

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
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.	Rok akademicki od którego obowiązuje zmieniony plan studiów	—

Specjalność: grafika komputerowa gier

Moduły kierunkowe

Moduły kierunkowe										I rok						II rok						III rok					
Lp.	Nazwa modułu	Jęz. wykł.	E/Z	forma zajęć			Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6				
				Razem	W	I		W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
1	ANIMACJA CZ.1	–	Z	40		40	4		40	4																	
2	KOMPONENTY WIZUALNE GRY CZ.1 <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	30		30	3		30	3																	
3	PODSTAWOWE ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.1	PL	Z	30		30	4		30	4																	
4	PODSTAWY PROJEKTOWANIA CZ.1	PL	Z	30		30	3		30	3																	
5	PROJEKTOWANIE POZIOMÓW I FABUŁY CZ.1 <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	30		30	3		30	3																	
6	TECHNIKI 3D CZ.1	PL	Z	40		40	4		40	4																	
7	TREŚCI KONCEPCYJNE W RYSUNKU CZ.1	PL	Z	40		40	3		40	3																	
8	TWÓRCZE DZIAŁANIA CZ.1 <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	40		40	3		40	3																	
9	ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE CZ. 1 (TEORIA)	PL	Z	15		15	1		15	1																	
10	ANIMACJA CZ.2	–	Z	40		40	3					40	3														
11	KOMPONENTY WIZUALNE GRY CZ.2 <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	30		30	2					30	2														
12	PODSTAWOWE ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.2	PL	Z	30		30	4					30	4														
13	PODSTAWY PROJEKTOWANIA CZ.2	PL	Z	30		30	2					30	2														
14	PROJEKTOWANIE POZIOMÓW I FABUŁY CZ.2 <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	30		30	2					30	2														
15	TECHNIKI 3D CZ.2	PL	Z	40		40	4					40	4														
16	TREŚCI KONCEPCYJNE W RYSUNKU CZ.2	PL	Z	40		40	3					40	3														
17	TWÓRCZE DZIAŁANIA CZ.2 <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	40		40	2					40	2														
18	ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE CZ. 2 (TEORIA)	–	Z	15		15	1					15	1														
19	ANIMACJA CZ.3	PL	Z	40		40	3								40	3											
20	KOMPONENTY WIZUALNE GRY CZ.3 <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	30		30	2								30	2											
21	PODSTAWOWE ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.3	PL	Z	30		30	4								30	4											
22	PODSTAWY PROJEKTOWANIA CZ.3	PL	Z	30		30	2								30	2											
23	PROJEKTOWANIE POZIOMÓW I FABUŁY CZ.3 <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	30		30	2								30	2											
24	TECHNIKI 3D CZ.3	–	Z	40		40	4								40	4											
25	TREŚCI KONCEPCYJNE W RYSUNKU CZ.3	PL	Z	40		40	3								40	3											
26	TWÓRCZE DZIAŁANIA CZ.3 <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	40		40	2								40	2											
27	ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE CZ. 3 (TEORIA)	PL	Z	15		15	1								15	1											
28	ANIMACJA CZ.4	PL	Z	40		40	3												40	3							
29	KOMPONENTY WIZUALNE GRY CZ.4 <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	30		30	2												30	2							
30	PODSTAWOWE ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.4	PL	Z	30		30	2												30	2							
31	PROJEKTOWANIE POZIOMÓW I FABUŁY CZ. 4 <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	*	30		30	2												30	2							

Moduły kierunkowe

Moduły kierunkowe										I rok						II rok						III rok					
										semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6		
Lp.	Nazwa modułu	Jęz. wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
32	TECHNIKI 3D CZ.4	–	Z	40		40	3											40	3								
33	TREŚCI KONCEPCYJNE W RYSUNKU CZ.4	PL	Z	40		40	2											40	2								
34	TWÓRCZE DZIAŁANIA CZ.4 *[zobacz opis poniżej]	*	*	40		40	2											40	2								
35	ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE CZ. 4 (TEORIA)	PL	Z	15		15	1											15	1								
36	ANIMACJA I TECHNIKI 3D *[zobacz opis poniżej]	*	*	30		30	2														30	2					
37	KOMPONENTY WIZUALNE GRY CZ.5 *[zobacz opis poniżej]	*	*	30		30	2														30	2					
38	PODSTAWOWE ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.5	PL	Z	30		30	2														30	2					
39	PROCOWNIA DYPLOMOWA CZ.1 *[zobacz opis poniżej]	*	*	90		90	3														90	3					
40	TREŚCI KONCEPCYJNE W RYSUNKU CZ.5	PL	Z	40		40	2														40	2					
41	TWÓRCZE DZIAŁANIA CZ.5 *[zobacz opis poniżej]	*	*	40		40	2														40	2					
42	ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE CZ. 5 (TEORIA)	PL	Z	15		15	1														15	1					
43	PROCOWNIA DYPLOMOWA CZ.2 *[zobacz opis poniżej]	*	*	90		90	5																90	5			
RAZEM Moduły kierunkowe:				1515		1515	110	0	295	28	0	295	23	0	295	23	0	265	17	0	275	14	0	90	5		

