



**Wydział Interdyscyplinarny  
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           |                    |
| 1         | <b>Wstęp do nauk o kulturze</b>                           |                              | 60            | 6              | zaliczenie z oceną |
|           | Wstęp do nauk o kulturze                                  | wykład                       |               |                |                    |
|           | Analiza tekstów kultury                                   | ćwiczenia                    |               |                |                    |
| 2         | <b>Wstęp do groznawstwa</b>                               |                              | 60            | 6              | zaliczenie z oceną |
|           | Wstęp do groznawstwa                                      | wykład                       |               |                |                    |
|           | Wstęp do groznawstwa                                      | ćwiczenia                    |               |                |                    |
| 3         | <b>Projektowanie gier: podstawowe pojęcia i narzędzia</b> |                              | 60            | 6              | zaliczenie z oceną |
|           | Projektowanie gier: podstawowe pojęcia                    | konwersatorium               |               |                |                    |
|           | Projektowanie gier: podstawowe narzędzia                  | ćwiczenia                    |               |                |                    |
| 4         | <b>Silniki gier: Unreal Engine</b>                        | <b>warsztaty</b>             | 30            | 4              | zaliczenie z oceną |
| 5         | <b>Podstawy programowania 1</b>                           | <b>warsztaty</b>             | 24            | 3              | zaliczenie z oceną |
| 6         | <b>Podstawy krytycznego myślenia</b>                      | <b>wykład</b>                | 20            | 2              | zaliczenie z oceną |
| 7         | <b>Język angielski 1</b>                                  | <b>ćwiczenia, e-learning</b> | 36            | 3              | zaliczenie z oceną |
|           | <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           |                    |
| 1         | <b>Wstęp do nauk o sztuce</b>                               |                              | 60            | 6              | zaliczenie z oceną |
|           | Historia sztuki                                             | wykład                       |               |                |                    |
|           | Estetyka i teoria sztuki                                    | ćwiczenia                    |               |                |                    |
| 2         | <b>Projektowanie gier: rynek i branża gier</b>              |                              | 60            | 6              | zaliczenie z oceną |
|           | Rynek i branża gier                                         | konwersatorium               |               |                |                    |
|           | Projektowanie gier w oparciu o analizę rynku                | ćwiczenia                    |               |                |                    |
| 3         | <b>Silniki gier: Unity</b>                                  | <b>warsztaty</b>             | 30            | 4              | zaliczenie z oceną |
| 4         | <b>Podstawy programowania 2</b>                             | <b>warsztaty</b>             | 30            | 3              | zaliczenie z oceną |
| 5         | <b>Mechaniki gier analogowych</b>                           | <b>ćwiczenia</b>             | 24            | 3              | zaliczenie z oceną |
| 6         | <b>Projektowanie gier: przygotowanie do pracy zawodowej</b> |                              | 20            | 3              | zaliczenie z oceną |
|           | Prawo autorskie                                             | wykład                       |               |                |                    |
|           | Zarządzanie karierą                                         | warsztaty                    |               |                |                    |
| 7         | <b>Język angielski 2</b>                                    | <b>ćwiczenia, e-learning</b> | 36            | 3              | zaliczenie z oceną |
| 8         | <b>Fakultet projektowy 1*</b>                               | <b>fakultet</b>              | 30            | 2              | zaliczenie z oceną |
|           | <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>  |                       | 324           | 30                  |                      |
|           | <b>Liczba godzin i punktów - specjalność: Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych</b> |                       | 324           | 30                  |                      |

| 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>  |                       | 324           | 30                  |                      |
|           | <b>Liczba godzin i punktów - specjalność: Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych</b> |                       | 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 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|
|                                                                                                      | Ogółem        | ECTS           |
| 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.

