

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej [Games and Virtual Reality Design]
2.	Wydział	Wydział Sztuki i Nauk o Edukacji
3.	Cykl rozpoczęcia	2025/2026 (semestr zimowy)
4.	Poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Kod ISCED	0211 (Techniki audiowizualne i produkcja mediów)
8.	Liczba semestrów	6
9.	Tytuł zawodowy	licencjat
10.	Ogólna charakterystyka kierunku i założonej koncepcji kształcenia	Celem kształcenia na kierunku Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej jest wykształcenie absolwenta z tytułem licencjata oraz wyposażenie go w kompetencje niezbędne do prowadzenia samodzielnej działalności w dziedzinie projektowania gier i przestrzeni wirtualnej. Uzyskane wykształceniu pozwoli mu na otwarcie drogi do dalszego kształcenia na studiach drugiego stopnia oraz rozwijania własnej indywidualności. Dzięki uzyskaniu wiedzy i umiejętności poszukiwanych na rynku pracy zdobędzie możliwość zatrudnienia na szybko rozwijającym się rynku gier i rozrywki interaktywnej, a także w agencjach reklamowych czy instytucjach kultury. Szeroki zakres uzyskanych przez absolwenta kompetencji pozwoli na obszerne spektrum przyszłej działalności zawodowej.
11.	Informacje o związku studiów ze strategią uczelni oraz o potrzebach społeczno-gospodarczych warunkujących prowadzenie studiów i zgodności efektów uczenia się z tymi potrzebami	Dynamiczny rozwój branży gier komputerowych potwierdza stały wzrost nakładów finansowych tego sektora gospodarki. Zapotrzebowanie na specjalistów świadczących usługi w zakresie pre-produkcji, produkcji i postprodukcji rozrywki interaktywnej rośnie proporcjonalnie do rozwoju branży. Potrzebie tej wychodzi naprzeciw program kształcenia realizowany na kierunku o profilu praktycznym „Projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej”. Treści programowe oraz metody kształcenia wpisują się w strategię rozwoju Uniwersytetu Śląskiego: - poprzez kształcenie poszukiwanych specjalistów w bezpośredni sposób wychodzą na przeciw oczekiwaniom rynku pracy (Cele operacyjne 2, CO3.2.), - w ramach praktyk nawiązana zostanie bezpośrednia współpraca z przedsiębiorstwami z branży gier komputerowych (Cele operacyjne 3, CO3.1.), - w trakcie procesu kształcenia szczególna uwaga zwrócona zostanie na umożliwienie studentom posługiwania się najnowszymi technologiami i na ustawiczne wdrażanie aktualnych rozwiązań technicznych (Cel operacyjny CO3.3.), - już teraz zaobserwować można znaczne zainteresowanie tym nowatorskim i interdyscyplinarnym kierunkiem zarówno ze strony potencjalnych kandydatów, jak i interesariuszy zewnętrznych, co w dalszej perspektywie powinno przyczynić się do dalszego umacniania wizerunku Uniwersytetu Śląskiego, jako uczelni idącej z duchem czasu (Cele operacyjne 3, CO3.6.)
12.	Specjalności	grafika komputerowa gier [Computer Game Graphics]
13.	Ogólna charakterystyka specjalności	Program specjalności „Grafika komputerowa gier” funkcjonuje na kierunku o profilu praktycznym, przygotowującym do zawodu grafika w przemyśle gier komputerowych. Studia obejmują kompetencje z zakresu grafiki artystycznej i projektowania graficznego z naciskiem na znajomość warsztatu grafiki komputerowej ze szczególnym uwzględnieniem nowoczesnych technologii projektowania gier (animacja komputerowa 2D, animacja komputerowa 3D, obsługa silników gier, projektowanie poziomów gier, efektów specjalnych, mechanika postaci i obiektów, projektowanie świata gry). Studia kładą nacisk na umiejętność pracy zespołowej ze współtwórcami gier komputerowych i rozrywki interaktywnej różnych specjalności (scenarzyści, producenci gier, programiści itd.)
14.	Semestr od którego rozpoczyna się realizacja specjalności	1
15.	Procentowy udział liczby punktów	grafika komputerowa gier:

