O	3	50	20	30	0				20	30							
3	S2-62-PSUNI1-2	Praca z silnikiem Unity I	O	3	40	0	40	0					40							
4	S2-62-PSUNR1-2	Praca z silnikiem Unreal I	O	3	40	0	40	0					40							
5	S2-62-LEVDES-3	Level Design	O	2	40	0	40	0								40				
6	S2-62-PSUNI2-3	Praca z silnikiem Unity II	O	2	30	0	30	0								30				
7	S2-62-PSUNR2-3	Praca z silnikiem Unreal II	O	3	30	0	30	0								30				
8	S2-62-TLEVD-3	Technical Level Design	O	2	40	0	40	0								40				
9	S2-62-MECHG1-3	Mechaniki wybranych gatunków	O	3	50	20	30	0							20	30				
10	S2-62-QUWRIT-4	Quest Writing	O	4	40	0	40	0											40	
11	S2-62-PSUNI3-4	Praca z silnikiem Unity III	O	3	30	0	30	0											30	
12	S2-62-PSUNR3-4	Praca z silnikiem Unreal III	O	3	30	0	30	0											30	
13	S2-62-ŚWIAT-4	Światotwórstwo w grach	O	3	50	20	30	0										20	30	
		RAZEM:		**37**	**510**	**60**	**450**	**0**	**0**	**0**	**0**	**20**	**150**	**0**	**20**	**170**	**0**	**20**	**130**	**0**

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	S2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	126	4	8	114				4	8	114						
2	S2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	124	4	8	112							4	8	112			
3	S2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	4	8	108										4	8	108
		RAZEM:		**15**	**370**	**12**	**24**	**334**	**0**	**0**	**0**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	264	114	138	12	58	34	4	30	70	8	26	34	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	270	90	180	0	34	134	0	56	20	0	0	26	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0
4	Moduły kształcenia językowego	100	0	60	40	0	0	0	0	0	0	0	30	20	0	30	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	510	60	450	0	0	0	0	20	150	0	20	170	0	20	130	0
	Ogółem bez praktyk	**1204**	**264**	**888**	**52**	**92**	**168**	**4**	**106**	**240**	**8**	**46**	**290**	**20**	**20**	**190**	**20**
		1204				**264**			**354**			**356**			**230**		
	Moduły praktyk	Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	110	4	8	98	4	8	98	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	370	12	24	334	0	0	0	4	8	114	4	8	112	4	8	108
	Ogółem praktyki	**480**	**16**	**32**	**432**	**4**	**8**	**98**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**
	OGÓŁEM:	**1684**				**374**			**480**			**480**			**350**		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	26	10	11	5	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	22	13	5	4	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	37	0	12	12	13
	Ogółem bez praktyk	**101**	**23**	**28**	**29**	**21**
7	Moduły praktyk kierunkowych	4	4	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	15	0	5	5	5
	Ogółem praktyki	**19**	**4**	**5**	**5**	**5**
	OGÓŁEM:	**120**	**27**	**33**	**34**	**26**

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	**1200**
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	**52**
Liczba godzin praktyk w Instytucji	**432**
Łączna liczba godzin w programie	**1684**

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł wybieralny: *Narracja interaktywna i produkcja AR i VR*
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Stacjonarne
Profil: Praktyczny

Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr												
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-62-MODSWO-2	Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów	O	3	30	0	30	0					30							
2	S2-00-PRDOIM-2	Projektowanie doświadczeń immersyjnych	O	3	40	0	40	0					40							
3	S2-00-PZSUIT1-2	Projektowanie z silnikiem Unity I technologii AR i VR	O	3	40	0	40	0					40							
4	S2-00-PSUNRE1-2	Projektowanie z silnikiem Unreal I technologii AR i VR	O	3	40	0	40	0					40							
5	S2-00-PZSUIT2-3	Projektowanie z silnikiem Unity II technologii AR i VR	O	2	30	0	30	0								30				
6	S2-00-PSUNRE2-3	Projektowanie z silnikiem Unreal II technologii AR i VR	O	2	30	0	30	0								30				
7	S2-00-TRRWEIK-3	Technologie rozszerzonej rzeczywistości w edukacji i kulturze	O	3	60	20	40	0							20	40				
8	S2-62-QUWRIT-3	Quest Writing	O	3	60	20	40	0							20	40				
9	S2-00-INUZARVR-3	Interfejsy użytkownika w AR i VR	O	2	30	0	30	0								30				
10	S2-00-MOIRYVR-4	Monetyzacja i rynek AR/VR	O	4	60	20	40	0										20	40	
11	S2-00-INTEVR-4	Integracja technologii VR z silnikami gier	O	3	30	0	30	0											30	
12	S2-00-SYDZIIM-4	Systemy dźwięku i muzyki w AR i VR	O	3	30	0	30	0											30	
13	S2-62-PSYCHGI-4	Psychologia gier	O	3	30	0	30	0											30	
RAZEM:				**37**	**510**	**60**	**450**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**150**	**0**	**40**	**170**	**0**	**20**	**130**	**0**

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	S2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	126	4	8	114				4	8	114						
2	S2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	124	4	8	112							4	8	112			
3	S2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	4	8	108										4	8	108
RAZEM:				**15**	**370**	**12**	**24**	**334**	**0**	**0**	**0**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	264	114	138	12	58	34	4	30	70	8	26	34	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	270	90	180	0	34	134	0	56	20	0	0	26	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0
4	Moduły kształcenia językowego	100	0	60	40	0	0	0	0	0	0	0	30	20	0	30	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	510	60	450	0	0	0	0	0	150	0	40	170	0	20	130	0
	Ogółem bez praktyk	**1204**	**264**	**888**	**52**	**92**	**168**	**4**	**86**	**240**	**8**	**66**	**290**	**20**	**20**	**190**	**20**
		1204				**264**			**334**			**376**			**230**		
	Moduły praktyk	Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	110	4	8	98	4	8	98	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	370	12	24	334	0	0	0	4	8	114	4	8	112	4	8	108
	Ogółem praktyki	**480**	**16**	**32**	**432**	**4**	**8**	**98**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**
	OGÓŁEM:	**1684**				**374**			**460**			**500**			**350**		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	26	10	11	5	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	22	13	5	4	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	37	0	12	12	13
	Ogółem bez praktyk	**101**	**23**	**28**	**29**	**21**
7	Moduły praktyk kierunkowych	4	4	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	15	0	5	5	5
	Ogółem praktyki	**19**	**4**	**5**	**5**	**5**
	OGÓŁEM:	**120**	**27**	**33**	**34**	**26**

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	**1200**
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	**52**
Liczba godzin praktyk w Instytucji	**432**
Łączna liczba godzin w programie	**1684**

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł wybieralny: *Zarządzanie projektami kreatywnymi*
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Stacjonarne
Profil: Praktyczny

Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr												
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-00-ZRWPRK-2	Zarządzanie ryzykiem w projektach kreatywnych	O	3	40	0	40	0					40							
2	S2-00-WAPRWI-2	Warsztaty projektowania wizualnego	O	3	30	0	30	0					30							
3	S2-00-PRIPIP-2	Prezentacja i pitching projektów	O	3	40	0	40	0					40							
4	S2-00-BIFPWBK-2	Budżetowanie i finansowanie projektów w branży kreatywnej	O	3	30	0	30	0					30							
5	S2-00-PZLWZ-3	Planowanie zasobów ludzkich w zespołach kreatywnych	O	2	40	0	40	0								40				
6	S2-00-LWZKR-3	Leadership w zespołach kreatywnych	O	2	40	0	40	0								40				
7	S2-00-NIMWBK-3	Negocjacje i mediacje w branży kreatywnej	O	3	50	20	30	0							20	30				
8	S2-00-ZRWPK-3	Zrównoważony rozwój w projektach kreatywnych	O	3	50	20	30	0							20	30				
9	S2-00-NDZPWBK-3	Narzędzia do zarządzania projektami w branży kreatywnej	O	2	40	0	40	0								40				
10	S2-00-AISWPK-4	Agile i Scrum w projektach kreatywnych	O	4	30	0	30	0											30	
11	S2-00-ZAWIKA-4	Zarządzanie wielokanałowymi kampaniami promocyjnymi	O	3	50	20	30	0										20	30	
12	S2-62-ORPRG-4	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	O	3	30	0	30	0											30	
13	S2-00-DESTH-4	Design Thinking	O	3	40	0	40	0											40	
		RAZEM:		**37**	**510**	**60**	**450**	**0**	**0**	**0**	**0**	**0**	**140**	**0**	**40**	**180**	**0**	**20**	**130**	**0**

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	S2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	126	4	8	114				4	8	114						
2	S2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	124	4	8	112							4	8	112			
3	S2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	4	8	108										4	8	108
		RAZEM:		**15**	**370**	**12**	**24**	**334**	**0**	**0**	**0**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	264	114	138	12	58	34	4	30	70	8	26	34	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	270	90	180	0	34	134	0	56	20	0	0	26	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0
4	Moduły kształcenia językowego	100	0	60	40	0	0	0	0	0	0	0	30	20	0	30	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	510	60	450	0	0	0	0	0	140	0	40	180	0	20	130	0
	Ogółem bez praktyk	**1204**	**264**	**888**	**52**	**92**	**168**	**4**	**86**	**230**	**8**	**66**	**300**	**20**	**20**	**190**	**20**
		1204				**264**			**324**			**386**			**230**		
	Moduły praktyk	Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	110	4	8	98	4	8	98	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	370	12	24	334	0	0	0	4	8	114	4	8	112	4	8	108
	Ogółem praktyki	**480**	**16**	**32**	**432**	**4**	**8**	**98**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**
	OGÓŁEM:	**1684**				**374**			**450**			**510**			**350**		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	26	10	11	5	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	22	13	5	4	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	37	0	12	12	13
	Ogółem bez praktyk	**101**	**23**	**28**	**29**	**21**
7	Moduły praktyk kierunkowych	4	4	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	15	0	5	5	5
	Ogółem praktyki	**19**	**4**	**5**	**5**	**5**
	OGÓŁEM:	**120**	**27**	**33**	**34**	**26**

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	**1200**
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	**52**
Liczba godzin praktyk w Instytucji	**432**
Łączna liczba godzin w programie	**1684**

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł wybieralny: *Technologie dźwiękowe w produkcji multimedialnej*
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Stacjonarne
Profil: Praktyczny

Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr												
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-00-PSIPD-2	Psychoakustyka i percepcja dźwięku	O	3	30	0	30	0					30							
2	S2-00-ZATND-2	Zaawansowane techniki nagrywania dźwięku	O	3	40	0	40	0					40							
3	S2-00-HITDWM-2	Historia i teoria dźwięku w mediach	O	3	50	20	30	0				20	30							
4	S2-00-POINAK-2	Podstawy inżynierii akustycznej	O	3	20	0	20	0					20							
5	S2-00-PREFDZ-3	Projektowanie efektów dźwiękowych	O	2	40	0	40	0								40				
6	S2-00-SDWAIF-3	Sound design w animacji i filmie	O	2	40	0	40	0								40				
7	S2-00-DWGIE-3	Dźwięk w gamifikacji i edutainment	O	3	50	20	30	0							20	30				
8	S2-00-MUIWM-3	Muzyka interaktywna w mediach	O	3	50	0	50	0								50				
9	S2-00-PODIM-3	Postprodukcja dźwięku i mastering	O	2	40	0	40	0								40				
10	S2-00-D3IBWVA-4	Dźwięk 3D i binauralny w VR i AR	O	4	40	0	40	0											40	
11	S2-00-KDWNM-4	Kultura dźwięku w nowych mediach	O	3	50	20	30	0										20	30	
12	S2-00-AGWPD-4	Algorytmy generatywne w projektowaniu dźwięku	O	3	30	0	30	0											30	
13	S2-00-IDWGK-4	Integracja dźwięku w grach komputerowych	O	3	30	0	30	0											30	
		RAZEM:		**37**	**510**	**60**	**450**	**0**	**0**	**0**	**0**	**20**	**120**	**0**	**20**	**200**	**0**	**20**	**130**	**0**

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr												
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	S2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	126	4	8	114				4	8	114						
2	S2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	124	4	8	112							4	8	112			
3	S2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	4	8	108										4	8	108
		RAZEM:		**15**	**370**	**12**	**24**	**334**	**0**	**0**	**0**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	264	114	138	12	58	34	4	30	70	8	26	34	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	270	90	180	0	34	134	0	56	20	0	0	26	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0
4	Moduły kształcenia językowego	100	0	60	40	0	0	0	0	0	0	0	30	20	0	30	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	510	60	450	0	0	0	0	20	120	0	20	200	0	20	130	0
	Ogółem bez praktyk	**1204**	**264**	**888**	**52**	**92**	**168**	**4**	**106**	**210**	**8**	**46**	**320**	**20**	**20**	**190**	**20**
		1204				**264**			**324**			**386**			**230**		
	Moduły praktyk	Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	110	4	8	98	4	8	98	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	370	12	24	334	0	0	0	4	8	114	4	8	112	4	8	108
	Ogółem praktyki	**480**	**16**	**32**	**432**	**4**	**8**	**98**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**
	OGÓŁEM:	**1684**				**374**			**450**			**510**			**350**		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	26	10	11	5	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	22	13	5	4	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	37	0	12	12	13
	Ogółem bez praktyk	**101**	**23**	**28**	**29**	**21**
7	Moduły praktyk kierunkowych	4	4	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	15	0	5	5	5
	Ogółem praktyki	**19**	**4**	**5**	**5**	**5**
	OGÓŁEM:	**120**	**27**	**33**	**34**	**26**

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	**1200**
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	**52**
Liczba godzin praktyk w Instytucji	**432**
Łączna liczba godzin w programie	**1684**

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł wybieralny: *Game Art i Concept Design*
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Stacjonarne
Profil: Praktyczny

Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr												
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-00-PWKSK-2	Podstawy wizualne: kolor, światło i kompozycja	O	3	50	20	30	0				20	30							
2	S2-00-PORIS-2	Podstawy rysunku i szkicu	O	3	40	0	40	0					40							
3	S2-00-ANDA-2	Anatomia dla artystów	O	3	30	0	30	0					30							
4	S2-00-POPRPO-2	Podstawy projektowania postaci	O	3	30	0	30	0					30							
5	S2-00-HIASWG-3	Historia i analiza sztuki w grach	O	3	50	20	30	0							20	30				
6	S2-00-ZADIPA-3	Zaawansowany digital painting	O	2	30	0	30	0								30				
7	S2-00-PPIIF-3	Projektowanie potworów i istot fantastycznych	O	3	50	0	50	0								50				
8	S2-00-POMO3D-3	Podstawy modelowania 3D	O	2	40	0	40	0								40				
9	S2-00-KOPRSR-3	Koncepcyjne projektowanie środowisk	O	2	40	0	40	0								40				
10	S2-62-MODPOS-4	Modelowanie postaci	O	4	30	0	30	0											30	
11	S2-00-SIEWG-4	Stylizacja i estetyka w grach	O	3	50	20	30	0										20	30	
12	S2-00-PODAIG-4	Portfolio dla artystów gier	O	3	30	0	30	0											30	
13	S2-62-ANIM2D-4	Animacja 2D	O	3	40	0	40	0											40	
RAZEM:				**37**	**510**	**60**	**450**	**0**	**0**	**0**	**0**	**20**	**130**	**0**	**20**	**190**	**0**	**20**	**130**	**0**

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr												
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	S2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	126	4	8	114				4	8	114						
2	S2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	124	4	8	112							4	8	112			
3	S2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	4	8	108										4	8	108
RAZEM:				**15**	**370**	**12**	**24**	**334**	**0**	**0**	**0**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	264	114	138	12	58	34	4	30	70	8	26	34	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	270	90	180	0	34	134	0	56	20	0	0	26	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0
4	Moduły kształcenia językowego	100	0	60	40	0	0	0	0	0	0	0	30	20	0	30	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	510	60	450	0	0	0	0	20	130	0	20	190	0	20	130	0
	Ogółem bez praktyk	**1204**	**264**	**888**	**52**	**92**	**168**	**4**	**106**	**220**	**8**	**46**	**310**	**20**	**20**	**190**	**20**
		1204				**264**			**334**			**376**			**230**		
	Moduły praktyk	Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	110	4	8	98	4	8	98	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	370	12	24	334	0	0	0	4	8	114	4	8	112	4	8	108
	Ogółem praktyki	**480**	**16**	**32**	**432**	**4**	**8**	**98**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**
	OGÓŁEM:	**1684**				**374**			**460**			**500**			**350**		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	26	10	11	5	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	22	13	5	4	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	37	0	12	12	13
	Ogółem bez praktyk	**101**	**23**	**28**	**29**	**21**
7	Moduły praktyk kierunkowych	4	4	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	15	0	5	5	5
	Ogółem praktyki	**19**	**4**	**5**	**5**	**5**
	OGÓŁEM:	**120**	**27**	**33**	**34**	**26**

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	**1200**
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	**52**
Liczba godzin praktyk w Instytucji	**432**
Łączna liczba godzin w programie	**1684**

Wydział: Wydział Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł wybieralny: *Produkcja wideo*
Stopień kształcenia: II stopień
Forma studiów: Stacjonarne
Profil: Praktyczny