Moduły dziedzinowe

Moduły dziedzinowe										I rok						II rok						III rok					
										semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6		
Lp.	Nazwa modułu	Jęz. wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
1	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ. 1	PL	E	15	15		1	15		1																	
2	UWARUNKOWANIA PRAWNE I MARKETING SZTUKI	PL	E	15	15		1	15		1																	
3	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ. 2	PL	E	15	15		1				15		1														
4	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ. 3	PL	E	15	15		1							15		1											
5	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ. 4	PL	E	15	15		1										15		1								
6	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ. 5	PL	E	15	15		1													15		1					
7	SEMINARIUM LICENCJACKIE CZ. 1	PL	Z	30		30	2														30	2					
8	HISTORIA SZTUKI I WIEDZA O SZTUCE WSPÓŁCZESNEJ CZ. 6	PL	E	15	15		1																15		1		
9	SEMINARIUM LICENCJACKIE CZ. 2	PL	Z	30		30	2																	30	2		
RAZEM Moduły dziedzinowe:				165	105	60	11	30		2	15		1	15		1	15		1	15	30	3	15	30	3		

Moduły obszarowe wspierające kształcenie kierunkowe

Moduły obszarowe wspierające kształcenie kierunkowe											I rok						II rok						III rok					
											semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6		
Lp.	Nazwa modułu	Jęz. wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
1	GRUPA MODUŁÓW OBSZAROWYCH WSPIERAJĄCYCH KSZTAŁCENIE KIERUNKOWE CZ.1 *[zobacz opis poniżej]	*	*	30		30	3																					
2	GRUPA MODUŁÓW OBSZAROWYCH WSPIERAJĄCYCH KSZTAŁCENIE KIERUNKOWE CZ.2 *[zobacz opis poniżej]	*	*	30		30	3								30	3												
3	GRUPA MODUŁÓW OBSZAROWYCH WSPIERAJĄCYCH KSZTAŁCENIE KIERUNKOWE CZ.3 *[zobacz opis poniżej]	*	*	30		30	3											30	3									
4	GRUPA MODUŁÓW OBSZAROWYCH WSPIERAJĄCYCH KSZTAŁCENIE KIERUNKOWE CZ.4 *[zobacz opis poniżej]	*	*	30		30	3														30	3						
RAZEM Moduły obszarowe wspierające kształcenie kierunkowe:				120		120	12	0	0	0	0	30	3	0	30	3	0	30	3	0	30	3	0	0	0			

Moduły ogólnodostępne

Moduły ogólnodostępne										I rok						II rok						III rok					
										semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6		
Lp.	Nazwa modułu	Jęz. wykł.	E/Z	forma zajęć			Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
1	Wychowanie fizyczne	–	Z	60		60	0					30			30												
2	Lektorat języka obcego 1	–	Z	30		30	3					30	3														
3	Lektorat języka obcego 2	–	Z	30		30	3								30	3											

Moduły ogólnodostępne										I rok						II rok						III rok						
								semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6					
Lp.	Nazwa modułu	Jęz. wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
4	Lektorat języka obcego 3	–	Z	30		30	3												30	3								
5	Otwarty Moduł Uniwersytecki	–	Z	120		120	12												30	3		30	3		60	6		
6	Lektorat języka obcego 4	–	Z	30		30	3															30	3					
				RAZEM Moduły ogólnodostępne:		300		300	24						60	3		60	3		60	6		60	6		60	6
Praktyki										I rok						II rok						III rok						
								semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			semestr 5			semestr 6					
Lp.	Nazwa modułu	Jęz. wykł.	E/Z	Razem	W	I	Razem ECTS	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E			
1	PRAKTYKI CZ. 1	PL	Z	120		120	4												120	4								
2	PRAKTYKI CZ. 2	PL	Z	120		120	4														120	4						
3	PRAKTYKI CZ. 3	PL	Z	480		480	16																	480	16			
				RAZEM Praktyki:		720		720	24										120	4		120	4		480	16		
				RAZEM SEMESTRY:		2820	105	2715	181	325	30	400	30	400	30	490	31	530	30	675	30							
OGÓŁEM BEZ PRAKTYK								2100																				
OGÓŁEM								2820																				

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego licencjata na kierunku projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej w specjalności grafika komputerowa gier.

