



**Wydział Interdyscyplinar  
w Krakowie**  
Uniwersytetu SWPS

# Game design

studia pierwszego stopnia

[www.swps.pl](http://www.swps.pl)

**Wydział Interdyscyplinarny w Krakowie**

**KIERUNEK: Game design**

**PROFIL: praktyczny**

**POZIOM: studia pierwszego stopnia**

**FORMA: studia stacjonarne**

**Rok rozpoczęcia studiów: 2026/2027**

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

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

## SEMESTR 3

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

## SEMESTR 4

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

## SEMESTR 5

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

## SEMESTR 6

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

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

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.

**Wydział Interdyscyplinarny w Krakowie**

**KIERUNEK: Game design**

**PROFIL: praktyczny**

**POZIOM: studia pierwszego stopnia**

**FORMA: studia niestacjonarne**

**Rok rozpoczęcia studiów: 2026/2027**

**SEMESTR 1**

Lp	Nazwa przedmiotu	Forma zajęć	Godziny zajęć	Liczba punktów ECTS	Forma zaliczenia
			Ogółem		
<b>1</b>	<b>Wstęp do nauk o kulturze</b>		<b>42</b>	<b>6</b>	<b>zaliczenie z oceną</b>
	Wstęp do nauk o kulturze	wykład			
	Analiza tekstów kultury	ćwiczenia			
<b>2</b>	<b>Wstęp do groznawstwa</b>		<b>42</b>	<b>6</b>	<b>zaliczenie z oceną</b>
	Wstęp do groznawstwa	wykład			
	Wstęp do groznawstwa	ćwiczenia			
<b>3</b>	<b>Projektowanie gier: podstawowe pojęcia i narzędzia</b>		<b>42</b>	<b>6</b>	<b>zaliczenie z oceną</b>
	Projektowanie gier: podstawowe pojęcia	konwersatorium			
	Projektowanie gier: podstawowe narzędzia	ćwiczenia			
<b>4</b>	<b>Silniki gier: Unreal Engine</b>	<b>warsztaty</b>	<b>24</b>	<b>4</b>	<b>zaliczenie z oceną</b>
<b>5</b>	<b>Podstawy programowania 1</b>	<b>warsztaty</b>	<b>18</b>	<b>3</b>	<b>zaliczenie z oceną</b>
<b>6</b>	<b>Podstawy krytycznego myślenia</b>	<b>wykład</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>zaliczenie z oceną</b>
<b>7</b>	<b>Język angielski 1</b>	<b>ćwiczenia, e-learning</b>	<b>30</b>	<b>3</b>	<b>zaliczenie z oceną</b>
	<b>Liczba godzin i punktów</b>		<b>210</b>	<b>30</b>	

**SEMESTR 2**

Lp	Nazwa przedmiotu	Forma zajęć	Godziny zajęć	Liczba punktów ECTS	Forma zaliczenia
			Ogółem		
<b>1</b>	<b>Wstęp do nauk o sztuce</b>		<b>42</b>	<b>6</b>	<b>zaliczenie z oceną</b>
	Historia sztuki	wykład			
	Estetyka i teoria sztuki	ćwiczenia			
<b>2</b>	<b>Projektowanie gier: rynek i branża gier</b>		<b>42</b>	<b>6</b>	<b>zaliczenie z oceną</b>
	Rynek i branża gier	konwersatorium			
	Projektowanie gier w oparciu o analizę rynku	ćwiczenia			
<b>3</b>	<b>Silniki gier: Unity</b>	<b>warsztaty</b>	<b>24</b>	<b>4</b>	<b>zaliczenie z oceną</b>
<b>4</b>	<b>Podstawy programowania 2</b>	<b>warsztaty</b>	<b>18</b>	<b>3</b>	<b>zaliczenie z oceną</b>
<b>5</b>	<b>Mechaniki gier analogowych</b>	<b>ćwiczenia</b>	<b>18</b>	<b>3</b>	<b>zaliczenie z oceną</b>
<b>6</b>	<b>Projektowanie gier: przygotowanie do pracy zawodowej</b>		<b>18</b>	<b>3</b>	<b>zaliczenie z oceną</b>
	Prawo autorskie	wykład			
	Zarządzanie karierą	warsztaty			
<b>7</b>	<b>Język angielski 2</b>	<b>ćwiczenia, e-learning</b>	<b>30</b>	<b>3</b>	<b>zaliczenie z oceną</b>
<b>8</b>	<b>Fakultet projektowy 1*</b>	<b>fakultet</b>	<b>24</b>	<b>2</b>	<b>zaliczenie z oceną</b>
	<b>Liczba godzin i punktów</b>		<b>216</b>	<b>30</b>	