Czas trwania: 4 semestry
Obowiązuje od roku akademickiego: 2026/2027

Moduły kształcenia specjalnościowego

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	S2-00-JEITFI-2	Język i teoria filmu	O	3	20	20	0	0				20								
2	S2-00-SCENPI-2	Scenariopisanie	O	3	40	0	40	0					40							
3	S2-00-PODREF-2	Podstawy reżyserii filmowej	O	3	50	0	50	0					50							
4	S2-00-TPROFT-2	Technologia produkcji filmowej i telewizyjnej	O	3	30	0	30	0					30							
5	S2-00-SZTUKO-3	Sztuka operatorska	O	3	70	20	50	0							20	50				
6	S2-00-SZMOFT-3	Sztuka montażu filmowego i telewizyjnego	O	2	40	0	40	0								40				
7	S2-00-BPROFT-3	Budżetowanie produkcji filmowych i telewizyjnych	O	2	30	0	30	0								30				
8	S2-00-SCENFT-3	Scenografia w filmie i telewizji	O	3	50	20	30	0							20	30				
9	S2-00-DZWFIT-3	Dźwięk w filmie i telewizji	O	2	30	0	30	0								30				
10	S2-62-PKFFIT-4	Produkcja krótkich form filmowych i telewizyjnych	O	4	40	0	40	0											40	
11	S2-00-ESWFIT-4	Efekty specjalne w filmie i telewizji	O	3	40	0	40	0											40	
12	S2-00-FLOMAN-4	Floor Managing	O	3	30	0	30	0											30	
13	S2-62-WARFIT-4	Warsztaty filmowe i telewizyjne	O	3	40	0	40	0											40	
		RAZEM:		**37**	**510**	**60**	**450**	**0**	**0**	**0**	**0**	**20**	**120**	**0**	**40**	**180**	**0**	**0**	**150**	**0**

Moduły praktyk specjalnościowych

Lp.	Kod przedmiotu	Nazwa przedmiotu/modułu kształcenia	E/O/ZAL	ECTS	Liczba godz.				Semestr											
									sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
					Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
1	S2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	126	4	8	114				4	8	114						
2	S2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	124	4	8	112							4	8	112			
3	S2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	120	4	8	108										4	8	108
		RAZEM:		**15**	**370**	**12**	**24**	**334**	**0**	**0**	**0**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**

Podsumowanie

Godziny

Lp.	Moduły	Liczba godz.				Semestr											
						sem. 1			sem. 2			sem. 3			sem 4		
		Ogół.	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e	wyk.	ćw.	p/e
1	Moduły kształcenia podstawowego	264	114	138	12	58	34	4	30	70	8	26	34	0	0	0	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	270	90	180	0	34	134	0	56	20	0	0	26	0	0	0	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	60	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	30	0	0	30	0
4	Moduły kształcenia językowego	100	0	60	40	0	0	0	0	0	0	0	30	20	0	30	20
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	510	60	450	0	0	0	0	20	120	0	40	180	0	0	150	0
	Ogółem bez praktyk	**1204**	**264**	**888**	**52**	**92**	**168**	**4**	**106**	**210**	**8**	**66**	**300**	**20**	**0**	**210**	**20**
		1204				**264**			**324**			**386**			**230**		
	Moduły praktyk	Ogół.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.	WP	EW	prak.
7	Moduły praktyk kierunkowych	110	4	8	98	4	8	98	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	370	12	24	334	0	0	0	4	8	114	4	8	112	4	8	108
	Ogółem praktyki	**480**	**16**	**32**	**432**	**4**	**8**	**98**	**4**	**8**	**114**	**4**	**8**	**112**	**4**	**8**	**108**
	OGÓŁEM:	**1684**				**374**			**450**			**510**			**350**		

Punkty ECTS

Lp.		Liczba punktów	Semestr			
			sem. 1	sem. 2	sem. 3	sem 4
1	Moduły kształcenia podstawowego	26	10	11	5	0
2	Moduły kształcenia kierunkowego	22	13	5	4	0
3	Moduły przygotowania pracy dyplomowej	10	0	0	5	5
4	Moduły kształcenia językowego	6	0	0	3	3
5	Moduły kształcenia w zakresie kultury fizycznej	0	0	0	0	0
6	Moduły kształcenia specjalnościowego	37	0	12	12	13
	Ogółem bez praktyk	**101**	**23**	**28**	**29**	**21**
7	Moduły praktyk kierunkowych	4	4	0	0	0
8	Moduły praktyk specjalnościowych	15	0	5	5	5
	Ogółem praktyki	**19**	**4**	**5**	**5**	**5**
	OGÓŁEM:	**120**	**27**	**33**	**34**	**26**

Liczba godzin bez praktyk w Instytucji, zajęć e-learningowych i projektów	**1200**
Liczba godzin zajęć e-learningowych i projektów	**52**
Liczba godzin praktyk w Instytucji	**432**
Łączna liczba godzin w programie	**1684**

Macierz efektów uczenia się

Uczelnia:	**Uniwersytet DSW Idels**
Wydział:	**Studiów Stosowanych we Wrocławiu**
Kierunek:	**Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	**Animacja 3D**
Stopień kształcenia:	**II stopień**
Profil:	**praktyczny**
Czas trwania	**2 lata (4 semestry)**
Obowiązuje od roku akademickiego	**2026/2027**

OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol efektu uczenia się dla kierunku	Symbol charakterystyk	Stopień nasycenia efektu uczenia się	Moduły kształcenia podstawowego					Moduły kształcenia kierunkowego									Moduły kształcenia językowego		Moduły przygotowania pracy dyplomowej		Moduły praktyk kierunkowych	Moduły praktyk specjalnościowych			Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie)											
				Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	Prawo nowych mediów	Teorie i koncepcje zarządzania	Zarządzanie problemami organizacji	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	Warsztaty motion capture	Storytelling i story design	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	Historia nowych mediów	Język sztuk wizualnych	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	Teoria nowych mediów	Digital culture	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	Seminarium magisterskie I	Seminarium magisterskie II	Kierunkowa praktyka zawo	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	Texturowanie, mapowanie i shading	Sculpting 3d	Animacja 2d	Silniki gier w animacji filmowej	Motion design	Modelowanie postaci	Postprodukcja - compositing	Animacja urządzeń mechanicznych	Animacja postaci	Processing w animacji	Matte painting i techniki 2,5d	Modelowanie 3D	Postprodukcja - montaż dźwięku
WIEDZA absolwent zna i rozumie:				**4**	**2**	**2**	**2**	**4**	**3**	**3**	**3**	**3**	**4**	**3**	**5**	**3**	**4**	**2**	**2**	**4**	**4**	**2**	**3**	**5**	**4**	**2**	**2**	**1**	**1**	**3**	**6**	**5**	**3**	**3**	**5**	**2**	**3**	**2**
w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG	**10**								**1**		**1**		**1**		**1**	**1**	**1**	**1**	**1**										**1**					**1**	
w pogłębionym stopniu wybrane teorie i metody z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach kluczowe ze względu na specyfikę branży mediów kreatywnych	MK2P_W02	P7U_W P7S_WG	**8**								**1**	**1**			**1**	**1**				**1**	**1**	**1**			**1**												
współczesne metody i narzędzia zarządzania wykorzystywane w planowaniu, organizowaniu i doskonaleniu pracy zespołów kreatywnych i technicznych	MK2P_W03	P7S_WK	**6**	**1**		**1**	**1**	**1**														**1**		**1**												
wiodące teorie i metody z zakresu zarządzania zespołami	MK2P_W04	P7U_W P7S_WG	**6**	**1**		**1**	**1**																	**1**	**1**										**1**	
w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych	MK2P_W05	P7U_W P7S_WG P7S_WK	**9**										**1**				**1**	**1**	**1**										**1**	**1**		**1**	**1**	**1**		
w pogłębionym stopniu wszystkie fazy opracowania projektów kreatywnych – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną.	MK2P_W06	P7S_WG P7U_W	**16**	**1**					**1**								**1**			**1**	**1**		**1**	**1**	**1**	**1**				**1**	**1**	**1**	**1**	**1**			**1**
w pogłębionym stopniu język komunikacji wykorzystywany w sztukach wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem aspektów estetyki związanej z realizowanymi projektami	MK2P_W07	P7U_W P7S_WG	**12**							**1**		**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**												**1**	**1**	**1**		**1**	**1**			
zasady komunikacji za pomocą projektów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania nowoczesnych mediów.	MK2P_W08	P7S_WK P7S_WG P7U_W	**7**		**1**			**1**		**1**				**1**										**1**				**1**				**1**					
w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego	MK2P_W09	P7U_W P7S_WG	**13**						**1**														**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**		**1**			**1**
w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania	MK2P_W10	P7U_W P7S_WG	**16**					**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**				**1**	**1**		**1**							**1**		**1**		**1**	**1**		
zasady tworzenia, rozwoju i zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów kreatywnych oraz dostosowania projektów do wymogów prawa własności intelektualnej i prawa mediów	MK2P_W11	P7U_W P7S_WK	**6**	**1**	**1**			**1**							**1**															**1**						**1**	
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi:				**5**	**3**	**2**	**2**	**4**	**3**	**3**	**3**	**3**	**2**	**3**	**3**	**3**	**3**	**1**	**1**	**4**	**4**	**1**	**2**	**4**	**5**	**4**	**2**	**3**	**3**	**2**	**4**	**3**	**4**	**4**	**4**	**5**	**2**	**2**
formułować elementy koncepcji projektów kreatywnych z wykorzystaniem wiedzy z zakresu teorii mediów.	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW	**10**		**1**					**1**	**1**	**1**					**1**			**1**	**1**	**1**			**1**			**1**											
rozwiązywać złożone problemy związane z zarządzaniem zespołami kreatywnymi i technicznymi z wykorzystaniem metod i narzędzi zarządzania.	MK2P_U02	P7U_U P7S_UO P7S_UW	**18**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**		**1**					**1**							**1**	**1**		**1**	**1**	**1**				**1**	**1**	**1**	**1**	**1**		
dokonywać wyborów narzędzi do realizacji projektów, szczególnie wyboru oprogramowania i jego funkcjonalności oraz uzasadniać dokonane wybory	MK2P_U03	P7U_U P7S_UW P7S_UU	**14**	**1**					**1**			**1**											**1**		**1**	**1**	**1**		**1**	**1**	**1**	**1**		**1**	**1**	**1**		
planować złożony projekt i organizować jego realizację z uwzględnieniem warunków pracy, zasobów ludzkich, finansowych i materiałowych	MK2P_U04	P7U_U P7S_UW P7S_UO P7S_UU	**8**										**1**		**1**					**1**	**1**											**1**	**1**	**1**	**1**		
dokonać pogłębionej analizy studium wykonalności oraz prowadzić bieżącą kontrolę skuteczności realizacji zadań w ramach projektu przy użyciu narzędzi z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości	MK2P_U05	P7U_U P7S_UW P7S_UO	**8**	**1**		**1**	**1**	**1**												**1**	**1**			**1**	**1**												

stworzyć złożony projekt charakteryzujący się rozbudowaną warstwą wizualną, muzyczno-dźwiękową oraz komunikacyjną, uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe	MK2P_U06	P7U_U P7S_UW	13						1	1													1	1	1			1		1	1	1	1	1	1		1
dobierać kanały medialne do komunikacji i promocji projektów kreatywnych.	MK2P_U07	P7U_U P7S_UW P7S_UK	4					1						1		1																1						
planować złożoną działalność strategiczną, operacyjną i taktyczną w zakresie tworzenia i dystrybucji dzieł kreatywnych	MK2P_U08	P7U_U P7S_UW P7S_UO	4	1										1														1		1						
podejmować i realizować kluczowe zadania w projektach kreatywnych i efektywnie współpracować z zespołem kreatywnym i technicznym	MK2P_U09	P7U_U P7S_UK P7S_UO	3									1												1											1	
rozpoznać gatunki i formaty medialne, krytycznie analizować ich treść i formę oraz wykorzystać przy realizacji projektów kreatywnych	MK2P_U10	P7U_U P7S_UW	13							1	1		1	1	1	1	1								1			1	1		1				1		1
posługiwać się zaawansowaną terminologią związaną ze studiowanym kierunkiem, zgodną z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	MK2P_U11	P7U_U P7S_UW P7S_UK	11	1	1			1								1	1	1	1	1	1				1					1							
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:				1	2	2	2	3	2	1	1	2	2	2	3	2	3	1	1	3	3	1	2	3	3	2	3	1	2	2	2	4	3	2	3	0	2
odpowiedzialnego pełnienia roli twórcy i producenta projektów medialnych, mając świadomość ich społecznego i kulturowego oddziaływania	MK2P_K01	P7S_KR P7S_KK	16						1	1							1			1	1		1		1		1	1	1			1	1	1	1	1		1
zasięgania opinii i konsultowania projektów z ekspertami i podmiotami zewnętrznymi z zakresu mediów oraz innych dziedzin.	MK2P_K02	P7U_K P7S_KR P7S_KK	21		1							1	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1			
rozwijania dorobku zawodowego poprzez odpowiedzialne pełnienie różnorodnych ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych i gospodarczych	MK2P_K03	P7S_KO P7S_KR	13					1			1	1	1	1	1	1									1	1			1	1	1				1			
do pielęgnowania i promowania wartości etycznych swojej profesji, wspierania ich, przestrzegania oraz dbania o zachowanie kultury zawodu	MK2P_K04	P7S_KR P7S_KO	7					1									1			1	1					1						1	1				
zarzadzania zespołami twórców w celu efektywnej realizacji projektów z uwzględnieniem oczekiwań różnych interesariuszy oraz zasad współżycia społecznego	MK2P_K05	P7U_K P7S_KO P7S_KR	12	1	1	1	1	1	1									1	1					1								1			1		1
diagnozowania problemów w strukturze organizacji, które mają istotne znaczenie dla funkcjonowania i efektywności zespołu, a także podejmowania działań naprawczych	MK2P_K06	P7U_K P7S_KO P7S_KK	4			1	1								1									1													

Macierz efektów uczenia się

Uczelnia: Uniwersytet DSW Ideis
Wydział: Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie Game design
Stopień kształcenia: II stopień
Profil: praktyczny
Czas trwania 2 lata (4 semestry)
Obowiązuje od roku akademickiego 2026/2027

OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol efektu uczenia się dla kierunku	Symbol charakterystyk	Stopień nasycenia efektu uczenia się	Moduły kształcenia podstawowego					Moduły kształcenia kierunkowego								Moduł kształcenia językowego		Moduły przygotowania pracy dyplomowej		Moduły praktyk kierunkowych	Moduły praktyk specjalnościowych			Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie)												
				Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	Prawo nowych mediów	Teorie i koncepcje zarządzania	Zarządzanie problemami organizacji	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	Storytelling i story design	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	Historia nowych mediów	Język sztuk wizualnych	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	Teoria nowych mediów	Digital Culture - j. ang.	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	Seminarium magisterskie I	Seminarium magisterskie II	Kierunkowa praktyka zawodowa	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	Game design	Praca z silnikiem Unity I	Praca z silnikiem Unreal I	Level design	Praca z silnikiem Unity II	Praca z silnikiem Unreal II	Technical level design	Mechaniki wybranych gatunków	Quest writing	Praca z silnikiem Unity III	Praca z silnikiem Unreal III	Światotwórstwo w grach
WIEDZA absolwent zna i rozumie:				**4**	**2**	**2**	**2**	**4**	**3**	**3**	**3**	**4**	**3**	**5**	**3**	**4**	**2**	**2**	**4**	**4**	**2**	**3**	**5**	**4**	**3**	**3**	**2**	**2**	**2**	**2**	**2**	**1**	**4**	**4**	**2**	**2**	**5**
w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG	11							1		1		1		1	1	1	1	1												1	1			1
w pogłębionym stopniu wybrane teorie i metody z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach kluczowe ze względu na specyfikę branży mediów kreatywnych	MK2P_W02	P7U_W P7S_WG	11							1	1			1	1				1	1	1			1								1	1			1
współczesne metody i narzędzia zarządzania wykorzystywane w planowaniu, organizowaniu i doskonaleniu pracy zespołów kreatywnych i technicznych	MK2P_W03	P7S_WK	7	1		1	1	1													1		1		1											
wiodące teorie i metody z zakresu zarządzania zespołami	MK2P_W04	P7U_W P7S_WG	6	1		1	1																1	1	1											
w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych	MK2P_W05	P7U_W P7S_WG P7S_WK	5									1				1	1	1								1										
w pogłębionym stopniu wszystkie fazy opracowania projektów kreatywnych – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną.	MK2P_W06	P7S_WG P7U_W	13	1												1			1	1		1	1	1			1	1		1	1				1	1	
w pogłębionym stopniu język komunikacji wykorzystywany w sztukach wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem aspektów estetyki związanej z realizowanymi projektami	MK2P_W07	P7U_W P7S_WG	12						1		1	1	1	1	1	1										1			1				1	1			1
zasady komunikacji za pomocą projektów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania nowoczesnych mediów.	MK2P_W08	P7S_WK P7S_WG P7U_W	6		1			1	1				1										1					1								
w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego	MK2P_W09	P7U_W P7S_WG	9																			1	1	1			1	1			1	1			
w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania	MK2P_W10	P7U_W P7S_WG	16					1	1	1	1	1	1	1	1				1	1		1				1			1			1	1			1
zasady tworzenia, rozwoju i zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów kreatywnych oraz dostosowania projektów do wymogów prawa własności intelektualnej i prawa mediów	MK2P_W11	P7U_W P7S_WK	6	1	1			1						1											1											1
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi:				**5**	**3**	**2**	**2**	**4**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**1**	**1**	**4**	**4**	**1**	**2**	**4**	**5**	**5**	**4**	**3**	**3**	**1**	**2**	**2**	**1**	**3**	**2**	**5**	**2**	**3**
formułować elementy koncepcji projektów kreatywnych z wykorzystaniem wiedzy z zakresu teorii mediów.	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW	12		1				1	1	1	1				1			1	1	1			1		1							1				
rozwiązywać złożone problemy związane z zarządzaniem zespołami kreatywnymi i technicznymi z wykorzystaniem metod i narzędzi zarządzania.	MK2P_U02	P7U_U P7S_UO P7S_UW	11	1	1	1	1	1		1				1								1	1			1							1		1		
dokonywać wyborów narzędzi do realizacji projektów, szczególnie wyboru oprogramowania i jego funkcjonalności oraz uzasadniać dokonane wybory	MK2P_U03	P7U_U P7S_UW P7S_UU	7	1							1											1		1	1	1										1