* Grupy modułów

GRUPA MODUŁÓW OBSZAROWYCH WSPIERAJĄCYCH KSZTAŁCENIE KIERUNKOWE CZ.1

Opis:						
Osoba studiująca wybiera jeden moduł zajęć spośród zaproponowanych w ramach wskazanych obszarów.						
Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS	
Moduł z obszaru "Cyfrowy Świat"	–	Z		30	3	
Moduł z obszaru "Ekspresja Twórcza i Krytyczne Myślenie"	–	Z		30	3	
Moduł z obszaru "Granice Nauki"	–	Z		30	3	
Moduł z obszaru "Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość"	–	Z		30	3	
Moduł z obszaru "Środowisko Naturalne i Technologie"	–	Z		30	3	
Moduł z obszaru "Zdrowie i Rozwój Osobisty"	–	Z		30	3	

GRUPA MODUŁÓW OBSZAROWYCH WSPIERAJĄCYCH KSZTAŁCENIE KIERUNKOWE CZ.2

Opis:						
Osoba studiująca wybiera jeden moduł zajęć spośród zaproponowanych w ramach wskazanych obszarów.						
Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS	
Obszar Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość: Przedsiębiorczość	–	Z		30	3	

GRUPA MODUŁÓW OBSZAROWYCH WSPIERAJĄCYCH KSZTAŁCENIE KIERUNKOWE CZ.3

Opis:														
Osoba studiująca wybiera jeden moduł zajęć spośród zaproponowanych w ramach wskazanych obszarów.														

Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS
Moduł z obszaru "Cyfrowy Świat"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Ekspresja Twórcza i Krytyczne Myślenie"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Granice Nauki"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Środowisko Naturalne i Technologie"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Zdrowie i Rozwój Osobisty"	–	Z		30	3

GRUPA MODUŁÓW OBSZAROWYCH WSPIERAJĄCYCH KSZTAŁCENIE KIERUNKOWE CZ.4

Opis:					
Osoba studiująca wybiera jeden moduł zajęć spośród zaproponowanych w ramach wskazanych obszarów.					
Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS
Moduł z obszaru "Cyfrowy Świat"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Ekspresja Twórcza i Krytyczne Myślenie"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Granice Nauki"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Społeczeństwo Obywatelskie i Przedsiębiorczość"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Środowisko Naturalne i Technologie"	–	Z		30	3
Moduł z obszaru "Zdrowie i Rozwój Osobisty"	–	Z		30	3

PROJEKTOWANIE POZIOMÓW I FABUŁY CZ.1

Opis:					
Grupa przedmiotów koncentrujących się na projektowaniu poziomów gry oraz rozwijaniu narracji w kontekście tworzenia gier komputerowych.					
Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS
LEVEL DESIGN CZ. 1 (WYBÓR)	PL	Z		30	3
STORYBOARD W GRACH CZ. 1 (WYBÓR)	PL	Z		30	3

PROJEKTOWANIE POZIOMÓW I FABUŁY CZ.2

Opis:					
Grupa przedmiotów koncentrujących się na projektowaniu poziomów gry oraz rozwijaniu narracji w kontekście tworzenia gier komputerowych.					
Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS
LEVEL DESIGN CZ. 2 (WYBÓR)	PL	Z		30	2
STORYBOARD W GRACH CZ. 2 (WYBÓR)	PL	Z		30	2

PROJEKTOWANIE POZIOMÓW I FABUŁY CZ.3

Opis:					
Grupa przedmiotów koncentrujących się na projektowaniu poziomów gry oraz rozwijaniu narracji w kontekście tworzenia gier komputerowych.					
Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS
LEVEL DESIGN CZ. 3 (WYBÓR)	PL	Z		30	2
STORYTELLING W GRACH CZ. 1 (WYBÓR)	PL	Z		30	2

PROJEKTOWANIE POZIOMÓW I FABUŁY CZ. 4

Opis:						
Grupa przedmiotów koncentrujących się na projektowaniu poziomów gry oraz rozwijaniu narracji w kontekście tworzenia gier komputerowych.						
Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS	
LEVEL DESIGN CZ. 4 (WYBÓR)	PL	Z		30	2	
STORYTELLING W GRACH CZ. 2 (WYBÓR)	PL	Z		30	2	

ANIMACJA I TECHNIKI 3D

Opis:						
Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS	
ANIMACJA CZ.5 (WYBÓR)	PL	Z		40	2	
TECHNIKI 3D CZ.5 (WYBÓR)	PL	Z		40	2	

KOMPONENTY WIZUALNE GRY CZ.1

Opis:						
Grupa przedmiotów związanych z projektowaniem elementów wizualnych w kontekście tworzenia gier.						
Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS	
DESIGN POSTACI CZ.1 (WYBÓR)	PL	Z		30	3	
OBRAZOWANIE PRZESTRZENI CZ.1 (WYBÓR)	PL	Z		30	3	

