



### Ścieżka kształcenia: Projektowanie narracji gier cyfrowych

Forma studiów

Stacjonarne

Profil:

praktyczny

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS			Godziny zajęć							I Rok										II Rok										III Rok																							
		Razem	w tym			w tym							sem 1					sem 2					sem 3					sem 4					sem 5					sem 6																	
			UB	ZP	ZD	Razem	W	K	Ćw	L	P	eL	W	K	Ćw	L	P	eL	ECTS	W	K	Ćw	L	P	eL	ECTS	W	K	Ćw	L	P	eL	ECTS	W	K	Ćw	L	P	eL	ECTS	W	K	Ćw	L	P	eL	ECTS								
Przedmioty specjalnościowe																																																							
1	Poetyka gier cyfrowych	3	2	0	0	30	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0																																							
2	Wprowadzenie do projektowania scenariuszy	4	4	4	4	30	0	0	0	30	0	0	0	0	0																																								
3	Projektowanie scenariuszy do gier	3	3	3	3	40	0	0	0	10	30	0	0	0	0																																								
4	Pisanie kreatywne	5	5	5	5	60	0	0	0	30	30	0	0	0	0																																								
5	Projektowanie światopowieści	4	4	4	4	30	0	0	0	20	10	0	0	0	0																																								
6	Projektowanie opowieści transmedialnych	3	3	3	3	30	0	0	0	20	10	0	0	0	0																																								
7	Projektowanie systemów i mechanik	3	3	3	0	20	0	0	0	20	0	0	0	0	0																																								
8	Prototypowanie systemów i mechanik	2	2	2	0	20	0	0	0	10	10	0	0	0	0																																								
9	Projektowanie poziomów	3	3	3	0	20	0	0	0	20	0	0	0	0	0																																								
	<b>Razem specjalność</b>	<b>30</b>	<b>29</b>	<b>27</b>	<b>19</b>	<b>280</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>160</b>	<b>90</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>													
	<b>Ogółem</b>	<b>185</b>	<b>150</b>	<b>146</b>	<b>48</b>	<b>2366</b>	<b>113</b>	<b>182</b>	<b>1209</b>	<b>560</b>	<b>162</b>	<b>140</b>	<b>68</b>	<b>40</b>	<b>30</b>	<b>89</b>	<b>31</b>	<b>0</b>	<b>29</b>	<b>9</b>	<b>82</b>	<b>88</b>	<b>99</b>	<b>27</b>	<b>50</b>	<b>31</b>	<b>36</b>	<b>30</b>	<b>51</b>	<b>130</b>	<b>44</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	<b>50</b>	<b>170</b>	<b>40</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	<b>501</b>	<b>72</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>489</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>25</b>
						Łączna liczba godzin w sem.							258					355					321					305					638					489																	

kursy do wyboru

### Ścieżka kształcenia: Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych

Forma studiów:

Stacjonarne

Profil:

praktyczny

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS			Godziny zajęć							I Rok										II Rok										III Rok																							
		Razem	w tym			w tym							sem 1					sem 2					sem 3					sem 4					sem 5					sem 6																	
			UB	ZP	ZD	Razem	W	K	Ćw	L	P	eL	W	K	Ćw	L	P	eL	ECTS	W	K	Ćw	L	P	eL	ECTS	W	K	Ćw	L	P	eL	ECTS	W	K	Ćw	L	P	eL	ECTS	W	K	Ćw	L	P	eL	ECTS								
Przedmioty specjalnościowe																																																							
1	Retoryka rozgrywki	3	1	0	0	30	0	30	0	0	0	0	0	0																																									
2	Projektowanie systemów i mechanik	4	4	4	4	30	0	0	0	30	0	0	0	0																																									
3	Prototypowanie systemów i mechanik	3	3	3	3	40	0	0	0	10	30	0	0	0																																									
4	Projektowanie poziomów	5	3	5	5	60	0	0	0	30	30	0	0	0																																									
5	Projektowanie interfejsu i doświadczenia użytkownika	4	4	4	4	30	0	0	0	20	10	0	0	0																																									
6	Projektowanie dla urządzeń mobilnych	3	3	3	3	30	0	0	0	20	10	0	0	0																																									
7	Wprowadzenie do projektowania scenariuszy	3	3	3	0	20	0	0	0	20	0	0	0	0																																									
8	Projektowanie scenariuszy do gier	2	2	2	0	20	0	0	0	10	10	0	0	0																																									
9	Pisanie kreatywne	3	3	3	0	20	0	0	0	20	0	0	0	0																																									
	<b>Razem specjalność</b>	<b>30</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>19</b>	<b>280</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>160</b>	<b>90</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>											
	<b>Ogółem</b>	<b>185</b>	<b>147</b>	<b>146</b>	<b>48</b>	<b>2366</b>	<b>113</b>	<b>182</b>	<b>1209</b>	<b>560</b>	<b>162</b>	<b>140</b>	<b>68</b>	<b>40</b>	<b>30</b>	<b>89</b>	<b>31</b>	<b>0</b>	<b>29</b>	<b>9</b>	<b>82</b>	<b>88</b>	<b>99</b>	<b>27</b>	<b>50</b>	<b>31</b>	<b>36</b>	<b>30</b>	<b>51</b>	<b>130</b>	<b>44</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	<b>50</b>	<b>170</b>	<b>40</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	<b>501</b>	<b>72</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>40</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>489</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>25</b>
						Łączna liczba godzin w sem.							258					355					321					305					638					489																	