planować złożony projekt i organizować jego realizację z uwzględnieniem warunków pracy, zasobów ludzkich, finansowych i materiałowych	MK2P_U04	P7U_U P7S_UW P7S_UO P7S_UU	13										1		1					1	1					1			1		1	1	1		1	1	1	1				
dokonać pogłębionej analizy studium wykonalności oraz prowadzić bieżącą kontrolę skuteczności realizacji zadań w ramach projektu przy użyciu narzędzi z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości	MK2P_U05	P7U_U P7S_UW P7S_UO	11	1		1	1	1												1	1			1	1			1	1						1							
stworzyć złożony projekt charakteryzujący się rozbudowaną warstwą wizualną, muzyczno-dźwiękową oraz komunikacyjną, uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe	MK2P_U06	P7U_U P7S_UW	9						1															1	1			1	1						1						1	
dobierać kanały medialne do komunikacji i promocji projektów kreatywnych.	MK2P_U07	P7U_U P7S_UW P7S_UK	4					1					1		1											1																
planować złożoną działalność strategiczną, operacyjną i taktyczną w zakresie tworzenia i dystrybucji dzieł kreatywnych	MK2P_U08	P7U_U P7S_UW P7S_UO	3	1									1													1																
podejmować i realizować kluczowe zadania w projektach kreatywnych i efektywnie współpracować z zespołem kreatywnym i technicznym	MK2P_U09	P7U_U P7S_UK P7S_UO	6								1													1			1	1						1		1						
rozpoznać gatunki i formaty medialne, krytycznie analizować ich treść i formę oraz wykorzystać przy realizacji projektów kreatywnych	MK2P_U10	P7U_U P7S_UW	9						1	1		1	1	1	1	1									1									1							
posługiwać się zaawansowaną terminologią związaną ze studiowanym kierunkiem, zgodną z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	MK2P_U11	P7U_U P7S_UW P7S_UK	13	1	1			1							1	1	1	1	1	1						1			1			1					1				
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:				1	2	2	2	3	1	1	2	2	2	3	2	3	1	1	3	3	1	2	3	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2				
odpowiedzialnego pełnienia roli twórcy i producenta projektów medialnych mając świadomość ich społecznego i kulturowego oddziaływania	MK2P_K01	P7S_KR P7S_KK	11						1							1			1	1		1		1	1		1		1					1						1
zasięganie opinii i konsultowania projektów z ekspertami i podmiotami zewnętrznymi z zakresu mediów oraz innych dziedzin.	MK2P_K02	P7U_K P7S_KR P7S_KK	16		1						1	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1							1	1						1
rozwijania dorobku zawodowego poprzez odpowiedzialne pełnienie różnorodnych ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych i gospodarczych	MK2P_K03	P7S_KO P7S_KR	15					1		1	1	1	1	1	1									1				1	1	1	1	1			1	1				
do pielęgnowania i promowania wartości etycznych swojej profesji, wspierania ich przestrzegania oraz dbania o zachowanie kultury zawodu	MK2P_K04	P7S_KR P7S_KO	8					1								1			1	1								1			1		1			1				
zarzadzania zespołami twórców w celu efektywnej realizacji projektów z uwzględnieniem oczekiwań różnych interesariuszy oraz zasad współżycia społecznego	MK2P_K05	P7U_K P7S_KO P7S_KR	10	1	1	1	1	1									1	1					1			1	1													
diagnozowania problemów w strukturze organizacji, które mają istotne znaczenie dla funkcjonowania i efektywności zespołu, a także podejmowania działań naprawczych	MK2P_K06	P7U_K P7S_KO P7S_KK	6			1	1							1										1		1	1													

Macierz efektów uczenia się

Uczelnia: **Uniwersytet DSW Ideis**
Wydział: **Studiów Stosowanych we Wrocławiu**
Kierunek: **Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie **Narracja interaktywna i produkcja AR i VR**
Stopień kształcenia: **II stopień**
Profil: **praktyczny**
Czas trwania **2 lata (4 semestry)**
Obowiązuje od roku akademickiego **2026/2027**

OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol efektu uczenia się dla kierunku	Symbol charakterystyk	Stopień nasycenia efektu uczenia się	Moduły kształcenia podstawowego					Moduły kształcenia kierunkowego								Moduł kształcenia językowego		Moduły przygotowania pracy dyplomowej		Moduły praktyk kierunkowych	Moduły praktyk specjalnościowych			Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie)										
				Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	Prawo nowych mediów	Teorie i koncepcje zarządzania	Zarządzanie problemami organizacji	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	Storytelling i story design	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	Historia nowych mediów	Język sztuk wizualnych	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	Teoria nowych mediów	Digital Culture - j. ang.	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	Seminarium magisterskie I	Seminarium magisterskie II	Kierunkowa praktyka zawo	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów	Projektowanie doświadczeń immersyjnych	Projektowanie z silnikiem Unity i technologii AR i VR	Projektowanie z silnikiem Unreal i technologii AR i	Projektowanie z silnikiem Unity II technologii AR i VR	Projektowanie z silnikiem Unreal II technologii AR i	Technologie rozszerzonej rzeczywistości w edukacji i kulturze	Quest Writing	Interfejsy użytkownika w AR i VR	Monetyzacja i rynek AR/VR	Integracja technologii VR z silnikami gier	Systemy dźwięku i muzyki w AR i VR	Psychologia gier
WIEDZA **absolwent zna i rozumie:**				**4**	**2**	**2**	**2**	**4**	**3**	**3**	**3**	**4**	**3**	**5**	**3**	**4**	**2**	**2**	**4**	**4**	**2**	**3**	**5**	**4**	**2**	**3**	**3**	**3**	**4**	**3**	**3**	**3**	**4**	**3**
w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG	**13**							**1**		**1**		**1**		**1**	**1**	**1**	**1**	**1**								**1**	**1**				**1**	**1**
w pogłębionym stopniu wybrane teorie i metody z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach kluczowe ze względu na specyfikę branży mediów kreatywnych	MK2P_W02	P7U_W P7S_WG	**8**							**1**	**1**			**1**	**1**				**1**	**1**	**1**			**1**										
współczesne metody i narzędzia zarządzania wykorzystywane w planowaniu, organizowaniu i doskonaleniu pracy zespołów kreatywnych i technicznych	MK2P_W03	P7S_WK	**10**	**1**		**1**	**1**	**1**													**1**		**1**			1			1	1				
wiodące teorie i metody z zakresu zarządzania zespołami	MK2P_W04	P7U_W P7S_WG	**9**	**1**		**1**	**1**																**1**	**1**	1					1	1				1
w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych	MK2P_W05	P7U_W P7S_WG P7S_WK	**8**									**1**				**1**	**1**	**1**								1					1		1		1	
w pogłębionym stopniu wszystkie fazy opracowania projektów kreatywnych – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną.	MK2P_W06	P7S_WG P7U_W	**11**	**1**												**1**			**1**	**1**		**1**	**1**	**1**			1		1	1			1		
w pogłębionym stopniu język komunikacji wykorzystywany w sztukach wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem aspektów estetyki związanej z realizowanymi projektami	MK2P_W07	P7U_W P7S_WG	**10**						**1**		**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**										1	1						1		
zasady komunikacji za pomocą projektów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania nowoczesnych mediów.	MK2P_W08	P7S_WK P7S_WG P7U_W	**6**		**1**			**1**	**1**				**1**										**1**								1				
w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego	MK2P_W09	P7U_W P7S_WG	**11**																			**1**	**1**	**1**	**1**		1	1	1	1		1	1	
w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania	MK2P_W10	P7U_W P7S_WG	**16**					**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**				**1**	**1**		**1**				1					1	1	1	1
zasady tworzenia, rozwoju i zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów kreatywnych oraz dostosowania projektów do wymogów prawa własności intelektualnej i prawa mediów	MK2P_W11	P7U_W P7S_WK	**5**	**1**	**1**			**1**						**1**																1				
UMIEJĘTNOŚCI **absolwent potrafi:**				**5**	**3**	**2**	**2**	**4**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**1**	**1**	**4**	**4**	**1**	**2**	**4**	**5**	**4**	**4**	**4**	**4**	**4**	**5**	**4**	**3**	**4**	**2**	**5**	**3**	**2**
formułować elementy koncepcji projektów kreatywnych z wykorzystaniem wiedzy z zakresu teorii mediów.	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW	**15**		**1**				**1**	**1**	**1**	**1**				**1**			**1**	**1**	**1**			**1**					**1**					**1**	**1**	**1**	
rozwiązywać złożone problemy związane z zarządzaniem zespołami kreatywnymi i technicznymi z wykorzystaniem metod i narzędzi zarządzania.	MK2P_U02	P7U_U P7S_UO P7S_UW	**11**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**		**1**				**1**								**1**	**1**				1	1								
dokonywać wyborów narzędzi do realizacji projektów, szczególnie wyboru oprogramowania i jego funkcjonalności oraz uzasadniać dokonane wybory	MK2P_U03	P7U_U P7S_UW P7S_UU	**6**	**1**							**1**											**1**		**1**	1					1					

planować złożony projekt i organizować jego realizację z uwzględnieniem warunków pracy, zasobów ludzkich, finansowych i materiałowych	MK2P_U04	P7U_U P7S_UW P7S_UO P7S_UU	6									1		1					1	1									1					1						
dokonać pogłębionej analizy studium wykonalności oraz prowadzić bieżącą kontrolę skuteczności realizacji zadań w ramach projektu przy użyciu narzędzi z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości	MK2P_U05	P7U_U P7S_UW P7S_UO	19	1		1	1	1											1	1			1	1	1	1	1	1	1	1		1	1		1	1	1	1	1	1
stworzyć złożony projekt charakteryzujący się rozbudowaną warstwą wizualną, muzyczno-dźwiękową oraz komunikacyjną, uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe	MK2P_U06	P7U_U P7S_UW	6						1														1	1				1				1	1						
dobierać kanały medialne do komunikacji i promocji projektów kreatywnych.	MK2P_U07	P7U_U P7S_UW P7S_UK	4					1					1		1															1										
planować złożoną działalność strategiczną, operacyjną i taktyczną w zakresie tworzenia i dystrybucji dzieł kreatywnych	MK2P_U08	P7U_U P7S_UW P7S_UO	10	1									1													1	1	1	1	1	1			1		1			
podejmować i realizować kluczowe zadania w projektach kreatywnych i efektywnie współpracować z zespołem kreatywnym i technicznym	MK2P_U09	P7U_U P7S_UK P7S_UO	8								1												1			1		1	1	1	1				1				
rozpoznać gatunki i formaty medialne, krytycznie analizować ich treść i formę oraz wykorzystać przy realizacji projektów kreatywnych	MK2P_U10	P7U_U P7S_UW	14						1	1		1	1	1	1	1								1		1					1	1	1			1	1		
posługiwać się zaawansowaną terminologią związaną ze studiowanym kierunkiem, zgodną z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	MK2P_U11	P7U_U P7S_UW P7S_UK	11	1	1			1							1	1	1	1	1	1										1	1							
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:				1	2	2	2	3	1	1	2	2	2	3	2	3	1	1	3	3	1	2	3	3	1	3	2	2	3	3	2	1	2	2	3	1	1
odpowiedzialnego pełnienia roli twórcy i producenta projektów medialnych mając świadomość ich społecznego i kulturowego oddziaływania	MK2P_K01	P7S_KR P7S_KK	8						1							1			1	1		1		1		1										1	
zasięganie opinii i konsultowania projektów z ekspertami i podmiotami zewnętrznymi z zakresu mediów oraz innych dziedzin.	MK2P_K02	P7U_K P7S_KR P7S_KK	18		1						1	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1					1	1	1			1	1		
rozwijania dorobku zawodowego poprzez odpowiedzialne pełnienie różnorodnych ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych i gospodarczych	MK2P_K03	P7S_KO P7S_KR	17					1		1	1	1	1	1	1								1	1		1	1	1	1		1	1	1	1			
do pielęgnowania i promowania wartości etycznych swojej profesji, wspierania ich przestrzegania oraz dbania o zachowanie kultury zawodu	MK2P_K04	P7S_KR P7S_KO	7					1								1			1	1			1							1		1					
zarzadzania zespołami twórców w celu efektywnej realizacji projektów z uwzględnieniem oczekiwań różnych interesariuszy oraz zasad współżycia społecznego	MK2P_K05	P7U_K P7S_KO P7S_KR	10	1	1	1	1	1									1	1				1				1											1
diagnozowania problemów w strukturze organizacji, które mają istotne znaczenie dla funkcjonowania i efektywności zespołu, a także podejmowania działań naprawczych	MK2P_K06	P7U_K P7S_KO P7S_KK	9			1	1							1								1				1	1	1	1					1			

Macierz efektów uczenia się

Uczelnia: Uniwersytet DSW Ideis
Wydział: Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie Zarządzanie projektami kreatywnymi
Stopień kształcenia: II stopień
Profil: praktyczny
Czas trwania 2 lata (4 semestry)
Obowiązuje od roku akademickiego 2026/2027

OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol efektu uczenia się dla kierunku	Symbol charakterystyk	Stopień nasycenia efektu uczenia się	Moduły kształcenia podstawowego					Moduły kształcenia kierunkowego								Moduł kształcenia językowego		Moduły przygotowania pracy dyplomowej		Moduły praktyk kierunkowych	Moduły praktyk specjalnościowych			Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie)									
				Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	Prawo nowych mediów	Teorie i koncepcje zarządzania	Zarządzanie problemami organizacji	Self-branding i zarządzanie marką	Storytelling i story design	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	Historia nowych mediów	Język sztuk wizualnych	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	Teoria nowych mediów	Digital Culture - j. ang.	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	Seminarium magisterskie I	Seminarium magisterskie II	Kierunkowa praktyka zawodowa	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	Zarządzanie ryzykiem w projektach kreatywnych	Warsztaty projektowania wizualnego	Prezentacja i pitching projektów	Budżetowanie i finansowanie projektów	Planowanie zasobów ludzkich w zespołach	Leadership w zespołach kreatywnych	Negocjacje i mediacje w branży kreatywnej	Zrównoważony rozwój w projektach kreatywnych	Narzędzia do zarządzania projektami w branży kreatywnej	Agile i Scrum w projektach kreatywnych	Zarządzanie wielokanałowymi	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji	Design Thinking
WIEDZA **absolwent zna i rozumie:**				**4**	**2**	**2**	**2**	**4**	**3**	**3**	**3**	**4**	**3**	**5**	**3**	**4**	**2**	**2**	**4**	**4**	**2**	**3**	**5**	**4**	**3**	**3**	**1**	**3**	**3**	**3**	**2**	**3**	**2**	**3**	**4**	**4**	**2**
w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG	13							1		1		1		1	1	1	1	1							1				1			1	1	1
w pogłębionym stopniu wybrane teorie i metody z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach kluczowe ze względu na specyfikę branży mediów kreatywnych	MK2P_W02	P7U_W P7S_WG	8							1	1			1	1				1	1	1			1												
współczesne metody i narzędzia zarządzania wykorzystywane w planowaniu, organizowaniu i doskonaleniu pracy zespołów kreatywnych i technicznych	MK2P_W03	P7S_WK	13	1		1	1	1													1		1		1			1	1			1	1		1	
wiodące teorie i metody z zakresu zarządzania zespołami	MK2P_W04	P7U_W P7S_WG	6	1		1	1																1	1		1										
w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych	MK2P_W05	P7U_W P7S_WG P7S_WK	5									1				1	1	1								1									
w pogłębionym stopniu wszystkie fazy opracowania projektów kreatywnych – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną.	MK2P_W06	P7S_WG P7U_W	9	1												1			1	1		1	1	1								1		1	
w pogłębionym stopniu język komunikacji wykorzystywany w sztukach wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem aspektów estetyki związanej z realizowanymi projektami	MK2P_W07	P7U_W P7S_WG	8						1		1	1	1	1	1	1																			1
zasady komunikacji za pomocą projektów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania nowoczesnych mediów.	MK2P_W08	P7S_WK P7S_WG P7U_W	13		1			1	1				1										1			1	1	1	1	1		1	1			
w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego	MK2P_W09	P7U_W P7S_WG	6																			1	1				1	1					1		
w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania	MK2P_W10	P7U_W P7S_WG	13					1	1	1	1	1	1	1	1				1	1		1				1							1		
zasady tworzenia, rozwoju i zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów kreatywnych oraz dostosowania projektów do wymogów prawa własności intelektualnej i prawa mediów	MK2P_W11	P7U_W P7S_WK	10	1	1			1						1									1			1			1	1		1		1	
UMIEJĘTNOŚCI **absolwent potrafi:**				**5**	**3**	**2**	**2**	**4**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**1**	**1**	**4**	**4**	**1**	**2**	**4**	**5**	**3**	**4**	**4**	**4**	**3**	**3**	**2**	**4**	**3**	**3**	**3**	**5**	**2**
formułować elementy koncepcji projektów kreatywnych z wykorzystaniem wiedzy z zakresu teorii mediów.	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW	14		1				1	1	1	1			1				1	1	1			1	1			1		1		1				
rozwiązywać złożone problemy związane z zarządzaniem zespołami kreatywnymi i technicznymi z wykorzystaniem metod i narzędzi zarządzania.	MK2P_U02	P7U_U P7S_UO P7S_UW	11	1	1	1	1	1		1				1							1	1					1					1				

| | | |

Macierz efektów uczenia się

Uczelnia:	**Uniwersytet DSW Ideis**
Wydział:	**Studiów Stosowanych we Wrocławiu**
Kierunek:	**Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	**Technologie dźwiękowe w produkcji multimedialnej**
Stopień kształcenia:	**II stopień**
Profil:	**praktyczny**
Czas trwania	**2 lata (4 semestry)**
Obowiązuje od roku akademickiego	**2026/2027**

OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol efektu uczenia się dla kierunku	Symbol charakterystyk	Stopień nasycenia efektu uczenia się	Moduły kształcenia podstawowego					Moduły kształcenia kierunkowego								Moduł kształcenia językowego		Moduły przygotowania pracy dyplomowej		Moduły praktyk kierunkowych	Moduły praktyk specjalnościowych			Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie)											
				Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	Prawo nowych mediów	Teorie i koncepcje zarządzania	Zarządzanie problemami organizacji	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	Storytelling i story design	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	Historia nowych mediów	Język sztuk wizualnych	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	Teoria nowych mediów	Digital Culture - j. ang.	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	Seminarium magisterskie I	Seminarium magisterskie II	Kierunkowa praktyka zawo	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	Psychoakustyka i percepcja dźwięku	Zaawansowane techniki nagrywania dźwięku	Historia i teoria dźwięku w mediach	Podstawy inżynierii akustycznej	Projektowanie efektów dźwiękowych	Sound design w animacji i filmie	Dźwięk w gamifikacji i edutainment	Muzyka interaktywna w mediach	Postprodukcja dźwięku i mastering	Dźwięk 3D i binauralny w VR i AR	Kultura dźwięku w nowych mediach	Algorytmy generatywne w projektowaniu dźwięku	Integracja dźwięku w grach komputerowych
WIEDZA absolwent zna i rozumie:				**4**	**2**	**2**	**2**	**4**	**3**	**3**	**3**	**4**	**3**	**5**	**3**	**4**	**2**	**2**	**4**	**4**	**2**	**3**	**5**	**4**	**3**	**3**	**4**	**4**	**3**	**4**	**3**	**3**	**3**	**5**	**4**	**4**	**3**
w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG	15							1		1		1		1	1	1	1	1					1		1	1				1		1	1	1	
w pogłębionym stopniu wybrane teorie i metody z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach kluczowe ze względu na specyfikę branży mediów kreatywnych	MK2P_W02	P7U_W P7S_WG	8							1	1			1	1				1	1	1			1												
współczesne metody i narzędzia zarządzania wykorzystywane w planowaniu, organizowaniu i doskonaleniu pracy zespołów kreatywnych i technicznych	MK2P_W03	P7S_WK	7	1		1	1	1													1		1						1							
wiodące teorie i metody z zakresu zarządzania zespołami	MK2P_W04	P7U_W P7S_WG	6	1		1	1																1	1									1			
w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych	MK2P_W05	P7U_W P7S_WG P7S_WK	8										1				1	1									1		1	1				1		
w pogłębionym stopniu wszystkie fazy opracowania projektów kreatywnych – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną.	MK2P_W06	P7S_WG P7U_W	13	1												1			1	1		1	1	1			1		1			1	1		1	1
w pogłębionym stopniu język komunikacji wykorzystywany w sztukach wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem aspektów estetyki związanej z realizowanymi projektami	MK2P_W07	P7U_W P7S_WG	18						1		1	1	1	1	1	1									1	1	1	1	1	1		1	1		1	1	1
zasady komunikacji za pomocą projektów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania nowoczesnych mediów.	MK2P_W08	P7S_WK P7S_WG P7U_W	6		1			1	1				1									1								1						
w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego	MK2P_W09	P7U_W P7S_WG	11																			1	1	1		1		1	1	1		1	1		1	1
w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania	MK2P_W10	P7U_W P7S_WG	18					1	1	1	1	1	1	1	1				1	1		1			1		1			1	1	1		1	1		
zasady tworzenia, rozwoju i zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów kreatywnych oraz dostosowania projektów do wymogów prawa własności intelektualnej i prawa mediów	MK2P_W11	P7U_W P7S_WK	4	1	1			1						1																						
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi:				**5**	**3**	**2**	**2**	**4**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**1**	**1**	**4**	**4**	**1**	**2**	**4**	**5**	**3**	**5**	**5**	**4**	**5**	**3**	**4**	**5**	**5**	**3**	**5**	**3**	**4**
formułować elementy koncepcji projektów kreatywnych z wykorzystaniem wiedzy z zakresu teorii mediów.	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW	13		1				1	1	1	1				1			1	1	1			1	1								1		1	
rozwiązywać złożone problemy związane z zarządzaniem zespołami kreatywnymi i technicznymi z wykorzystaniem metod i narzędzi zarządzania.	MK2P_U02	P7U_U P7S_UO P7S_UW	17	1	1	1	1	1		1				1								1	1			1	1	1	1			1	1		1		1
dokonywać wyborów narzędzi do realizacji projektów, szczególnie wyboru oprogramowania i jego funkcjonalności oraz uzasadniać dokonane wybory	MK2P_U03	P7U_U P7S_UW P7S_UU	6	1							1											1		1					1	1						

| | | |

Macierz efektów uczenia się

Uczelnia:	**Uniwersytet DSW Ideis**
Wydział:	**Studiów Stosowanych we Wrocławiu**
Kierunek:	**Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie	**Game Art i Concept Design**
Stopień kształcenia:	**II stopień**
Profil:	**praktyczny**
Czas trwania	**2 lata (4 semestry)**
Obowiązuje od roku akademickiego	**2026/2027**

OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol efektu uczenia się dla kierunku	Symbol charakterystyk	Stopień nasycenia efektu uczenia się	Moduły kształcenia podstawowego					Moduły kształcenia kierunkowego								Moduł kształcenia językowego		Moduły przygotowania pracy dyplomowej		Moduły praktyk kierunkowych	Moduły praktyk specjalnościowych			Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie)													
				Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	Prawo nowych mediów	Teorie i koncepcje zarządzania	Zarządzanie problemami organizacji	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	Storytelling i story design	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	Historia nowych mediów	Język sztuk wizualnych	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	Teoria nowych mediów	Digital Culture - j. ang.	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	Seminarium magisterskie I	Seminarium magisterskie II	Kierunkowa praktyka zawo	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	Podstawy wizualne: kolor, światło i kompozycja	Podstawy rysunku i szkicu	Anatomia dla artystów	Podstawy projektowania postaci	Historia i analiza sztuki w grach	Zaawansowany digital painting	Projektowanie potworów i istot fantastycznych	Postawy modelowanie 3D	Koncepcyjne projektowanie środowisk	Modelowanie postaci	Stylizacja i estetyka w grach	Portfolio dla artystów gier	Animacja 2D
WIEDZA absolwent zna i rozumie:				**4**	**2**	**2**	**2**	**4**	**3**	**3**	**3**	**4**	**3**	**5**	**3**	**4**	**2**	**2**	**4**	**4**	**2**	**3**	**5**	**4**	**3**	**1**	**3**	**3**	**4**	**3**	**4**	**3**	**3**	**4**	**3**	**1**	**1**
w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG	10							1		1		1		1	1	1	1	1								1			1						
w pogłębionym stopniu wybrane teorie i metody z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach kluczowe ze względu na specyfikę branży mediów kreatywnych	MK2P_W02	P7U_W P7S_WG	8							1	1			1	1				1	1	1			1													
współczesne metody i narzędzia zarządzania wykorzystywane w planowaniu, organizowaniu i doskonaleniu pracy zespołów kreatywnych i technicznych	MK2P_W03	P7S_WK	10	1		1	1	1													1		1					1			1	1		1		
wiodące teorie i metody z zakresu zarządzania zespołami	MK2P_W04	P7U_W P7S_WG	11	1		1	1																1	1	1	1		1	1	1						
w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych	MK2P_W05	P7U_W P7S_WG P7S_WK	10									1				1	1	1							1			1	1		1		1	1		
w pogłębionym stopniu wszystkie fazy opracowania projektów kreatywnych – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną.	MK2P_W06	P7S_WG P7U_W	9	1												1			1	1		1	1	1								1			1
w pogłębionym stopniu język komunikacji wykorzystywany w sztukach wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem aspektów estetyki związanej z realizowanymi projektami	MK2P_W07	P7U_W P7S_WG	13						1		1	1	1	1	1	1											1	1		1		1			
zasady komunikacji za pomocą projektów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania nowoczesnych mediów.	MK2P_W08	P7S_WK P7S_WG P7U_W	5		1			1	1				1										1												
w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego	MK2P_W09	P7U_W P7S_WG	6																		1	1	1					1		1		1			
w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania	MK2P_W10	P7U_W P7S_WG	18					1	1	1	1	1	1	1	1				1	1	1			1	1		1	1		1		1		1		
zasady tworzenia, rozwoju i zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów kreatywnych oraz dostosowania projektów do wymogów prawa własności intelektualnej i prawa mediów	MK2P_W11	P7U_W P7S_WK	4	1	1			1						1																					
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi:				**5**	**3**	**2**	**2**	**4**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**1**	**1**	**4**	**4**	**1**	**2**	**4**	**5**	**4**	**5**	**4**	**5**	**3**	**5**	**4**	**4**	**5**	**5**	**3**	**4**	**3**
formułować elementy koncepcji projektów kreatywnych z wykorzystaniem wiedzy z zakresu teorii mediów.	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW	11		1				1	1	1	1				1			1	1	1			1								1					
rozwiązywać złożone problemy związane z zarządzaniem zespołami kreatywnymi i technicznymi z wykorzystaniem metod i narzędzi zarządzania.	MK2P_U02	P7U_U P7S_UO P7S_UW	16	1	1	1	1	1		1				1								1	1		1				1	1	1	1		1			1
dokonywać wyborów narzędzi do realizacji projektów, szczególnie wyboru oprogramowania i jego funkcjonalności oraz uzasadniać dokonane wybory	MK2P_U03	P7U_U P7S_UW P7S_UU	4	1							1											1		1												

| | | |

Macierz efektów uczenia się

Uczelnia: Uniwersytet DSW Ideis
Wydział: Studiów Stosowanych we Wrocławiu
Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji
Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie Produkcja wideo
Stopień kształcenia: II stopień
Profil: praktyczny
Czas trwania 2 lata (4 semestry)
Obowiązuje od roku akademickiego 2026/2027

OPIS KIERUNKOWYCH EFEKTÓW UCZENIA SIĘ Po zakończeniu studiów absolwent osiąga następujące efekty uczenia się:	Symbol efektu uczenia się dla kierunku	Symbol charakterystyk	Stopień nasycenia efektu uczenia się	Moduły kształcenia podstawowego					Moduły kształcenia kierunkowego								Moduł kształcenia językowego		Moduły przygotowania pracy dyplomowej		Moduły praktyk kierunkowych	Moduły praktyk specjalnościowych			Moduły kształcenia wybieralnego (kształcenie w zakresie)													
				Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	Prawo nowych mediów	Teorie i koncepcje zarządzania	Zarządzanie problemami organizacji	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	Storytelling i story design	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	Historia nowych mediów	Język sztuk wizualnych	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	Teoria nowych mediów	Digital Culture - j. ang.	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	Seminarium magisterskie I	Seminarium magisterskie II	Kierunkowa praktyka zawodowa	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	Język i teoria filmu	Scenariopisanie	Podstawy reżyserii filmowej	Technologia produkcji filmowej i telewizyjnej	Sztuka operatorska	Sztuka montażu filmowego i	Budżetowanie produkcji filmowych i	Scenografia w filmie i telewizji	Dźwięk w filmie i telewizji	Produkcja krótkich form filmowych i	Efekty specjalne w filmie i telewizji	Floor managing	Warsztaty filmowe i telewizyjne
WIEDZA absolwent zna i rozumie:				**4**	**2**	**2**	**2**	**4**	**3**	**3**	**3**	**4**	**3**	**5**	**3**	**4**	**2**	**2**	**4**	**4**	**2**	**3**	**5**	**4**	**3**	**3**	**4**	**4**	**5**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**2**	**4**
w pogłębionym stopniu wybrane fakty, obiekty i zjawiska z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach	MK2P_W01	P7U_W P7S_WG	**11**							**1**		**1**		**1**		**1**	**1**	**1**	**1**	**1**							**1**									**1**
w pogłębionym stopniu wybrane teorie i metody z zakresu nauk o komunikacji społecznej i mediach kluczowe ze względu na specyfikę branży mediów kreatywnych	MK2P_W02	P7U_W P7S_WG	**9**							**1**	**1**			**1**	**1**				**1**	**1**	**1**			**1**												**1**
współczesne metody i narzędzia zarządzania wykorzystywane w planowaniu, organizowaniu i doskonaleniu pracy zespołów kreatywnych i technicznych	MK2P_W03	P7S_WK	**14**	**1**		**1**	**1**	**1**													**1**		**1**				**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**		**1**	
wiodące teorie i metody z zakresu zarządzania zespołami	MK2P_W04	P7U_W P7S_WG	**12**	**1**		**1**	**1**																**1**	**1**	**1**	**1**	**1**		**1**		**1**	**1**		**1**		
w pogłębionym stopniu historyczny rozwój nowych mediów oraz rynków i instytucji wspierających realizację projektów kreatywnych	MK2P_W05	P7U_W P7S_WG P7S_WK	**10**									**1**				**1**	**1**	**1**							**1**		**1**	**1**	**1**		**1**			**1**			
w pogłębionym stopniu wszystkie fazy opracowania projektów kreatywnych – preprodukcyjną, produkcyjną i postprodukcyjną.	MK2P_W06	P7S_WG P7U_W	**9**	**1**												**1**			**1**	**1**		**1**	**1**	**1**						**1**						
w pogłębionym stopniu język komunikacji wykorzystywany w sztukach wizualnych ze szczególnym uwzględnieniem aspektów estetyki związanej z realizowanymi projektami	MK2P_W07	P7U_W P7S_WG	**11**						**1**		**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**										**1**		**1**		**1**						**1**
zasady komunikacji za pomocą projektów kreatywnych, ze szczególnym uwzględnieniem wykorzystania nowoczesnych mediów.	MK2P_W08	P7S_WK P7S_WG P7U_W	**9**		**1**			**1**	**1**				**1**										**1**					**1**			**1**		**1**		
w pogłębionym stopniu zasady działania i kluczowe funkcjonalności profesjonalnego oprogramowania służącego do projektowania audiowizualnego	MK2P_W09	P7U_W P7S_WG	**8**																			**1**	**1**	**1**					1			1	1		1		1
w pogłębionym stopniu istotne gatunki i formaty stosowane we współczesnych nowych mediach wraz z praktycznymi aspektami ich wykorzystania	MK2P_W10	P7U_W P7S_WG	**14**					**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**				**1**	**1**		**1**			1	1	1										
zasady tworzenia, rozwoju i zarządzania różnymi formami przedsiębiorczości w branży mediów kreatywnych oraz dostosowania projektów do wymogów prawa własności intelektualnej i prawa mediów	MK2P_W11	P7U_W P7S_WK	**4**	**1**	**1**			**1**						**1**																						
UMIEJĘTNOŚCI absolwent potrafi:				**5**	**3**	**2**	**2**	**4**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**3**	**1**	**1**	**4**	**4**	**1**	**2**	**4**	**5**	**4**	**5**	**6**	**4**	**5**	**2**	**3**	**4**	**3**	**4**	**5**	**4**	**3**
formułować elementy koncepcji projektów kreatywnych z wykorzystaniem wiedzy z zakresu teorii mediów.	MK2P_U01	P7U_U P7S_UW	**12**		**1**				**1**	**1**	**1**	**1**				**1**			**1**	**1**	**1**			**1**							**1**					**1**	
rozwiązywać złożone problemy związane z zarządzaniem zespołami kreatywnymi i technicznymi z wykorzystaniem metod i narzędzi zarządzania.	MK2P_U02	P7U_U P7S_UO P7S_UW	**16**	**1**	**1**	**1**	**1**	**1**		**1**				**1**								**1**	**1**						**1**	**1**		**1**	**1**	**1**	**1**		**1**