## SEMESTR 3

Lp	Nazwa przedmiotu	Forma zajęć	Godziny zajęć	Liczba punktów ECTS	Forma zaliczenia
			Ogółem		
1	<b>Historia i gatunki gier</b>		42	6	zaliczenie z oceną
	Kulturowa historia gier	wykład			
	Gatunki gier cyfrowych	ćwiczenia			
2	<b>Wizualne aspekty gier cyfrowych</b>		30	4	zaliczenie z oceną
	Wizualne aspekty gier cyfrowych	wykład			
	Wizualne aspekty gier cyfrowych	ćwiczenia			
3	<b>Metody badania graczy</b>		36	5	zaliczenie z oceną
	Metody badania graczy	wykład			
	Metody badania graczy	ćwiczenia			
4	<b>Język angielski 3</b>	ćwiczenia, e-learning	30	3	zaliczenie z oceną
	<b>Specjalność: Projektowanie narracji gier cyfrowych *****</b>				
5	<b>Poetyka gier cyfrowych</b>	konwersatorium	24	3	zaliczenie z oceną
6	<b>Podstawy projektowania systemów i mechanik (narracja)</b>	ćwiczenia	24	3	zaliczenie z oceną
7	<b>Pisanie kreatywne</b>		39	6	zaliczenie z oceną
	Podstawy pisania kreatywnego (narracja)	konwersatorium			
	Warsztaty pisania kreatywnego	warsztaty			
	<b>Specjalność: Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych *****</b>				
5	<b>Retoryka proceduralna</b>	konwersatorium	24	3	zaliczenie z oceną
6	<b>Podstawy pisania scenariuszy (rozgrywka)</b>	ćwiczenia	24	3	zaliczenie z oceną
7	<b>Projektowanie poziomów</b>		39	6	zaliczenie z oceną
	Podstawy projektowania poziomów (rozgrywka)	konwersatorium			
	Warsztaty projektowania poziomów	warsztaty			
	<b>Liczba godzin i punktów – specjalność: Projektowanie narracji gier cyfrowych</b>		225	30	
	<b>Liczba godzin i punktów – specjalność: Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych</b>		225	30	

## SEMESTR 4

Lp	Nazwa przedmiotu	Forma zajęć	Godziny zajęć	Liczba punktów ECTS	Forma zaliczenia
			Ogółem		
1	<b>Gry wobec wyzwań współczesności</b>		42	6	zaliczenie z oceną
	Gry wobec wyzwań współczesności	wykład			
	Gry stosowane (serious games)	ćwiczenia			
2	<b>Projektowanie gier fabularnych</b>		39	5	zaliczenie z oceną
	Gry fabularne	wykład			
	Projektowanie larpów i gier miejskich	warsztaty			
	Projektowanie tradycyjnych gier fabularnych	warsztaty			
3	<b>Dźwięk w grach cyfrowych</b>	konwersatorium	15	2	zaliczenie z oceną
4	<b>Proseminarium</b>	ćwiczenia	18	3	zaliczenie z oceną
5	<b>Fakultet projektowy 2*</b>	fakultet	24	2	zaliczenie z oceną
6	<b>Język angielski 4**</b>	ćwiczenia, e-learning	30	3	zaliczenie z oceną
	<b>Specjalność: Projektowanie narracji gier cyfrowych *****</b>				
7	<b>Pisanie scenariuszy do gier</b>		42	7	zaliczenie z oceną
	Podstawy pisania scenariuszy (narracja)	ćwiczenia			
	Pisanie scenariuszy do gier	warsztaty			
8	<b>Podstawy projektowania poziomów (narracja)</b>	konwersatorium	15	2	zaliczenie z oceną
	<b>Specjalność: Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych *****</b>				
7	<b>Projektowanie systemów i mechanik</b>		42	7	zaliczenie z oceną
	Podstawy projektowania systemów i mechanik (rozgrywka)	ćwiczenia			
	Prototypowanie systemów i mechanik	warsztaty			
8	<b>Podstawy pisania kreatywnego (rozgrywka)</b>	konwersatorium	15	2	zaliczenie z oceną
	<b>Liczba godzin i punktów – specjalność: Projektowanie narracji gier cyfrowych</b>		225	30	
	<b>Liczba godzin i punktów – specjalność: Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych</b>		225	30	