kursy do wyboru



zajęcia w ramach praktyki zawodowej

**Scieżka kształcenia: Projektowanie narracji gier cyfrowych**

Forma studiów

nietacjonarne

Profil:

praktyczny

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS				Godziny zajęć						I Rok						II Rok						III Rok																														
		Razem	w tym			w tym						sem 1			sem 2			sem 3			sem 4			sem 5			sem 6																											
			UB	ZP	ZD	Razem	W	K	Ćw	L	P	eL	W	K	Ćw	L	P	eL	ECTS	W	K	Ćw	L	P	eL	ECTS	W	K	Ćw	L	P	eL	ECTS	W	K	Ćw	L	P	eL	ECTS														
Przedmioty specjalnościowe																																																						
1	Poetyka gier cyfrowych	3	1.0	0	0	15	0	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0															
2	Wprowadzenie do projektowania scenariuszy	4	2.0	6	4	20	0	0	0	0	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0														
3	Projektowanie scenariuszy do gier	3	1.0	3	3	25	0	0	0	0	10	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0														
4	Pisanie kreatywne	5	3.0	5	5	30	0	0	0	0	20	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0														
5	Projektowanie światopowieści	4	3.0	3	4	30	0	0	0	0	20	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0														
6	Projektowanie opowieści transmedialnych	3	2.0	3	3	18	0	0	0	0	12	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0														
7	Projektowanie systemów i mechanik	3	2.0	3	0	18	0	0	0	0	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0														
8	Prototypowanie systemów i mechanik	2	1.0	2	0	20	0	0	0	0	10	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0														
9	Projektowanie poziomów	3	1.0	3	0	18	0	0	0	0	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0														
	Razem specjalność	30	16	28	19	194	0	15	0	128	51	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0														
	Ogółem	185	109	145	48	1907	83	108	1115	341	120	140	53	22	15	48	24	0	29	9	53	42	53	28	50	31	21	15	48	75	27	30	30	0	8	20	121	25	30	30	0	10	501	44	16	30	40	0	0	489	0	0	0	25
	Łączna liczba godzin w sem.											162			235			216			204			601			489																											

kursy do wyboru

**Scieżka kształcenia: Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych**

Forma studiów:

nietacjonarne

Profil:

praktyczny

L.p.	Nazwa przedmiotu	Punkty ECTS				Godziny zajęć						I Rok						II Rok						III Rok																														
		Razem	w tym			w tym						sem 1			sem 2			sem 3			sem 4			sem 5			sem 6																											
			UB	ZP	ZD	Razem	W	K	Ćw	L	P	eL	W	K	Ćw	L	P	eL	ECTS	W	K	Ćw	L	P	eL	ECTS	W	K	Ćw	L	P	eL	ECTS	W	K	Ćw	L	P	eL	ECTS														
Przedmioty specjalnościowe																																																						
1	Retoryka rozgrywki	3	0.5	0	0	15	0	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0										
2	Projektowanie systemów i mechanik	4	2.0	4	4	20	0	0	0	0	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
3	Prototypowanie systemów i mechanik	3	2.0	3	3	25	0	0	0	0	10	15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0							
4	Projektowanie poziomów	5	1.5	5	5	30	0	0	0	0	20	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0							
5	Projektowanie interfejsu i doświadczenia użytkownika	4	2.0	4	4	30	0	0	0	0	20	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0							
6	Projektowanie dla urządzeń mobilnych	3	1.0	3	3	18	0	0	0	0	12	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
7	Wprowadzenie do projektowania scenariuszy	3	1.0	3	0	18	0	0	0	0	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0							
8	Projektowanie scenariuszy do gier	2	1.0	2	0	20	0	0	0	0	10	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0							
9	Pisanie kreatywne	3	1.0	3	0	18	0	0	0	0	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0					
	Razem specjalność	30	12.0	27	19	194	0	15	0	128	51	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0				
	Ogółem	185	105	144	48	1907	83	108	1115	341	120	140	53	22	15	48	24	0	29	9	53	42	53	28	50	31	21	15	48	75	27	30	30	0	8	20	121	25	30	30	0	10	501	44	16	30	40	0	0	489	0	0	0	25
	Łączna liczba godzin w sem.											162			235			216			204			601			489																											

kursy do wyboru