dokonywać wyborów narzędzi do realizacji projektów, szczególnie wyboru oprogramowania i jego funkcjonalności oraz uzasadniać dokonane wybory	MK2P_U03	P7U_U P7S_UW P7S_UU	6	1							1												1		1									1		1
planować złożony projekt i organizować jego realizację z uwzględnieniem warunków pracy, zasobów ludzkich, finansowych i materiałowych	MK2P_U04	P7U_U P7S_UW P7S_UO P7S_UU	4									1		1						1	1																		
dokonać pogłębionej analizy studium wykonalności oraz prowadzić bieżącą kontrolę skuteczności realizacji zadań w ramach projektu przy użyciu narzędzi z zakresu nauk o zarządzaniu i jakości	MK2P_U05	P7U_U P7S_UW P7S_UO	17	1		1	1	1												1	1			1	1		1	1	1	1	1		1	1	1	1	1			
stworzyć złożony projekt charakteryzujący się rozbudowaną warstwą wizualną, muzyczno-dźwiękową oraz komunikacyjną, uwzględniając zaawansowane aspekty technologiczne, estetyczne i użytkowe	MK2P_U06	P7U_U P7S_UW	6						1															1	1				1			1					1		
dobierać kanały medialne do komunikacji i promocji projektów kreatywnych.	MK2P_U07	P7U_U P7S_UW P7S_UK	7					1					1		1												1	1	1		1								
planować złożoną działalność strategiczną, operacyjną i taktyczną w zakresie tworzenia i dystrybucji dzieł kreatywnych	MK2P_U08	P7U_U P7S_UW P7S_UO	9	1									1														1	1	1	1			1			1		1	
podejmować i realizować kluczowe zadania w projektach kreatywnych i efektywnie współpracować z zespołem kreatywnym i technicznym	MK2P_U09	P7U_U P7S_UK P7S_UO	9								1													1					1	1	1			1	1	1	1		
rozpoznać gatunki i formaty medialne, krytycznie analizować ich treść i formę oraz wykorzystać przy realizacji projektów kreatywnych	MK2P_U10	P7U_U P7S_UW	14						1	1		1	1	1	1	1								1			1	1	1		1			1			1		
posługiwać się zaawansowaną terminologią związaną ze studiowanym kierunkiem, zgodną z wymaganiami określonymi dla poziomu B2+ Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego	MK2P_U11	P7U_U P7S_UW P7S_UK	14	1	1			1							1	1	1	1	1	1				1	1	1					1							1
KOMPETENCJE SPOŁECZNE absolwent jest gotów do:				1	2	2	2	3	1	1	2	2	2	3	2	3	1	1	3	3	1	2	3	3	1	2	3	3	2	1	4	2	2	3	2	3	2
odpowiedzialnego pełnienia roli twórcy i producenta projektów medialnych mając świadomość ich społecznego i kulturowego oddziaływania	MK2P_K01	P7S_KR P7S_KK	16						1							1			1	1		1		1		1	1			1	1	1	1	1	1	1	1
zasięganie opinii i konsultowania projektów z ekspertami i podmiotami zewnętrznymi z zakresu mediów oraz innych dziedzin.	MK2P_K02	P7U_K P7S_KR P7S_KK	15		1						1	1	1	1	1	1			1	1	1	1	1	1					1		1						
rozwijania dorobku zawodowego poprzez odpowiedzialne pełnienie różnorodnych ról zawodowych, z uwzględnieniem zmieniających się potrzeb społecznych i gospodarczych	MK2P_K03	P7S_KO P7S_KR	11					1		1	1	1	1	1	1									1				1			1					1		
do pielęgnowania i promowania wartości etycznych swojej profesji, wspierania ich przestrzegania oraz dbania o zachowanie kultury zawodu	MK2P_K04	P7S_KR P7S_KO	13					1								1			1	1					1	1	1	1	1			1	1	1	1		
zarzadzania zespołami twórców w celu efektywnej realizacji projektów z uwzględnieniem oczekiwań różnych interesariuszy oraz zasad współżycia społecznego	MK2P_K05	P7U_K P7S_KO P7S_KR	13	1	1	1	1	1									1	1					1					1	1					1		1	1
diagnozowania problemów w strukturze organizacji, które mają istotne znaczenie dla funkcjonowania i efektywności zespołu, a także podejmowania działań naprawczych	MK2P_K06	P7U_K P7S_KO P7S_KK	5			1	1							1									1							1							

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: **Studiów Stosowanych we Wrocławiu**

Kierunek: **Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**

Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: **Animacja 3D**

Stopień kształcenia: **II stopień**

Profil: **praktyczny**

Forma studiów: **niestacjonarne**

Czas trwania: **2 lata (4 semestry)**

Obowiązuje od roku akademickiego: **2026/2027**

		SUMA W %						37,3%	1,6%	61,2%	81,4%	48,3%	7,3%	95,0%	5,0%	82,5%	17,5%
		SUMA PUNKTOW ECTS	120					44,7	1,9	73,4	97,7	58,0	8,7	114,0	6,0	99,0	21,0
				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	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające
										e-learning	praca własna studenta						nauki o komunikacji społecznej i mediach	nauki o zarządzaniu i jakości
Moduły kształcenia podstawowego																			
1	N2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	**4**	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
2	N2-62-POZAOK-1	Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	E	7	**42**	20	22	0	1,7	0,0	5,3	3,7		0,8	7,0	0,0	0,0	7,0
3	N2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	**20**	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0		0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
4	N2-62-TEOKZ-2	Teorie i koncepcje zarządzania	E	7	**42**	20	22	0	1,7	0,0	5,3	3,7		0,8	7,0	0,0	0,0	7,0
5	N2-62-ZARPRO-3	Zarządzanie problemami organizacji	O	5	**40**	14	26	0	1,6	0,0	3,4	3,2		0,6	5,0	0,0	0,0	5,0
6	N2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	4	**28**	0	20	8	0,8	0,3	2,9	4,0		0,3	4,0	0,0	2,0	2,0
Moduły kształcenia kierunkowego																			
1	N2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	2	**24**	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
2	N2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	2	**24**	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
3	N2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
4	N2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	**24**	12	12	0	1,0	0,0	2,0	1,5		0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
5	N2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
6	N2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	2	**28**	0	28	0	1,1	0,0	0,9	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	N2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	**26**	14	12	0	1,0	0,0	2,0	1,4		0,6	3,0	0,0	3,0	0,0
8	N2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
9	N2-62-DIGCUL-3	Digital Culture - j. ang.	O	4	**18**	0	18	0	0,7	0,0	3,3	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
10					**0**													
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																			
1	N2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	**24**	0	24	0	1,0	0,0	4,0	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
2	N2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	**24**	0	24	0	1,0	0,0	4,0	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Moduły kształcenia językowego																		
1	N2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	**40**	0	20	20	0,8	0,8	1,4	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
2	N2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	**40**	0	20	20	0,8	0,8	1,4	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	N2-62-MOD3D-2	Modelowanie 3D	O	3	**16**	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
2	N2-62-TEMSHA-2	Texturowanie, mapowanie i shading	O	3	**40**	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
3	N2-62-SCU3D-2	Sculpting 3D	O	3	**20**	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
4	N2-62-MOTDES-2	Motion Design	O	3	**16**	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
5	N2-62-ANIM2D-3	Animacja 2D	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
6	N2-62-MODPOS-3	Modelowanie postaci	O	2	**18**	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	N2-62-SGANIF-3	Silniki gier w animacji filmowej	O	3	**30**	12	18	0	1,2	0,0	1,8	1,8	3,0	0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
8	N2-62-POSCOM-3	Postprodukcja - compositing	O	2	**24**	12	12	0	1,0	0,0	1,0	1,0	2,0	0,5	2,0	0,0	2,0	0,0
9	N2-62-ANIUM-3	Animacja urządzeń mechanicznych	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
10	N2-62-ANPOS-4	Animacja postaci	O	4	**30**	12	18	0	1,2	0,0	2,8	2,4	4,0	0,5	4,0	0,0	4,0	0,0
11	N2-62-PROWAN-4	Processing w animacji	O	3	**16**	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
12	N2-62-MATPAT-4	Matte painting i techniki 2,5D	O	3	**16**	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
13	N2-62-POSMOD-4	Postprodukcja - montaż dźwięku	O	3	**16**	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
Moduły praktyk																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	N2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4	**110**	4	8	98	3,2	0,0	0,8	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
2	N2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	**126**	4	8	114	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
3	N2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	**124**	4	8	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
4	N2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	**120**	4	8	108	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: **Studiów Stosowanych we Wrocławiu**

Kierunek: **Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**

Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: **Game Design**

Stopień kształcenia: **II stopień**

Profil: **praktyczny**

Forma studiów: **niestacjonarne**

Czas trwania: **2 lata (4 semestry)**

Obowiązuje od roku akademickiego: **2026/2027**

			SUMA W %					37,5%	1,6%	60,9%	81,4%	48,3%	7,3%	95,0%	5,0%	82,5%	17,5%
			SUMA PUNKTOW ECTS	120				45,0	1,9	73,1	97,7	58,0	8,7	114,0	6,0	99,0	21,0
					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	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające
										e-learning	praca własna studenta						nauki o komunikacji społecznej i mediach	nauki o zarządzaniu i jakości
Moduły kształcenia podstawowego																			
1	N2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	**4**	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
2	N2-62-POZAOK-1	Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	E	7	**42**	20	22	0	1,7	0,0	5,3	3,7		0,8	7,0	0,0	0,0	7,0
3	N2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	**20**	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0		0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
4	N2-62-TEOKZ-2	Teorie i koncepcje zarządzania	E	7	**42**	20	22	0	1,7	0,0	5,3	3,7		0,8	7,0	0,0	0,0	7,0
5	N2-62-ZARPRO-3	Zarządzanie problemami organizacji	O	5	**40**	14	26	0	1,6	0,0	3,4	3,2		0,6	5,0	0,0	0,0	5,0
6	N2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	4	**28**	0	20	8	0,8	0,3	2,9	4,0		0,3	4,0	0,0	2,0	2,0
Moduły kształcenia kierunkowego																			
1	N2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	2	**24**	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
2	N2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	2	**24**	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
3	N2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
4	N2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	**24**	12	12	0	1,0	0,0	2,0	1,5		0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
5	N2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
6	N2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	2	**28**	0	28	0	1,1	0,0	0,9	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	N2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	**26**	14	12	0	1,0	0,0	2,0	1,4		0,6	3,0	0,0	3,0	0,0
8	N2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
9	N2-62-DIGCUL-3	Digital Culture - j. ang.	O	4	**18**	0	18	0	0,7	0,0	3,3	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
10					**0**													
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																			
1	N2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	**24**	0	24	0	1,0	0,0	4,0	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
2	N2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	**24**	0	24	0	1,0	0,0	4,0	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Moduły kształcenia językowego																		
1	N2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	**40**	0	20	20	0,8	0,8	1,4	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
2	N2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	**40**	0	20	20	0,8	0,8	1,4	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	N2-62-ORPRG-2	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	O	3	**20**	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
2	N2-62-GAMDES-2	Game Design	O	3	**24**	12	12	0	1,0	0,0	2,0	1,5	3,0	0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
3	N2-62-PSUNI1-2	Praca z silnikiem Unity I	O	3	**24**	0	24	0	1,0	0,0	2,0	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
4	N2-62-PSUNR1-2	Praca z silnikiem Unreal I	O	3	**24**	0	24	0	1,0	0,0	2,0	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
5	N2-62-LEVDES-3	Level Design	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
6	N2-62-PSUNI2-3	Praca z silnikiem Unity II	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	N2-62-PSUNR2-3	Praca z silnikiem Unreal II	O	3	**20**	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
8	N2-62-TLEVD-3	Technical Level Design	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
9	N2-62-MECHG1-3	Mechaniki wybranych gatunków	O	3	**32**	12	20	0	1,3	0,0	1,7	1,9	3,0	0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
10	N2-62-QUWRIT-4	Quest Writing	O	4	**20**	0	20	0	0,8	0,0	3,2	4,0	4,0	0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
11	N2-62-PSUNI3-4	Praca z silnikiem Unity III	O	3	**20**	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
12	N2-62-PSUNR3-4	Praca z silnikiem Unreal III	O	3	**18**	0	18	0	0,7	0,0	2,3	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
13	N2-62-ŚWIAT-4	Światotwórstwo w grach	O	3	**30**	12	18	0	1,2	0,0	1,8	1,8	3,0	0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
Moduły praktyk																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	N2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4	**110**	4	8	98	3,2	0,0	0,8	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
2	N2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	**126**	4	8	114	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
3	N2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	**124**	4	8	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
4	N2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	**120**	4	8	108	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: **Studiów Stosowanych we Wrocławiu**

Kierunek: **Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**

Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: **Narracja interaktywna i produkcja AR i VR**

Stopień kształcenia: **II stopień**

Profil: **praktyczny**

Forma studiów: **niestacjonarne**

Czas trwania: **2 lata (4 semestry)**

Obowiązuje od roku akademickiego: **2026/2027**

		SUMA W %						37,3%	1,6%	61,1%	81,2%	48,3%	7,3%	95,0%	5,0%	82,5%	17,5%
		SUMA PUNKTOW ECTS	120					44,8	1,9	73,3	97,4	58,0	8,7	114,0	6,0	99,0	21,0
				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	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające
										e-learning	praca własna studenta						nauki o komunikacji społecznej i mediach	nauki o zarządzaniu i jakości
Moduły kształcenia podstawowego																			
1	N2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	**4**	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
2	N2-62-POZAOK-1	Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	E	7	**42**	20	22	0	1,7	0,0	5,3	3,7		0,8	7,0	0,0	0,0	7,0
3	N2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	**20**	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0		0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
4	N2-62-TEOKZ-2	Teorie i koncepcje zarządzania	E	7	**42**	20	22	0	1,7	0,0	5,3	3,7		0,8	7,0	0,0	0,0	7,0
5	N2-62-ZARPRO-3	Zarządzanie problemami organizacji	O	5	**40**	14	26	0	1,6	0,0	3,4	3,2		0,6	5,0	0,0	0,0	5,0
6	N2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	4	**28**	0	20	8	0,8	0,3	2,9	4,0		0,3	4,0	0,0	2,0	2,0
Moduły kształcenia kierunkowego																			
1	N2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	2	**24**	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
2	N2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	2	**24**	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
3	N2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
4	N2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	**24**	12	12	0	1,0	0,0	2,0	1,5		0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
5	N2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
6	N2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	2	**28**	0	28	0	1,1	0,0	0,9	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	N2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	**26**	14	12	0	1,0	0,0	2,0	1,4		0,6	3,0	0,0	3,0	0,0
8	N2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
9	N2-62-DIGCUL-3	Digital Culture - j. ang.	O	4	**18**	0	18	0	0,7	0,0	3,3	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
10					**0**													
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																			
1	N2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	**24**	0	24	0	1,0	0,0	4,0	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
2	N2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	**24**	0	24	0	1,0	0,0	4,0	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Moduły kształcenia językowego																		
1	N2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	**40**	0	20	20	0,8	0,8	1,4	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
2	N2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	**40**	0	20	20	0,8	0,8	1,4	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	N2-62-MODSWO-2	Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów	O	3	**16**	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
2	N2-00-PRDOIM-2	Projektowanie doświadczeń immersyjnych	O	3	**20**	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
3	N2-00-PZSUIT1-2	Projektowanie z silnikiem Unity I technologii AR i VR	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
4	N2-00-PSUNRE1-2	Projektowanie z silnikiem Unreal I technologii AR i VR	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
5	N2-00-PZSUIT2-3	Projektowanie z silnikiem Unity II technologii AR i VR	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
6	N2-00-PSUNRE2-3	Projektowanie z silnikiem Unreal II technologii AR i VR	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	N2-00-TRRWEIK-3	Technologie rozszerzonej rzeczywistości w edukacji i kulturze	O	3	**32**	12	20	0	1,3	0,0	1,7	1,9	3,0	0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
8	N2-62-QUWRIT-3	Quest Writing	O	3	**24**	12	12	0	1,0	0,0	2,0	1,5	3,0	0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
9	N2-00-INUZARVR-3	Interfejsy użytkownika w AR i VR	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
10	N2-00-MOIRYVR-4	Monetyzacja i rynek AR/VR	O	4	**32**	12	20	0	1,3	0,0	2,7	2,5	4,0	0,5	4,0	0,0	4,0	0,0
11	N2-00-INTEVR-4	Integracja technologii VR z silnikami gier	O	3	**16**	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
12	N2-00-SYDZIIM-4	Systemy dźwięku i muzyki w AR i VR	O	3	**16**	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
13	N2-62-PSYCHGI-4	Psychologia gier	O	3	**16**	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
Moduły praktyk																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	N2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4	**110**	4	8	98	3,2	0,0	0,8	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
2	N2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	**126**	4	8	114	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
3	N2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	**124**	4	8	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
4	N2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	**120**	4	8	108	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: **Studiów Stosowanych we Wrocławiu**

