



**Wydział Interdyscyplinarny
w Krakowie**
Uniwersytetu SWPS

Programy studiów dostępne w Biuletynie Informacji Publicznej Uniwersytetu SWPS

Wydział Interdyscyplinarny w Krakowie
KIERUNEK: Game design
PROFIL: praktyczny
POZIOM: studia pierwszego stopnia
FORMA: studia stacjonarne
Rok rozpoczęcia studiów: 2025/2026

SEMESTR 1

Lp	Nazwa przedmiotu	Forma zajęć	Godziny zajęć	Liczba punktów ECTS	Forma zaliczenia
			Ogółem		
1	Wstęp do nauk o kulturze		60	6	zaliczenie z oceną
	Wstęp do nauk o kulturze	wykład			
	Analiza tekstów kultury	ćwiczenia			
2	Wstęp do groznawstwa		60	6	zaliczenie z oceną
	Wstęp do groznawstwa	wykład			
	Wstęp do groznawstwa	ćwiczenia			
3	Projektowanie gier: podstawowe pojęcia i narzędzia		60	6	zaliczenie z oceną
	Projektowanie gier: podstawowe pojęcia	konwersatorium			
	Projektowanie gier: podstawowe narzędzia	ćwiczenia			
4	Silniki gier: Unreal Engine	warsztaty	30	4	zaliczenie z oceną
5	Podstawy programowania 1	warsztaty	24	3	zaliczenie z oceną
6	Podstawy krytycznego myślenia	wykład	20	2	zaliczenie z oceną
7	Język angielski 1	ćwiczenia, e-learning	36	3	zaliczenie z oceną
	Liczba godzin i punktów		290	30	

SEMESTR 2

Lp	Nazwa przedmiotu	Forma zajęć	Godziny zajęć	Liczba punktów ECTS	Forma zaliczenia
			Ogółem		
1	Wstęp do nauk o sztuce		60	6	zaliczenie z oceną
	Historia sztuki	wykład			
	Estetyka i teoria sztuki	ćwiczenia			
2	Projektowanie gier: rynek i branża gier		60	6	zaliczenie z oceną
	Rynek i branża gier	konwersatorium			
	Projektowanie gier w oparciu o analizę rynku	ćwiczenia			
3	Silniki gier: Unity	warsztaty	30	4	zaliczenie z oceną
4	Podstawy programowania 2	warsztaty	30	3	zaliczenie z oceną
5	Mechaniki gier analogowych	ćwiczenia	24	3	zaliczenie z oceną
6	Projektowanie gier: przygotowanie do pracy zawodowej		20	3	zaliczenie z oceną
	Prawo autorskie	wykład			
	Zarządzanie karierą	warsztaty			
7	Język angielski 2	ćwiczenia, e-learning	36	3	zaliczenie z oceną
8	Fakultet projektowy 1*	fakultet	30	2	zaliczenie z oceną
	Liczba godzin i punktów		290	30	



SEMESTR 3

Lp	Nazwa przedmiotu	Forma zajęć	Godziny zajęć	Liczba punktów ECTS	Forma zaliczenia
			Ogółem		
1	Historia i gatunki gier		60	6	zaliczenie z oceną
	Kulturowa historia gier	wykład			
	Gatunki gier cyfrowych	ćwiczenia			
2	Wizualne aspekty gier cyfrowych		42	4	zaliczenie z oceną
	Wizualne aspekty gier cyfrowych	wykład			
	Wizualne aspekty gier cyfrowych	ćwiczenia			
3	Metody badania graczy		48	5	zaliczenie z oceną
	Metody badania graczy	wykład			
	Metody badania graczy	ćwiczenia			
4	Język angielski 3	ćwiczenia, e-learning	36	3	zaliczenie z oceną
5	Wychowanie fizyczne 1***	ćwiczenia	30	0	zaliczenie bez oceny
specjalność: Projektowanie narracji gier cyfrowych *****					
6	Poetyka gier cyfrowych	konwersatorium	30	3	zaliczenie z oceną
7	Podstawy projektowania systemów i mechanik (narracja)	ćwiczenia	30	3	zaliczenie z oceną
8	Pisanie kreatywne		48	6	zaliczenie z oceną
	Podstawy pisania kreatywnego (narracja)	konwersatorium			
	Warsztaty pisania kreatywnego	warsztaty			
specjalność: Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych *****					
6	Retoryka proceduralna	konwersatorium	30	3	zaliczenie z oceną
7	Podstawy pisania scenariuszy (rozgrywka)	ćwiczenia	30	3	zaliczenie z oceną
8	Projektowanie poziomów		48	6	zaliczenie z oceną
	Podstawy projektowania poziomów (rozgrywka)	konwersatorium			
	Warsztaty projektowania poziomów	warsztaty			
Liczba godzin i punktów - specjalność: Projektowanie narracji gier cyfrowych			324	30	
Liczba godzin i punktów - specjalność: Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych			324	30	