## SEMESTR 5

Lp	Nazwa przedmiotu	Forma zajęć	Godziny zajęć	Liczba punktów	Forma zaliczenia
			Ogółem	ECTS	
1	<b>Projektowanie uniwersalne: gry analogowe</b>		36	5	zaliczenie z oceną
	Projektowanie uniwersalne: gry analogowe	konwersatorium			
	Projektowanie uniwersalne: gry analogowe	warsztaty			
2	<b>Kulturowa analiza i krytyka gier</b>		30	5	zaliczenie z oceną
	Kulturowa analiza gier	wykład			
	Krytyka gier	ćwiczenia			
3	<b>Seminarium dyplomowe 1</b>	<b>seminarium dyplomowe</b>	24	5	zaliczenie z oceną
4	<b>Komunikacja w nowych mediach</b>	<b>ćwiczenia</b>	24	3	zaliczenie z oceną
5	<b>Praktyka zawodowa 1***</b>	<b>praktyka</b>	480	12	zaliczenie z oceną
<b>Liczba godzin i punktów</b>			<b>594</b>	<b>30</b>	

## SEMESTR 6

Lp	Nazwa przedmiotu	Forma zajęć	Godziny zajęć	Liczba punktów	Forma zaliczenia
			Ogółem	ECTS	
1	<b>Projektowanie uniwersalne: gry cyfrowe</b>		36	5	zaliczenie z oceną
	Projektowanie uniwersalne: gry cyfrowe	konwersatorium			
	Projektowanie uniwersalne: gry cyfrowe	warsztaty			
2	<b>Seminarium dyplomowe 2</b>	<b>seminarium dyplomowe</b>	24	6	zaliczenie z oceną
3	<b>Praktyka zawodowa 2***</b>	<b>praktyka</b>	480	12	zaliczenie z oceną
<b>Specjalność: Projektowanie narracji gier cyfrowych ****</b>					
4	<b>Projektowanie opowieści transmedialnych</b>	<b>warsztaty</b>	24	3	zaliczenie z oceną
5	<b>Projektowanie światoopowieści</b>	<b>warsztaty</b>	24	4	zaliczenie z oceną
<b>Specjalność: Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych *****</b>					
4	<b>Projektowanie gier dla urządzeń mobilnych</b>	<b>warsztaty</b>	24	3	zaliczenie z oceną
5	<b>Projektowanie interfejsu i doświadczenia użytkownika</b>	<b>warsztaty</b>	24	4	zaliczenie z oceną
<b>Liczba godzin i punktów – specjalność: Projektowanie narracji gier cyfrowych</b>			<b>588</b>	<b>30</b>	
<b>Liczba godzin i punktów – specjalność: Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych</b>			<b>588</b>	<b>30</b>	

	Godziny zajęć	Liczba punktów
	Ogółem	ECTS
<b>Liczba godzin i punktów na wszystkich latach dla specjalności Projektowanie narracji gier cyfrowych</b>	<b>2058</b>	<b>180</b>
<b>Liczba godzin i punktów na wszystkich latach dla specjalności Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych</b>	<b>2058</b>	<b>180</b>

## 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).

\*\*\*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.




**Uniwersytet  
SWPS**

## Drzwi Otwarte

Potrzebujesz więcej informacji o kierunkach studiów?

Podczas Drzwi Otwartych nasi wykładowcy, studenci i rekruterzy opowiadają o zasadach rekrutacji, programach studiów i tym, co wyróżnia nasze studia.

>> Obejrzyj nasze webinary o kierunkach na YouTube 

>> Harmonogram wszystkich spotkań sprawdzisz tu 

## Co mówią osoby studiujące o naszych studiach?

Bonus dla ciebie! Posłuchaj, jak nasi studenci i studentki opowiadają o kierunkach, atmosferze i możliwościach rozwoju – zainspiruj się ich historiami!

>> Sprawdź shortszy z serii „Oczami studentów” 

## Studia za darmo?!

Tak to możliwe. Jesteśmy uczelnią niepubliczną, co oznacza, że nasze studia są płatne. Ale oferujemy wiele form wsparcia finansowego, dzięki którym możesz znacząco obniżyć koszty nauki, a nawet studiować całkowicie za darmo i to już od pierwszego roku!

- Konkursy dla kandydatów z możliwością darmowych studiów
- Stypendia za wyniki i osiągnięcia
- Stypendia socjalne i zapomogi
- Stypendia specjalne dla osób z niepełnosprawnościami

>> Więcej informacji znajdziesz tu 