Kierunek: **Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**

Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: **Zarządzanie projektami kreatywnymi**

Stopień kształcenia: **II stopień**

Profil: **praktyczny**

Forma studiów: **niestacjonarne**

Czas trwania: **2 lata (4 semestry)**

Obowiązuje od roku akademickiego: **2026/2027**

		SUMA W %						37,3%	1,6%	61,1%	81,5%	48,3%	7,3%	95,0%	5,0%	82,5%	17,5%
		SUMA PUNKTOW ECTS	120					44,8	1,9	73,3	97,8	58,0	8,7	114,0	6,0	99,0	21,0
				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	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające
										e-learning	praca własna studenta						nauki o komunikacji społecznej i mediach	nauki o zarządzaniu i jakości
Moduły kształcenia podstawowego																			
1	N2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	**4**	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
2	N2-62-POZAOK-1	Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	E	7	**42**	20	22	0	1,7	0,0	5,3	3,7		0,8	7,0	0,0	0,0	7,0
3	N2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	**20**	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0		0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
4	N2-62-TEOKZ-2	Teorie i koncepcje zarządzania	E	7	**42**	20	22	0	1,7	0,0	5,3	3,7		0,8	7,0	0,0	0,0	7,0
5	N2-62-ZARPRO-3	Zarządzanie problemami organizacji	O	5	**40**	14	26	0	1,6	0,0	3,4	3,2		0,6	5,0	0,0	0,0	5,0
6	N2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	4	**28**	0	20	8	0,8	0,3	2,9	4,0		0,3	4,0	0,0	2,0	2,0
Moduły kształcenia kierunkowego																			
1	N2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	2	**24**	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
2	N2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	2	**24**	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
3	N2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
4	N2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	**24**	12	12	0	1,0	0,0	2,0	1,5		0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
5	N2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
6	N2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	2	**28**	0	28	0	1,1	0,0	0,9	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	N2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	**26**	14	12	0	1,0	0,0	2,0	1,4		0,6	3,0	0,0	3,0	0,0
8	N2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
9	N2-62-DIGCUL-3	Digital Culture - j. ang.	O	4	**18**	0	18	0	0,7	0,0	3,3	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
10					**0**													
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																			
1	N2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	**24**	0	24	0	1,0	0,0	4,0	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
2	N2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	**24**	0	24	0	1,0	0,0	4,0	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Moduły kształcenia językowego																		
1	N2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	**40**	0	20	20	0,8	0,8	1,4	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
2	N2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	**40**	0	20	20	0,8	0,8	1,4	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	N2-00-ZRWPRK-2	Zarządzanie ryzykiem w projektach kreatywnych	O	3	**16**	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
2	N2-00-WAPRWI-2	Warsztaty projektowania wizualnego	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
3	N2-00-PRIPIP-2	Prezentacja i pitching projektów	O	3	**20**	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
4	N2-00-BIFPWBK-2	Budżetowanie i finansowanie projektów w branży kreatywnej	O	3	**20**	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
5	N2-00-PZLWZ-3	Planowanie zasobów ludzkich w zespołach kreatywnych	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
6	N2-00-LWZKR-3	Leadership w zespołach kreatywnych	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	N2-00-NIMWBK-3	Negocjacje i mediacje w branży kreatywnej	O	3	**32**	12	20	0	1,3	0,0	1,7	1,9	3,0	0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
8	N2-00-ZRWPK-3	Zrównoważony rozwój w projektach kreatywnych	O	3	**24**	12	12	0	1,0	0,0	2,0	1,5	3,0	0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
9	N2-00-NDZPWBK-3	Narzędzia do zarządzania projektami w branży kreatywnej	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
10	N2-00-AISWPK-4	Agile i Scrum w projektach kreatywnych	O	4	**16**	0	16	0	0,6	0,0	3,4	4,0	4,0	0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
11	N2-00-ZAWIKA-4	Zarządzanie wielokanałowymi kampaniami promocyjnymi	O	3	**32**	12	20	0	1,3	0,0	1,7	1,9	3,0	0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
12	N2-62-ORPRG-4	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	O	3	**16**	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
13	N2-00-DESTH-4	Design Thinking	O	3	**16**	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
Moduły praktyk																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	N2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4	**110**	4	8	98	3,2	0,0	0,8	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
2	N2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	**126**	4	8	114	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
3	N2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	**124**	4	8	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
4	N2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	**120**	4	8	108	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: **Studiów Stosowanych we Wrocławiu**

Kierunek: **Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**

Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: **Technologie dźwiękowe w produkcji multimedialnej**

Stopień kształcenia: **II stopień**

Profil: **praktyczny**

Forma studiów: **niestacjonarne**

Czas trwania: **2 lata (4 semestry)**

Obowiązuje od roku akademickiego: **2026/2027**

		SUMA W %						37,4%	1,6%	61,0%	81,4%	48,3%	7,3%	95,0%	5,0%	82,5%	17,5%
		SUMA PUNKTOW ECTS	120					44,9	1,9	73,2	97,7	58,0	8,7	114,0	6,0	99,0	21,0
				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	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające
										e-learning	praca własna studenta						nauki o komunikacji społecznej i mediach	nauki o zarządzaniu i jakości
Moduły kształcenia podstawowego																			
1	N2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	**4**	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
2	N2-62-POZAOK-1	Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	E	7	**42**	20	22	0	1,7	0,0	5,3	3,7		0,8	7,0	0,0	0,0	7,0
3	N2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	**20**	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0		0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
4	N2-62-TEOKZ-2	Teorie i koncepcje zarządzania	E	7	**42**	20	22	0	1,7	0,0	5,3	3,7		0,8	7,0	0,0	0,0	7,0
5	N2-62-ZARPRO-3	Zarządzanie problemami organizacji	O	5	**40**	14	26	0	1,6	0,0	3,4	3,2		0,6	5,0	0,0	0,0	5,0
6	N2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	4	**28**	0	20	8	0,8	0,3	2,9	4,0		0,3	4,0	0,0	2,0	2,0
Moduły kształcenia kierunkowego																			
1	N2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	2	**24**	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
2	N2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	2	**24**	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
3	N2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
4	N2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	**24**	12	12	0	1,0	0,0	2,0	1,5		0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
5	N2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
6	N2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	2	**28**	0	28	0	1,1	0,0	0,9	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	N2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	**26**	14	12	0	1,0	0,0	2,0	1,4		0,6	3,0	0,0	3,0	0,0
8	N2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
9	N2-62-DIGCUL-3	Digital Culture - j. ang.	O	4	**18**	0	18	0	0,7	0,0	3,3	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
10					**0**													
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																			
1	N2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	**24**	0	24	0	1,0	0,0	4,0	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
2	N2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	**24**	0	24	0	1,0	0,0	4,0	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Moduły kształcenia językowego																		
1	N2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	**40**	0	20	20	0,8	0,8	1,4	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
2	N2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	**40**	0	20	20	0,8	0,8	1,4	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	N2-00-PSIPD-2	Psychoakustyka i percepcja dźwięku	O	3	**20**	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
2	N2-00-ZATND-2	Zaawansowane techniki nagrywania dźwięku	O	3	**20**	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
3	N2-00-HITDWM-2	Historia i teoria dźwięku w mediach	O	3	**32**	12	20	0	1,3	0,0	1,7	1,9	3,0	0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
4	N2-00-POINAK-2	Podstawy inżynierii akustycznej	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
5	N2-00-PREFDZ-3	Projektowanie efektów dźwiękowych	O	2	**24**	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
6	N2-00-SDWAIF-3	Sound design w animacji i filmie	O	2	**24**	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	N2-00-DWGIE-3	Dźwięk w gamifikacji i edutainment	O	3	**24**	12	12	0	1,0	0,0	2,0	1,5	3,0	0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
8	N2-00-MUIWM-3	Muzyka interaktywna w mediach	O	3	**20**	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
9	N2-00-PODIM-3	Postprodukcja dźwięku i mastering	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
10	N2-00-D3IBWVA-4	Dźwięk 3D i binauralny w VR i AR	O	4	**16**	0	16	0	0,6	0,0	3,4	4,0	4,0	0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
11	N2-00-KDWNM-4	Kultura dźwięku w nowych mediach	O	3	**30**	12	18	0	1,2	0,0	1,8	1,8	3,0	0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
12	N2-00-AGWPD-4	Algorytmy generatywne w projektowaniu dźwięku	O	3	**16**	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
13	N2-00-IDWGK-4	Integracja dźwięku w grach komputerowych	O	3	**16**	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
Moduły praktyk																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	N2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4	**110**	4	8	98	3,2	0,0	0,8	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
2	N2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	**126**	4	8	114	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
3	N2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	**124**	4	8	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
4	N2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	**120**	4	8	108	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: **Studiów Stosowanych we Wrocławiu**

Kierunek: **Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**

Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: **Game Art i Concept Design**

Stopień kształcenia: **II stopień**

Profil: **praktyczny**

Forma studiów: **niestacjonarne**

Czas trwania: **2 lata (4 semestry)**

Obowiązuje od roku akademickiego: **2026/2027**

									37,3%	1,6%	61,1%	81,4%	48,3%	7,3%	95,0%	5,0%	82,5%	17,5%
			SUMA W %						44,8	1,9	73,3	97,7	58,0	8,7	114,0	6,0	99,0	21,0
			SUMA PUNKTOW ECTS	120	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	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające
										e-learning	praca własna studenta						nauki o komunikacji społecznej i mediach	nauki o zarządzaniu i jakości
Moduły kształcenia podstawowego																		
1	N2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	**4**	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
2	N2-62-POZAOK-1	Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	E	7	**42**	20	22	0	1,7	0,0	5,3	3,7		0,8	7,0	0,0	0,0	7,0
3	N2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	**20**	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0		0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
4	N2-62-TEOKZ-2	Teorie i koncepcje zarządzania	E	7	**42**	20	22	0	1,7	0,0	5,3	3,7		0,8	7,0	0,0	0,0	7,0
5	N2-62-ZARPRO-3	Zarządzanie problemami organizacji	O	5	**40**	14	26	0	1,6	0,0	3,4	3,2		0,6	5,0	0,0	0,0	5,0
6	N2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	4	**28**	0	20	8	0,8	0,3	2,9	4,0		0,3	4,0	0,0	2,0	2,0
Moduły kształcenia kierunkowego																		
1	N2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	2	**24**	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
2	N2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	2	**24**	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
3	N2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
4	N2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	**24**	12	12	0	1,0	0,0	2,0	1,5		0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
5	N2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
6	N2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	2	**28**	0	28	0	1,1	0,0	0,9	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	N2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	**26**	14	12	0	1,0	0,0	2,0	1,4		0,6	3,0	0,0	3,0	0,0
8	N2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
9	N2-62-DIGCUL-3	Digital Culture - j. ang.	O	4	**18**	0	18	0	0,7	0,0	3,3	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
10					**0**													
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																		
1	N2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	**24**	0	24	0	1,0	0,0	4,0	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
2	N2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	**24**	0	24	0	1,0	0,0	4,0	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Moduły kształcenia językowego																		
1	N2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	**40**	0	20	20	0,8	0,8	1,4	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
2	N2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	**40**	0	20	20	0,8	0,8	1,4	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	N2-00-PWKSK-2	Podstawy wizualne: kolor, światło i kompozycja	O	3	**24**	12	12	0	1,0	0,0	2,0	1,5	3,0	0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
2	N2-00-PORIS-2	Podstawy rysunku i szkicu	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
3	N2-00-ANDA-2	Anatomia dla artystów	O	3	**20**	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
4	N2-00-POPRPO-2	Podstawy projektowania postaci	O	3	**20**	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
5	N2-00-HIASWG-3	Historia i analiza sztuki w grach	O	3	**30**	12	18	0	1,2	0,0	1,8	1,8	3,0	0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
6	N2-00-ZADIPA-3	Zaawansowany digital painting	O	2	**18**	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	N2-00-PPIIF-3	Projektowanie potworów i istot fantastycznych	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
8	N2-00-POMO3D-3	Podstawy modelowania 3D	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
9	N2-00-KOPRSR-3	Koncepcyjne projektowanie środowisk	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
10	N2-62-MODPOS-4	Modelowanie postaci	O	4	**16**	0	16	0	0,6	0,0	3,4	4,0	4,0	0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
11	N2-00-SIEWG-4	Stylizacja i estetyka w grach	O	3	**32**	12	20	0	1,3	0,0	1,7	1,9	3,0	0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
12	N2-00-PODAIG-4	Portfolio dla artystów gier	O	3	**16**	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
13	N2-62-ANIM2D-4	Animacja 2D	O	3	**16**	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
Moduły praktyk																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	N2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4	**110**	4	8	98	3,2	0,0	0,8	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
2	N2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	**126**	4	8	114	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
3	N2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	**124**	4	8	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
4	N2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	**120**	4	8	108	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: **Studiów Stosowanych we Wrocławiu**

Kierunek: **Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**

Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: **Produkcja wideo**

Stopień kształcenia: **II stopień**

Profil: **praktyczny**

Forma studiów: **niestacjonarne**

Czas trwania: **2 lata (4 semestry)**

Obowiązuje od roku akademickiego: **2026/2027**

			SUMA W %					37,3%	1,6%	61,1%	80,2%	48,3%	7,3%	95,0%	5,0%	82,5%	17,5%	
			SUMA PUNKTOW ECTS	120				44,8	1,9	73,3	96,2	58,0	8,7	114,0	6,0	99,0	21,0	
					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	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające
										e-learning	praca własna studenta						nauki o komunikacji społecznej i mediach	nauki o zarządzaniu i jakości
Moduły kształcenia podstawowego																			
1	N2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	**4**	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
2	N2-62-POZAOK-1	Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	E	7	**42**	20	22	0	1,7	0,0	5,3	3,7		0,8	7,0	0,0	0,0	7,0
3	N2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	**20**	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0		0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
4	N2-62-TEOKZ-2	Teorie i koncepcje zarządzania	E	7	**42**	20	22	0	1,7	0,0	5,3	3,7		0,8	7,0	0,0	0,0	7,0
5	N2-62-ZARPRO-3	Zarządzanie problemami organizacji	O	5	**40**	14	26	0	1,6	0,0	3,4	3,2		0,6	5,0	0,0	0,0	5,0
6	N2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	4	**28**	0	20	8	0,8	0,3	2,9	4,0		0,3	4,0	0,0	2,0	2,0
Moduły kształcenia kierunkowego																			
1	N2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	2	**24**	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
2	N2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	2	**24**	0	24	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
3	N2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
4	N2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	**24**	12	12	0	1,0	0,0	2,0	1,5		0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
5	N2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
6	N2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	2	**28**	0	28	0	1,1	0,0	0,9	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	N2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	**26**	14	12	0	1,0	0,0	2,0	1,4		0,6	3,0	0,0	3,0	0,0
8	N2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
9	N2-62-DIGCUL-3	Digital Culture - j. ang.	O	4	**18**	0	18	0	0,7	0,0	3,3	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
10					**0**													
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																			
1	N2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	**24**	0	24	0	1,0	0,0	4,0	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
2	N2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	**24**	0	24	0	1,0	0,0	4,0	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Moduły kształcenia językowego																		
1	N2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	**40**	0	20	20	0,8	0,8	1,4	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
2	N2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	**40**	0	20	20	0,8	0,8	1,4	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	N2-00-JEITFI-2	Język i teoria filmu	O	3	**12**	12	0	0	0,5	0,0	2,5	0,0	3,0	0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
2	N2-00-SCENPI-2	Scenariopisanie	O	3	**26**	0	26	0	1,0	0,0	2,0	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
3	N2-00-PODREF-2	Podstawy reżyserii filmowej	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
4	N2-00-TPROFT-2	Technologia produkcji filmowej i telewizyjnej	O	3	**20**	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
5	N2-00-SZTUKO-3	Sztuka operatorska	O	3	**30**	12	18	0	1,2	0,0	1,8	1,8	3,0	0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
6	N2-00-SZMOFT-3	Sztuka montażu filmowego i telewizyjnego	O	2	**26**	0	26	0	1,0	0,0	1,0	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	N2-00-BPROFT-3	Budżetowanie produkcji filmowych i telewizyjnych	O	2	**18**	0	18	0	0,7	0,0	1,3	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
8	N2-00-SCENFT-3	Scenografia w filmie i telewizji	O	3	**32**	12	20	0	1,3	0,0	1,7	1,9	3,0	0,5	3,0	0,0	3,0	0,0
9	N2-00-DZWFIT-3	Dźwięk w filmie i telewizji	O	2	**20**	0	20	0	0,8	0,0	1,2	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
10	N2-62-PKFFIT-4	Produkcja krótkich form filmowych i telewizyjnych	O	4	**20**	0	20	0	0,8	0,0	3,2	4,0	4,0	0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
11	N2-00-ESWFIT-4	Efekty specjalne w filmie i telewizji	O	3	**20**	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
12	N2-00-FLOMAN-4	Floor Managing	O	3	**16**	0	16	0	0,6	0,0	2,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
13	N2-62-WARFIT-4	Warsztaty filmowe i telewizyjne	O	3	**22**	0	22	0	0,9	0,0	2,1	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
Moduły praktyk																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	N2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4	**110**	4	8	98	3,2	0,0	0,8	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
2	N2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	**126**	4	8	114	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
3	N2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	**124**	4	8	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
4	N2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	**120**	4	8	108	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: **Studiów Stosowanych we Wrocławiu**