KOMPONENTY WIZUALNE GRY CZ.2

Opis:						
Grupa przedmiotów związanych z projektowaniem elementów wizualnych w kontekście tworzenia gier.						
Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS	
DESIGN POSTACI CZ.2 (WYBÓR)	PL	Z		30	2	
OBRAZOWANIE PRZESTRZENI CZ.2 (WYBÓR)	PL	Z		30	2	

KOMPONENTY WIZUALNE GRY CZ.3

Opis:						
Grupa przedmiotów związanych z projektowaniem elementów wizualnych w kontekście tworzenia gier.						
Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS	
DESIGN POSTACI CZ.3 (WYBÓR)	PL	Z		32	2	
OBRAZOWANIE PRZESTRZENI CZ.3 (WYBÓR)	PL	Z		30	2	

KOMPONENTY WIZUALNE GRY CZ.4

Opis:						
Grupa przedmiotów związanych z projektowaniem elementów wizualnych w kontekście tworzenia gier.						
Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS	
DESIGN POSTACI CZ.4 (WYBÓR)	PL	Z		30	2	

OBRAZOWANIE PRZESTRZENI CZ.4 (WYBÓR)	PL	Z		30	2
--------------------------------------	----	---	--	----	---

KOMPONENTY WIZUALNE GRY CZ.5

Opis:					
Grupa przedmiotów związanych z projektowaniem elementów wizualnych w kontekście tworzenia gier.					
Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS
DESIGN POSTACI CZ.5 (WYBÓR)	PL	Z		30	2
OBRAZOWANIE PRZESTRZENI CZ.5 (WYBÓR)	PL	Z		30	2

PROCOWNIA DYPLOMOWA CZ.1

Opis:					
Pracownie dyplomowe do wyboru					
Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS
PRACOWNIA DYPLOMOWA, ART DESIGN GRY CZ. 1 (WYBÓR)	PL	Z		90	3
PRACOWNIA DYPLOMOWA, CONTENT DESIGN GRY CZ. 1 (WYBÓR)	PL	Z		90	3

PROCOWNIA DYPLOMOWA CZ.2

Opis:					
Pracownie dyplomowe do wyboru					
Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS
PRACOWNIA DYPLOMOWA, ART DESIGN GRY CZ. 2 (WYBÓR)	PL	Z		90	5
PRACOWNIA DYPLOMOWA, CONTENT DESIGN GRY CZ. 2 (WYBÓR)	PL	Z		90	5

TWÓRCZE DZIAŁANIA CZ.1

Opis:					
Przedmioty rozwijające kreatywność i wyobraźnię w obrębie przestrzeni 2D lub 3D.					
Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS
TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE CZ. 1 (WYBÓR)	PL	Z		40	3
TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI CZ. 1 (WYBÓR)	PL	Z		40	3

TWÓRCZE DZIAŁANIA CZ.2

Opis:					
Przedmioty rozwijające kreatywność i wyobraźnię w obrębie przestrzeni 2D lub 3D.					
Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS
TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE CZ. 2 (WYBÓR)	PL	Z		40	2
TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI CZ. 2 (WYBÓR)	PL	Z		40	2

TWÓRCZE DZIAŁANIA CZ.3

Opis:					
Przedmioty rozwijające kreatywność i wyobraźnię w obrębie przestrzeni 2D lub 3D.					

Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS
TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE CZ. 3 (WYBÓR)	PL	Z		40	2
TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI CZ. 3 (WYBÓR)	–	Z		40	2

TWÓRCZE DZIAŁANIA CZ.4

Opis:					
Przedmioty rozwijające kreatywność i wyobraźnię w obrębie przestrzeni 2D lub 3D.					
Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS
TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE CZ. 4 (WYBÓR)	PL	Z		40	2
TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI CZ. 4 (WYBÓR)	–	Z		40	2

TWÓRCZE DZIAŁANIA CZ.5

Opis:					
Przedmioty rozwijające kreatywność i wyobraźnię w obrębie przestrzeni 2D lub 3D.					
Moduły:	Jęz. wykł.	E/Z	W	I	ECTS
TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE CZ. 5 (WYBÓR)	PL	Z		40	2
TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI CZ. 5 (WYBÓR)	PL	Z		40	2

Legenda:

Każdy semestr składa się z 15 tygodni

E/Z - egzamin/zaliczenie

E - punkty ECTS

W - wykład, I - pozostałe formy zajęć różne od wykładu (ćwiczenia, laboratorium, konwersatorium, seminarium, proseminarium, lektorat, ćwiczenia terenowe, warsztat, praktyka, tutoring)