SEMESTR 4

Lp	Nazwa przedmiotu	Forma zajęć	Godziny zajęć	Liczba punktów ECTS	Forma zaliczenia
			Ogółem		
1	Gry wobec wyzwań współczesności		60	6	zaliczenie z oceną
	Gry wobec wyzwań współczesności	wykład			
	Gry stosowane (serious games)	ćwiczenia			
2	Projektowanie gier fabularnych		48	5	zaliczenie z oceną
	Gry fabularne	wykład			
	Projektowanie larpów i gier miejskich	warsztaty			
	Projektowanie tradycyjnych gier fabularnych	warsztaty			
3	Dźwięk w grach cyfrowych	konwersatorium	18	2	zaliczenie z oceną
4	Proseminarium	ćwiczenia	24	3	zaliczenie z oceną
5	Fakultet projektowy 2*	fakultet	30	2	zaliczenie z oceną
6	Język angielski 4**	ćwiczenia, e-learning	36	3	zaliczenie z oceną
7	Wychowanie fizyczne 2***	ćwiczenia	30	0	zaliczenie bez oceny
specjalność: Projektowanie narracji gier cyfrowych					
8	Pisanie scenariuszy do gier		60	7	zaliczenie z oceną
	Podstawy pisania scenariuszy (narracja)	ćwiczenia			
	Pisanie scenariuszy do gier	warsztaty			
9	Podstawy projektowania poziomów (narracja)	konwersatorium	18	2	zaliczenie z oceną
specjalność: Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych					
8	Projektowanie systemów i mechanik		60	7	zaliczenie z oceną
	Podstawy projektowania systemów i mechanik (rozgrywka)	ćwiczenia			
	Prototypowanie systemów i mechanik	warsztaty			
9	Podstawy pisania kreatywnego (rozgrywka)	konwersatorium	18	2	zaliczenie z oceną
Liczba godzin i punktów - specjalność: Projektowanie narracji gier cyfrowych			324	30	
Liczba godzin i punktów - specjalność: Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych			324	30	



SEMESTR 5

Lp	Nazwa przedmiotu	Forma zajęć	Godziny zajęć	Liczba punktów ECTS	Forma zaliczenia
			Ogółem		
1	Projektowanie uniwersalne: gry analogowe		42	5	zaliczenie z oceną
	Projektowanie uniwersalne: gry analogowe	konwersatorium			
	Projektowanie uniwersalne: gry analogowe	warsztaty			
2	Kulturowa analiza i krytyka gier		42	5	zaliczenie z oceną
	Kulturowa analiza gier	wykład			
	Krytyka gier	ćwiczenia			
3	Seminarium dyplomowe 1	seminarium dyplomowe	30	5	zaliczenie z oceną
4	Komunikacja w nowych mediach	ćwiczenia	30	3	zaliczenie z oceną
5	Praktyka zawodowa 1****	praktyka	480	12	zaliczenie z oceną
	Liczba godzin i punktów		624	30	

SEMESTR 6

Lp	Nazwa przedmiotu	Forma zajęć	Godziny zajęć	Liczba punktów ECTS	Forma zaliczenia
			Ogółem		
1	Projektowanie uniwersalne: gry cyfrowe		42	5	zaliczenie z oceną
	Projektowanie uniwersalne: gry cyfrowe	konwersatorium			
	Projektowanie uniwersalne: gry cyfrowe	warsztaty			
2	Seminarium dyplomowe 2	seminarium dyplomowe	30	6	zaliczenie z oceną
3	Praktyka zawodowa 2****	praktyka	480	12	zaliczenie z oceną
specjalność: Projektowanie narracji gier cyfrowych					
4	Projektowanie opowieści transmedialnych	warsztaty	30	3	zaliczenie z oceną
5	Projektowanie światoopowieści	warsztaty	30	4	zaliczenie z oceną
specjalność: Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych					
4	Projektowanie gier dla urządzeń mobilnych	warsztaty	30	3	zaliczenie z oceną
5	Projektowanie interfejsu i doświadczenia użytkownika	warsztaty	30	4	zaliczenie z oceną
	Liczba godzin i punktów - specjalność: Projektowanie narracji gier cyfrowych		612	30	
	Liczba godzin i punktów - specjalność: Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych		612	30	

		Godziny zajęć	Liczba punktów ECTS	
		Ogółem		
Liczba godzin i punktów na wszystkich latach dla specjalności Projektowanie narracji gier cyfrowych		2464	180	
Liczba godzin i punktów na wszystkich latach dla specjalności Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych		2464	180	

Dodatkowe informacje:

* Zajęcia wybieralne, forma zajęć zależy od oferty przedmiotów zatwierdzonej przez Dziekana na dany rok akademicki lub wybranego przez studenta przedmiotu z oferty.

** Obowiązuje zapis i zaliczenie testu B2 z języka angielskiego studentów którzy w trakcie toku studiów zrealizują lektorat języka angielskiego na poziomie niższym niż kurs 5 (B2).

***Na podstawie art. 81 ustawy Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz.U. poz.1668) w programie studiów pierwszego stopnia i jednolitych studiów magisterskich prowadzonych w formie studiów stacjonarnych określa się zajęcia z wychowania fizycznego w wymiarze 60 godzin. Na Uniwersytecie SWPS Wychowanie fizyczne realizowane jest na 2 roku studiów.

****Zgodnie z Ustawą z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce Art. 67 p. 5 student w trakcie studiów realizuje praktyki zawodowe o łącznym wymiarze 6 miesięcy. Na Uniwersytecie SWPS stanowi to łączną liczbę 960 godzin. Szczegółowe zasady realizacji praktyki zawodowej określa „Regulamin praktyki zawodowej”.

***** Decyzję o uruchomieniu danej specjalności podejmuje dziekan. Ofertę specjalności dostępną w danym roku akademickim określa dziekan mając na względzie możliwości organizacyjne, kadrowe oraz preferencje studentów.