Kierunek: **Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**

Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: **Animacja 3D**

Stopień kształcenia: **II stopień**

Profil: **praktyczny**

Forma studiów: **stacjonarne**

Czas trwania: **2 lata (4 semestry)**

Obowiązuje od roku akademickiego: **2026/2027**

		SUMA W %						50,9%	1,6%	47,5%	81,3%	48,3%	10,3%	95,0%	5,0%	82,5%	17,5%	
		SUMA PUNKTOW ECTS	120					61,1	1,9	57,0	97,5	58,0	12,3	114,0	6,0	99,0	21,0	
				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	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające
										e-learning	praca własna studenta						nauki o komunikacji społecznej i mediach	nauki o zarządzaniu i jakości
Moduły kształcenia podstawowego																			
1	S2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	**4**	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
2	S2-62-POZAOK-1	Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	E	7	**64**	30	34	0	2,6	0,0	4,4	3,7		1,2	7,0	0,0	0,0	7,0
3	S2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	**28**	28	0	0	1,1	0,0	1,9	0,0		1,1	3,0	0,0	3,0	0,0
4	S2-62-TEOKZ-2	Teorie i koncepcje zarządzania	E	7	**64**	30	34	0	2,6	0,0	4,4	3,7		1,2	7,0	0,0	0,0	7,0
5	S2-62-ZARPRO-3	Zarządzanie problemami organizacji	O	5	**60**	26	34	0	2,4	0,0	2,6	2,9		1,0	5,0	0,0	0,0	5,0
6	S2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	4	**44**	0	36	8	1,4	0,3	2,3	4,0		0,3	4,0	0,0	2,0	2,0
Moduły kształcenia kierunkowego																			
1	S2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
2	S2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
3	S2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	O	2	**26**	0	26	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
4	S2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	**36**	18	18	0	1,4	0,0	1,6	1,5		0,7	3,0	0,0	3,0	0,0
5	S2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
6	S2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	S2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	**46**	26	20	0	1,8	0,0	1,2	1,3		1,0	3,0	0,0	3,0	0,0
8	S2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	**30**	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0		1,2	2,0	0,0	2,0	0,0
9	S2-62-DIGCUL-3	Digital Culture - j. ang.	O	4	**26**	0	26	0	1,0	0,0	3,0	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
10					**0**													
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																			
1	S2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	**30**	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
2	S2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	**30**	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Moduły kształcenia językowego																		
1	S2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	**50**	0	30	20	1,2	0,8	1,0	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
2	S2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	**50**	0	30	20	1,2	0,8	1,0	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	S2-62-TEMSHA-2	Texturowanie, mapowanie i shading	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
2	S2-62-MOD3D-2	Modelowanie 3D	O	3	**40**	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
3	S2-62-SCU3D-2	Sculpting 3D	O	3	**40**	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
4	S2-62-MOTDES-2	Motion Design	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
5	S2-62-ANIM2D-3	Animacja 2D	O	3	**50**	0	50	0	2,0	0,0	1,0	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
6	S2-62-MODPOS-3	Modelowanie postaci	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	S2-62-SGANIF-3	Silniki gier w animacji filmowej	O	3	**60**	20	40	0	2,4	0,0	0,6	2,0	3,0	0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
8	S2-62-POSCOM-3	Postprodukcja - compositing	O	2	**40**	20	20	0	1,6	0,0	0,4	1,0	2,0	0,8	2,0	0,0	2,0	0,0
9	S2-62-ANIUM-3	Animacja urządzeń mechanicznych	O	2	**40**	0	40	0	1,6	0,0	0,4	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
10	S2-62-ANPOS-4	Animacja postaci	O	4	**50**	20	30	0	2,0	0,0	2,0	2,4	4,0	0,8	4,0	0,0	4,0	0,0
11	S2-62-PROWAN-4	Processing w animacji	O	3	**40**	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
12	S2-62-MATPAT-4	Matte painting i techniki 2,5D	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
13	S2-62-POSMOD-4	Postprodukcja - montaż dźwięku	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
Moduły praktyk																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	S2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4	**110**	4	8	98	3,2	0,0	0,8	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
2	S2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	**126**	4	8	114	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
3	S2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	**124**	4	8	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
4	S2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	**120**	4	8	108	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: **Studiów Stosowanych we Wrocławiu**

Kierunek: **Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**

Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: **Game Design**

Stopień kształcenia: **II stopień**

Profil: **praktyczny**

Forma studiów: **stacjonarne**

Czas trwania: **2 lata (4 semestry)**

Obowiązuje od roku akademickiego: **2026/2027**

			SUMA W %					50,9%	1,6%	47,5%	81,3%	48,3%	10,3%	95,0%	5,0%	82,5%	17,5%
			SUMA PUNKTOW ECTS	120				61,1	1,9	57,0	97,5	58,0	12,3	114,0	6,0	99,0	21,0
					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	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające
										e-learning	praca własna studenta						nauki o komunikacji społecznej i mediach	nauki o zarządzaniu i jakości
Moduły kształcenia podstawowego																			
1	S2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	**4**	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
2	S2-62-POZAOK-1	Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	E	7	**64**	30	34	0	2,6	0,0	4,4	3,7		1,2	7,0	0,0	0,0	7,0
3	S2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	**28**	28	0	0	1,1	0,0	1,9	0,0		1,1	3,0	0,0	3,0	0,0
4	S2-62-TEOKZ-2	Teorie i koncepcje zarządzania	E	7	**64**	30	34	0	2,6	0,0	4,4	3,7		1,2	7,0	0,0	0,0	7,0
5	S2-62-ZARPRO-3	Zarządzanie problemami organizacji	O	5	**60**	26	34	0	2,4	0,0	2,6	2,9		1,0	5,0	0,0	0,0	5,0
6	S2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	4	**44**	0	36	8	1,4	0,3	2,3	4,0		0,3	4,0	0,0	2,0	2,0
Moduły kształcenia kierunkowego																			
1	S2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
2	S2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
3	S2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	O	2	**26**	0	26	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
4	S2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	**36**	18	18	0	1,4	0,0	1,6	1,5		0,7	3,0	0,0	3,0	0,0
5	S2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
6	S2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	S2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	**46**	26	20	0	1,8	0,0	1,2	1,3		1,0	3,0	0,0	3,0	0,0
8	S2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	**30**	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0		1,2	2,0	0,0	2,0	0,0
9	S2-62-DIGCUL-3	Digital Culture - j. ang.	O	4	**26**	0	26	0	1,0	0,0	3,0	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
10					**0**													
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																			
1	S2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	**30**	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
2	S2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	**30**	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Moduły kształcenia językowego																		
1	S2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	**50**	0	30	20	1,2	0,8	1,0	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
2	S2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	**50**	0	30	20	1,2	0,8	1,0	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	S2-62-ORPRG-2	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	O	3	**40**	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
2	S2-62-GAMDES-2	Game Design	O	3	**50**	20	30	0	2,0	0,0	1,0	1,8	3,0	0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
3	S2-62-PSUNI1-2	Praca z silnikiem Unity I	O	3	**40**	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
4	S2-62-PSUNR1-2	Praca z silnikiem Unreal I	O	3	**40**	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
5	S2-62-LEVDES-3	Level Design	O	2	**40**	0	40	0	1,6	0,0	0,4	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
6	S2-62-PSUNI2-3	Praca z silnikiem Unity II	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	S2-62-PSUNR2-3	Praca z silnikiem Unreal II	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
8	S2-62-TLEVD-3	Technical Level Design	O	2	**40**	0	40	0	1,6	0,0	0,4	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
9	S2-62-MECHG1-3	Mechaniki wybranych gatunków	O	3	**50**	20	30	0	2,0	0,0	1,0	1,8	3,0	0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
10	S2-62-QUWRIT-4	Quest Writing	O	4	**40**	0	40	0	1,6	0,0	2,4	4,0	4,0	0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
11	S2-62-PSUNI3-4	Praca z silnikiem Unity III	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
12	S2-62-PSUNR3-4	Praca z silnikiem Unreal III	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
13	S2-62-ŚWIAT-4	Światotwórstwo w grach	O	3	**50**	20	30	0	2,0	0,0	1,0	1,8	3,0	0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
Moduły praktyk																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	S2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4	**110**	4	8	98	3,2	0,0	0,8	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
2	S2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	**126**	4	8	114	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
3	S2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	**124**	4	8	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
4	S2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	**120**	4	8	108	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: **Studiów Stosowanych we Wrocławiu**

Kierunek: **Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**

Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: **Narracja interaktywna i produkcja AR i VR**

Stopień kształcenia: **II stopień**

Profil: **praktyczny**

Forma studiów: **stacjonarne**

Czas trwania: **2 lata (4 semestry)**

Obowiązuje od roku akademickiego: **2026/2027**

									50,9%	1,6%	47,5%	81,5%	48,3%	10,3%	95,0%	5,0%	82,5%	17,5%
			SUMA W %						61,1	1,9	57,0	97,8	58,0	12,3	114,0	6,0	99,0	21,0
			SUMA PUNKTOW ECTS	120	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: e-learning	Punkty ECTS za aktywność niewymagającą udziału nauczyciela akademickiego: praca własna studenta	praktyczne	wybieralne	z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	zajęcia z dziedziny nauk społecznych	zajęcia z dziedziny nauk humanistycznych	dyscyplina wiodąca: nauki o komunikacji społecznej i mediach	dyscypliny uzupełniające: nauki o zarządzaniu i jakości
Moduły kształcenia podstawowego																		
1	S2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	**4**	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
2	S2-62-POZAOK-1	Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	E	7	**64**	30	34	0	2,6	0,0	4,4	3,7		1,2	7,0	0,0	0,0	7,0
3	S2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	**28**	28	0	0	1,1	0,0	1,9	0,0		1,1	3,0	0,0	3,0	0,0
4	S2-62-TEOKZ-2	Teorie i koncepcje zarządzania	E	7	**64**	30	34	0	2,6	0,0	4,4	3,7		1,2	7,0	0,0	0,0	7,0
5	S2-62-ZARPRO-3	Zarządzanie problemami organizacji	O	5	**60**	26	34	0	2,4	0,0	2,6	2,9		1,0	5,0	0,0	0,0	5,0
6	S2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	4	**44**	0	36	8	1,4	0,3	2,3	4,0		0,3	4,0	0,0	2,0	2,0
Moduły kształcenia kierunkowego																		
1	S2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
2	S2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
3	S2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	O	2	**26**	0	26	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
4	S2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	**36**	18	18	0	1,4	0,0	1,6	1,5		0,7	3,0	0,0	3,0	0,0
5	S2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
6	S2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	S2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	**46**	26	20	0	1,8	0,0	1,2	1,3		1,0	3,0	0,0	3,0	0,0
8	S2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	**30**	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0		1,2	2,0	0,0	2,0	0,0
9	S2-62-DIGCUL-3	Digital Culture - j. ang.	O	4	**26**	0	26	0	1,0	0,0	3,0	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
10					**0**													
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																		
1	S2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	**30**	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
2	S2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	**30**	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Moduły kształcenia językowego																		
1	S2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	**50**	0	30	20	1,2	0,8	1,0	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
2	S2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	**50**	0	30	20	1,2	0,8	1,0	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	S2-62-MODSWO-2	Modelowanie środowiska, wnętrz i obiektów	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
2	S2-00-PRDOIM-2	Projektowanie doświadczeń immersyjnych	O	3	**40**	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
3	S2-00-PZSUIT1-2	Projektowanie z silnikiem Unity I technologii AR i VR	O	3	**40**	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
4	S2-00-PSUNRE1-2	Projektowanie z silnikiem Unreal I technologii AR i VR	O	3	**40**	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
5	S2-00-PZSUIT2-3	Projektowanie z silnikiem Unity II technologii AR i VR	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
6	S2-00-PSUNRE2-3	Projektowanie z silnikiem Unreal II technologii AR i VR	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	S2-00-TRRWEIK-3	Technologie rozszerzonej rzeczywistości w edukacji i kulturze	O	3	**60**	20	40	0	2,4	0,0	0,6	2,0	3,0	0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
8	S2-62-QUWRIT-3	Quest Writing	O	3	**60**	20	40	0	2,4	0,0	0,6	2,0	3,0	0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
9	S2-00-INUZARVR-3	Interfejsy użytkownika w AR i VR	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
10	S2-00-MOIRYVR-4	Monetyzacja i rynek AR/VR	O	4	**60**	20	40	0	2,4	0,0	1,6	2,7	4,0	0,8	4,0	0,0	4,0	0,0
11	S2-00-INTEVR-4	Integracja technologii VR z silnikami gier	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
12	S2-00-SYDZIIM-4	Systemy dźwięku i muzyki w AR i VR	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
13	S2-62-PSYCHGI-4	Psychologia gier	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
Moduły praktyk																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	S2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4	**110**	4	8	98	3,2	0,0	0,8	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
2	S2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	**126**	4	8	114	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
3	S2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	**124**	4	8	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
4	S2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	**120**	4	8	108	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: **Studiów Stosowanych we Wrocławiu**

Kierunek: **Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**

Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: **Zarządzanie projektami kreatywnymi**

Stopień kształcenia: **II stopień**

Profil: **praktyczny**

Forma studiów: **stacjonarne**

Czas trwania: **2 lata (4 semestry)**

Obowiązuje od roku akademickiego: **2026/2027**

		SUMA W %						50,9%	1,6%	47,5%	81,3%	48,3%	10,3%	95,0%	5,0%	82,5%	17,5%	
		SUMA PUNKTOW ECTS	120					61,1	1,9	57,0	97,5	58,0	12,3	114,0	6,0	99,0	21,0	
				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	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające
										e-learning	praca własna studenta						nauki o komunikacji społecznej i mediach	nauki o zarządzaniu i jakości
Moduły kształcenia podstawowego																		
1	S2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	**4**	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
2	S2-62-POZAOK-1	Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	E	7	**64**	30	34	0	2,6	0,0	4,4	3,7		1,2	7,0	0,0	0,0	7,0
3	S2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	**28**	28	0	0	1,1	0,0	1,9	0,0		1,1	3,0	0,0	3,0	0,0
4	S2-62-TEOKZ-2	Teorie i koncepcje zarządzania	E	7	**64**	30	34	0	2,6	0,0	4,4	3,7		1,2	7,0	0,0	0,0	7,0
5	S2-62-ZARPRO-3	Zarządzanie problemami organizacji	O	5	**60**	26	34	0	2,4	0,0	2,6	2,9		1,0	5,0	0,0	0,0	5,0
6	S2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	4	**44**	0	36	8	1,4	0,3	2,3	4,0		0,3	4,0	0,0	2,0	2,0
Moduły kształcenia kierunkowego																		
1	S2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
2	S2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
3	S2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	O	2	**26**	0	26	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
4	S2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	**36**	18	18	0	1,4	0,0	1,6	1,5		0,7	3,0	0,0	3,0	0,0
5	S2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
6	S2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	S2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	**46**	26	20	0	1,8	0,0	1,2	1,3		1,0	3,0	0,0	3,0	0,0
8	S2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	**30**	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0		1,2	2,0	0,0	2,0	0,0
9	S2-62-DIGCUL-3	Digital Culture - j. ang.	O	4	**26**	0	26	0	1,0	0,0	3,0	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
10					**0**													
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																		
1	S2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	**30**	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
2	S2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	**30**	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Moduły kształcenia językowego																		
1	S2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	**50**	0	30	20	1,2	0,8	1,0	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
2	S2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	**50**	0	30	20	1,2	0,8	1,0	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	S2-00-ZRWPRK-2	Zarządzanie ryzykiem w projektach kreatywnych	O	3	**40**	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
2	S2-00-WAPRWI-2	Warsztaty projektowania wizualnego	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
3	S2-00-PRIPIP-2	Prezentacja i pitching projektów	O	3	**40**	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
4	S2-00-BIFPWBK-2	Budżetowanie i finansowanie projektów w branży kreatywnej	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
5	S2-00-PZLWZ-3	Planowanie zasobów ludzkich w zespołach kreatywnych	O	2	**40**	0	40	0	1,6	0,0	0,4	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
6	S2-00-LWZKR-3	Leadership w zespołach kreatywnych	O	2	**40**	0	40	0	1,6	0,0	0,4	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	S2-00-NIMWBK-3	Negocjacje i mediacje w branży kreatywnej	O	3	**50**	20	30	0	2,0	0,0	1,0	1,8	3,0	0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
8	S2-00-ZRWPK-3	Zrównoważony rozwój w projektach kreatywnych	O	3	**50**	20	30	0	2,0	0,0	1,0	1,8	3,0	0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
9	S2-00-NDZPWBK-3	Narzędzia do zarządzania projektami w branży kreatywnej	O	2	**40**	0	40	0	1,6	0,0	0,4	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
10	S2-00-AISWPK-4	Agile i Scrum w projektach kreatywnych	O	4	**30**	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0	4,0	0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
11	S2-00-ZAWIKA-4	Zarządzanie wielokanałowymi kampaniami promocyjnymi	O	3	**50**	20	30	0	2,0	0,0	1,0	1,8	3,0	0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
12	S2-62-ORPRG-4	Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
13	S2-00-DESTH-4	Design Thinking	O	3	**40**	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
Moduły praktyk																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	S2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4	**110**	4	8	98	3,2	0,0	0,8	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
2	S2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	**126**	4	8	114	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
3	S2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	**124**	4	8	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
4	S2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	**120**	4	8	108	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: **Studiów Stosowanych we Wrocławiu**