	ECTS dla każdej z dyscyplin naukowych lub artystycznych do których odnoszą się efekty uczenia się w łącznej liczbie punktów ECTS (ze wskazaniem dyscypliny wiodącej)	[dyscyplina wiodąca] sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki): 100%
16.	Liczba punktów ECTS konieczna dla uzyskania kwalifikacji odpowiadających poziomowi studiów	180
17.	Procentowy udział liczby punktów ECTS uzyskiwanych w ramach wybieranych przez studenta modułów kształcenia w łącznej liczbie punktów ECTS	44%
18.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać na zajęciach wymagających bezpośredniego udziału nauczycieli akademickich (lub innych osób prowadzących zajęcia) i studentów	127
19.	Liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach zajęć z dyscyplin w ramach dziedzin nauk humanistycznych lub nauk społecznych, nie mniejszą niż 5 punktów ECTS – w przypadku kierunków studiów przypisanych do dyscyplin w ramach dziedzin innych niż odpowiednio nauki humanistyczne lub nauki społeczne	14
20.	Łączna liczba punktów ECTS, większa niż 50% ich ogólnej liczby, którą student musi uzyskać: - na kierunku o profilu ogólnoakademickim w ramach modułów zajęć powiązanych z prowadzonymi badaniami naukowymi w dyscyplinach naukowych lub artystycznych związanych z tym kierunkiem studiów; - na kierunku o profilu praktycznym w ramach modułów zajęć kształtujących umiejętności praktyczne	153

21.	Łączna liczba punktów ECTS, którą student musi uzyskać w ramach praktyk zawodowych na kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	24
22.	Wymiar, zasady i forma odbywania praktyk zawodowych dla kierunku studiów o profilu praktycznym, a w przypadku kierunku studiów o profilu ogólnoakademickim – jeżeli program studiów na tych studiach przewiduje praktyki	Praktyki zawodowe są integralną częścią programu studiów, realizowanego przez studentów na poszczególnych kierunkach, poziomach, profilach i formach studiów. Praktyki mają pomóc w skonfrontowaniu wiedzy zdobytej w trakcie studiów z wymaganiami rynku pracy, zdobyciu umiejętności przydatnych w zawodzie, poznaniu praktycznych zagadnień związanych z pracą na stanowiskach, do których student jest przygotowywany w trakcie trwania studiów. Praktyki mają oswoić studenta z profesjolektami właściwymi dla konkretnej branży oraz kulturą pracy. Zasady organizacji praktyk określa zarządzenie Rektora. Szczegółowe zasady odbywania praktyk z uwzględnieniem specyfiki poszczególnych kierunków określa kierunkowy regulamin praktyk zawodowych, w szczególności: efekty uczenia się założone do osiągnięcia przez studenta podczas realizacji praktyki zawodowej, ramowy program praktyk zawierający opis zagadnień, wymiar praktyki (liczba tygodni godzin); formę praktyki (ciągła, śródroczna), kryteria wyboru miejsca odbywania praktyki, obowiązki studenta przebywającego na praktyce, obowiązki opiekuna akademickiego praktyki, warunki zaliczenia praktyki zawodowej przez studenta oraz warunki zwolnienia w całości lub części z obowiązku odbycia praktyk. Liczbę ECTS i liczbę godzin określa plan studiów.
23.	Wymogi związane z ukończeniem studiów	Warunkiem dopuszczenia do egzaminu dyplomowego jest osiągnięcie efektów uczenia się przewidzianych w programie studiów, uzyskanie poświadczenia odpowiedniego poziomu biegłości językowej w zakresie języka obcego oraz uzyskanie pozytywnych ocen pracy dyplomowej. Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego z wynikiem co najmniej dostatecznym. Absolwent otrzymuje dyplom ukończenia studiów wyższych potwierdzający uzyskanie kwalifikacji odpowiedniego stopnia. Szczegółowe zasady procesu dyplomowania oraz wymogi dla pracy dyplomowej określa Regulamin Studiów oraz regulamin dyplomowania.