Kierunek: **Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**

Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: **Technologie dźwiękowe w produkcji multimedialnej**

Stopień kształcenia: **II stopień**

Profil: **praktyczny**

Forma studiów: **stacjonarne**

Czas trwania: **2 lata (4 semestry)**

Obowiązuje od roku akademickiego: **2026/2027**

		SUMA W %						50,9%	1,6%	47,5%	81,3%	48,3%	10,3%	95,0%	5,0%	82,5%	17,5%		
		SUMA PUNKTOW ECTS	120					61,1	1,9	57,0	97,5	58,0	12,3	114,0	6,0	99,0	21,0		
				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	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające	
										e-learning	praca własna studenta						nauki o komunikacji społecznej i mediach	nauki o zarządzaniu i jakości	
Moduły kształcenia podstawowego																			
1	S2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	**4**	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	
2	S2-62-POZAOK-1	Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	E	7	**64**	30	34	0	2,6	0,0	4,4	3,7		1,2	7,0	0,0	0,0	7,0	
3	S2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	**28**	28	0	0	1,1	0,0	1,9	0,0		1,1	3,0	0,0	3,0	0,0	
4	S2-62-TEOKZ-2	Teorie i koncepcje zarządzania	E	7	**64**	30	34	0	2,6	0,0	4,4	3,7		1,2	7,0	0,0	0,0	7,0	
5	S2-62-ZARPRO-3	Zarządzanie problemami organizacji	O	5	**60**	26	34	0	2,4	0,0	2,6	2,9		1,0	5,0	0,0	0,0	5,0	
6	S2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	4	**44**	0	36	8	1,4	0,3	2,3	4,0		0,3	4,0	0,0	2,0	2,0	
Moduły kształcenia kierunkowego																			
1	S2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0	
2	S2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0	
3	S2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	O	2	**26**	0	26	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0	
4	S2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	**36**	18	18	0	1,4	0,0	1,6	1,5		0,7	3,0	0,0	3,0	0,0	
5	S2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0	
6	S2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0	
7	S2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	**46**	26	20	0	1,8	0,0	1,2	1,3		1,0	3,0	0,0	3,0	0,0	
8	S2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	**30**	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0		1,2	2,0	0,0	2,0	0,0	
9	S2-62-DIGCUL-3	Digital Culture - j. ang.	O	4	**26**	0	26	0	1,0	0,0	3,0	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0	
10					**0**														
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																			
1	S2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	**30**	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0	
2	S2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	**30**	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0	

Moduły kształcenia językowego																		
1	S2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	**50**	0	30	20	1,2	0,8	1,0	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
2	S2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	**50**	0	30	20	1,2	0,8	1,0	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	S2-00-PSIPD-2	Psychoakustyka i percepcja dźwięku	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
2	S2-00-ZATND-2	Zaawansowane techniki nagrywania dźwięku	O	3	**40**	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
3	S2-00-HITDWM-2	Historia i teoria dźwięku w mediach	O	3	**50**	20	30	0	2,0	0,0	1,0	1,8	3,0	0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
4	S2-00-POINAK-2	Podstawy inżynierii akustycznej	O	3	**20**	0	20	0	0,8	0,0	2,2	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
5	S2-00-PREFDZ-3	Projektowanie efektów dźwiękowych	O	2	**40**	0	40	0	1,6	0,0	0,4	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
6	S2-00-SDWAIF-3	Sound design w animacji i filmie	O	2	**40**	0	40	0	1,6	0,0	0,4	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	S2-00-DWGIE-3	Dźwięk w gamifikacji i edutainment	O	3	**50**	20	30	0	2,0	0,0	1,0	1,8	3,0	0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
8	S2-00-MUIWM-3	Muzyka interaktywna w mediach	O	3	**50**	0	50	0	2,0	0,0	1,0	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
9	S2-00-PODIM-3	Postprodukcja dźwięku i mastering	O	2	**40**	0	40	0	1,6	0,0	0,4	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
10	S2-00-D3IBWVA-4	Dźwięk 3D i binauralny w VR i AR	O	4	**40**	0	40	0	1,6	0,0	2,4	4,0	4,0	0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
11	S2-00-KDWNM-4	Kultura dźwięku w nowych mediach	O	3	**50**	20	30	0	2,0	0,0	1,0	1,8	3,0	0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
12	S2-00-AGWPD-4	Algorytmy generatywne w projektowaniu dźwięku	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
13	S2-00-IDWGK-4	Integracja dźwięku w grach komputerowych	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
Moduły praktyk																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	S2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4	**110**	4	8	98	3,2	0,0	0,8	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
2	S2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	**126**	4	8	114	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
3	S2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	**124**	4	8	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
4	S2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	**120**	4	8	108	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: **Studiów Stosowanych we Wrocławiu**

Kierunek: **Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**

Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: **Game Art i Concept Design**

Stopień kształcenia: **II stopień**

Profil: **praktyczny**

Forma studiów: **stacjonarne**

Czas trwania: **2 lata (4 semestry)**

Obowiązuje od roku akademickiego: **2026/2027**

		SUMA W %						50,9%	1,6%	47,5%	81,3%	48,3%	10,3%	95,0%	5,0%	82,5%	17,5%
		SUMA PUNKTOW ECTS	120					61,1	1,9	57,0	97,5	58,0	12,3	114,0	6,0	99,0	21,0
				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	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające
										e-learning	praca własna studenta						nauki o komunikacji społecznej i mediach	nauki o zarządzaniu i jakości
Moduły kształcenia podstawowego																			
1	S2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	**4**	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
2	S2-62-POZAOK-1	Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	E	7	**64**	30	34	0	2,6	0,0	4,4	3,7		1,2	7,0	0,0	0,0	7,0
3	S2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	**28**	28	0	0	1,1	0,0	1,9	0,0		1,1	3,0	0,0	3,0	0,0
4	S2-62-TEOKZ-2	Teorie i koncepcje zarządzania	E	7	**64**	30	34	0	2,6	0,0	4,4	3,7		1,2	7,0	0,0	0,0	7,0
5	S2-62-ZARPRO-3	Zarządzanie problemami organizacji	O	5	**60**	26	34	0	2,4	0,0	2,6	2,9		1,0	5,0	0,0	0,0	5,0
6	S2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	4	**44**	0	36	8	1,4	0,3	2,3	4,0		0,3	4,0	0,0	2,0	2,0
Moduły kształcenia kierunkowego																			
1	S2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
2	S2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
3	S2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	O	2	**26**	0	26	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
4	S2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	**36**	18	18	0	1,4	0,0	1,6	1,5		0,7	3,0	0,0	3,0	0,0
5	S2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
6	S2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	S2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	**46**	26	20	0	1,8	0,0	1,2	1,3		1,0	3,0	0,0	3,0	0,0
8	S2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	**30**	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0		1,2	2,0	0,0	2,0	0,0
9	S2-62-DIGCUL-3	Digital Culture - j. ang.	O	4	**26**	0	26	0	1,0	0,0	3,0	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
10					**0**													
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																			
1	S2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	**30**	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
2	S2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	**30**	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Moduły kształcenia językowego																		
1	S2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	**50**	0	30	20	1,2	0,8	1,0	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
2	S2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	**50**	0	30	20	1,2	0,8	1,0	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	S2-00-PWKSK-2	Podstawy wizualne: kolor, światło i kompozycja	O	3	**50**	20	30	0	2,0	0,0	1,0	1,8	3,0	0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
2	S2-00-PORIS-2	Podstawy rysunku i szkicu	O	3	**40**	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
3	S2-00-ANDA-2	Anatomia dla artystów	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
4	S2-00-POPRPO-2	Podstawy projektowania postaci	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
5	S2-00-HIASWG-3	Historia i analiza sztuki w grach	O	3	**50**	20	30	0	2,0	0,0	1,0	1,8	3,0	0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
6	S2-00-ZADIPA-3	Zaawansowany digital painting	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	S2-00-PPIIF-3	Projektowanie potworów i istot fantastycznych	O	3	**50**	0	50	0	2,0	0,0	1,0	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
8	S2-00-POMO3D-3	Podstawy modelowania 3D	O	2	**40**	0	40	0	1,6	0,0	0,4	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
9	S2-00-KOPRSR-3	Koncepcyjne projektowanie środowisk	O	2	**40**	0	40	0	1,6	0,0	0,4	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
10	S2-62-MODPOS-4	Modelowanie postaci	O	4	**30**	0	30	0	1,2	0,0	2,8	4,0	4,0	0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
11	S2-00-SIEWG-4	Stylizacja i estetyka w grach	O	3	**50**	20	30	0	2,0	0,0	1,0	1,8	3,0	0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
12	S2-00-PODAIG-4	Portfolio dla artystów gier	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
13	S2-62-ANIM2D-4	Animacja 2D	O	3	**40**	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
Moduły praktyk																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	S2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4	**110**	4	8	98	3,2	0,0	0,8	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
2	S2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	**126**	4	8	114	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
3	S2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	**124**	4	8	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
4	S2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	**120**	4	8	108	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Sumaryczne wskaźniki ECTS

Wydział: **Studiów Stosowanych we Wrocławiu**

Kierunek: **Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**

Moduł kształcenia wybieralnego / w zakresie: **Produkcja wideo**

Stopień kształcenia: **II stopień**

Profil: **praktyczny**

Forma studiów: **stacjonarne**

Czas trwania: **2 lata (4 semestry)**

Obowiązuje od roku akademickiego: **2026/2027**

		SUMA W %						50,9%	1,6%	47,5%	80,0%	48,3%	10,3%	95,0%	5,0%	82,5%	17,5%	
		SUMA PUNKTOW ECTS	120					61,1	1,9	57,0	96,0	58,0	12,3	114,0	6,0	99,0	21,0	
				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	dyscyplina wiodąca	dyscypliny uzupełniające
										e-learning	praca własna studenta						nauki o komunikacji społecznej i mediach	nauki o zarządzaniu i jakości
Moduły kształcenia podstawowego																			
1	S2-00-BHP-1	Szkolenie wstępne z zakresu BHP	ZAL	0	**4**	0	0	4	0,0	0,0	0,0	0,0		0,0	0,0	0,0	0,0	0,0
2	S2-62-POZAOK-1	Podstawy zarządzania organizacjami kreatywnymi	E	7	**64**	30	34	0	2,6	0,0	4,4	3,7		1,2	7,0	0,0	0,0	7,0
3	S2-62-PRANM-1	Prawo nowych mediów	E	3	**28**	28	0	0	1,1	0,0	1,9	0,0		1,1	3,0	0,0	3,0	0,0
4	S2-62-TEOKZ-2	Teorie i koncepcje zarządzania	E	7	**64**	30	34	0	2,6	0,0	4,4	3,7		1,2	7,0	0,0	0,0	7,0
5	S2-62-ZARPRO-3	Zarządzanie problemami organizacji	O	5	**60**	26	34	0	2,4	0,0	2,6	2,9		1,0	5,0	0,0	0,0	5,0
6	S2-62-SELBRA-2	Self-branding i zarządzanie marką osobistą	O	4	**44**	0	36	8	1,4	0,3	2,3	4,0		0,3	4,0	0,0	2,0	2,0
Moduły kształcenia kierunkowego																			
1	S2-62-WAMOC-1	Warsztaty motion capture	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
2	S2-62-STODES-1	Storytelling i story design	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
3	S2-62-WAWPIS-1	Współczesna animacja w Polsce i na świecie	O	2	**26**	0	26	0	1,0	0,0	1,0	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
4	S2-62-GAMEDU-1	Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji	O	3	**36**	18	18	0	1,4	0,0	1,6	1,5		0,7	3,0	0,0	3,0	0,0
5	S2-62-HISNM-1	Historia nowych mediów	E	2	**16**	16	0	0	0,6	0,0	1,4	0,0		0,6	2,0	0,0	2,0	0,0
6	S2-62-JEZSZT-1	Język sztuk wizualnych	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0		0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	S2-62-METBAD-2	Metodologia badań komunikacji społecznej i mediów	O	3	**46**	26	20	0	1,8	0,0	1,2	1,3		1,0	3,0	0,0	3,0	0,0
8	S2-62-TEONM-2	Teorie nowych mediów	E	2	**30**	30	0	0	1,2	0,0	0,8	0,0		1,2	2,0	0,0	2,0	0,0
9	S2-62-DIGCUL-3	Digital Culture - j. ang.	O	4	**26**	0	26	0	1,0	0,0	3,0	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
10					**0**													
Moduły przygotowania pracy dyplomowej																			
1	S2-62-SEMMAG1-3	Seminarium magisterskie I	O	5	**30**	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
2	S2-62-SEMMAG2-4	Seminarium magisterskie II	O	5	**30**	0	30	0	1,2	0,0	3,8	5,0		0,0	5,0	0,0	5,0	0,0

Moduły kształcenia językowego																		
1	S2-00-WAJEZ1-3	Warsztaty kompetencji językowych I (j. angielski, j. niemiecki)	O	3	**50**	0	30	20	1,2	0,8	1,0	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
2	S2-00-WAJEZ2-4	Warsztaty kompetencji językowych II (j. angielski, j. niemiecki)	E	3	**50**	0	30	20	1,2	0,8	1,0	3,0	3,0	0,8	0,0	3,0	3,0	0,0
Moduły kształcenia specjalnościowego																		
1	S2-00-JEITFI-2	Język i teoria filmu	O	3	**20**	20	0	0	0,8	0,0	2,2	0,0	3,0	0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
2	S2-00-SCENPI-2	Scenariopisanie	O	3	**40**	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
3	S2-00-PODREF-2	Podstawy reżyserii filmowej	O	3	**50**	0	50	0	2,0	0,0	1,0	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
4	S2-00-TPROFT-2	Technologia produkcji filmowej i telewizyjnej	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
5	S2-00-SZTUKO-3	Sztuka operatorska	O	3	**70**	20	50	0	2,8	0,0	0,2	2,1	3,0	0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
6	S2-00-SZMOFT-3	Sztuka montażu filmowego i telewizyjnego	O	2	**40**	0	40	0	1,6	0,0	0,4	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
7	S2-00-BPROFT-3	Budżetowanie produkcji filmowych i telewizyjnych	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
8	S2-00-SCENFT-3	Scenografia w filmie i telewizji	O	3	**50**	20	30	0	2,0	0,0	1,0	1,8	3,0	0,8	3,0	0,0	3,0	0,0
9	S2-00-DZWFIT-3	Dźwięk w filmie i telewizji	O	2	**30**	0	30	0	1,2	0,0	0,8	2,0	2,0	0,0	2,0	0,0	2,0	0,0
10	S2-62-PKFFIT-4	Produkcja krótkich form filmowych i telewizyjnych	O	4	**40**	0	40	0	1,6	0,0	2,4	4,0	4,0	0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
11	S2-00-ESWFIT-4	Efekty specjalne w filmie i telewizji	O	3	**40**	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
12	S2-00-FLOMAN-4	Floor Managing	O	3	**30**	0	30	0	1,2	0,0	1,8	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
13	S2-62-WARFIT-4	Warsztaty filmowe i telewizyjne	O	3	**40**	0	40	0	1,6	0,0	1,4	3,0	3,0	0,0	3,0	0,0	3,0	0,0
Moduły praktyk																		
					ogół.	WP	EW	prak.										
1	S2-62-KPRAZ-1	Kierunkowa praktyka zawodowa	ZAL	4	**110**	4	8	98	3,2	0,0	0,8	4,0		0,0	4,0	0,0	4,0	0,0
2	S2-62-SPRAZ1-2	Specjalnościowa praktyka zawodowa I	ZAL	5	**126**	4	8	114	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
3	S2-62-SPRAZ2-3	Specjalnościowa praktyka zawodowa II	ZAL	5	**124**	4	8	112	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0
4	S2-62-SPRAZ3-4	Specjalnościowa praktyka zawodowa III	ZAL	5	**120**	4	8	108	4,0	0,0	1,0	5,0	5,0	0,0	5,0	0,0	5,0	0,0