**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        |                     |                    |
| 1         | <b>Wstęp do nauk o kulturze</b>                           |                              | 42            | 6                   | zaliczenie z oceną |
|           | Wstęp do nauk o kulturze                                  | wykład                       |               |                     |                    |
|           | Analiza tekstów kultury                                   | ćwiczenia                    |               |                     |                    |
| 2         | <b>Wstęp do groznawstwa</b>                               |                              | 42            | 6                   | zaliczenie z oceną |
|           | Wstęp do groznawstwa                                      | wykład                       |               |                     |                    |
|           | Wstęp do groznawstwa                                      | ćwiczenia                    |               |                     |                    |
| 3         | <b>Projektowanie gier: podstawowe pojęcia i narzędzia</b> |                              | 42            | 6                   | zaliczenie z oceną |
|           | Projektowanie gier: podstawowe pojęcia                    | konwersatorium               |               |                     |                    |
|           | Projektowanie gier: podstawowe narzędzia                  | ćwiczenia                    |               |                     |                    |
| 4         | <b>Silniki gier: Unreal Engine</b>                        | <b>warsztaty</b>             | 24            | 4                   | zaliczenie z oceną |
| 5         | <b>Podstawy programowania 1</b>                           | <b>warsztaty</b>             | 18            | 3                   | zaliczenie z oceną |
| 6         | <b>Podstawy krytycznego myślenia</b>                      | <b>wykład</b>                | 12            | 2                   | zaliczenie z oceną |
| 7         | <b>Język angielski 1</b>                                  | <b>ćwiczenia, e-learning</b> | 30            | 3                   | zaliczenie z oceną |
|           | <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        |                     |                    |
| 1         | <b>Wstęp do nauk o sztuce</b>                               |                              | 42            | 6                   | zaliczenie z oceną |
|           | Historia sztuki                                             | wykład                       |               |                     |                    |
|           | Estetyka i teoria sztuki                                    | ćwiczenia                    |               |                     |                    |
| 2         | <b>Projektowanie gier: rynek i branża gier</b>              |                              | 42            | 6                   | zaliczenie z oceną |
|           | Rynek i branża gier                                         | konwersatorium               |               |                     |                    |
|           | Projektowanie gier w oparciu o analizę rynku                | ćwiczenia                    |               |                     |                    |
| 3         | <b>Silniki gier: Unity</b>                                  | <b>warsztaty</b>             | 24            | 4                   | zaliczenie z oceną |
| 4         | <b>Podstawy programowania 2</b>                             | <b>warsztaty</b>             | 18            | 3                   | zaliczenie z oceną |
| 5         | <b>Mechaniki gier analogowych</b>                           | <b>ćwiczenia</b>             | 18            | 3                   | zaliczenie z oceną |
| 6         | <b>Projektowanie gier: przygotowanie do pracy zawodowej</b> |                              | 18            | 3                   | zaliczenie z oceną |
|           | Prawo autorskie                                             | wykład                       |               |                     |                    |
|           | Zarządzanie karierą                                         | warsztaty                    |               |                     |                    |
| 7         | <b>Język angielski 2</b>                                    | <b>ćwiczenia, e-learning</b> | 30            | 3                   | zaliczenie z oceną |
| 8         | <b>Fakultet projektowy 1*</b>                               | <b>fakultet</b>              | 24            | 2                   | zaliczenie z oceną |
|           | <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 ECTS | Forma zaliczenia   |
|           |                                          |                      | Ogółem        |                     |                    |
| 1         | Projektowanie uniwersalne: gry analogowe |                      | 36            | 5                   | zaliczenie z oceną |
|           | Projektowanie uniwersalne: gry analogowe | konwersatorium       |               |                     |                    |
|           | Projektowanie uniwersalne: gry analogowe | warsztaty            |               |                     |                    |
| 2         | Kulturowa analiza i krytyka gier         |                      | 30            | 5                   | zaliczenie z oceną |
|           | Kulturowa analiza gier                   | wykład               |               |                     |                    |
|           | Krytyka gier                             | ćwiczenia            |               |                     |                    |
| 3         | Seminarium dyplomowe 1                   | seminarium dyplomowe | 24            | 5                   | zaliczenie z oceną |
| 4         | Komunikacja w nowych mediach             | ćwiczenia            | 24            | 3                   | zaliczenie z oceną |
| 5         | Praktyka zawodowa 1***                   | praktyka             | 480           | 12                  | zaliczenie z oceną |
|           | Liczba godzin i punktów                  |                      | 594           | 30                  |                    |

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

|                                                                                                      | Godziny zajęć | Liczba punktów |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------|
|                                                                                                      | Ogółem        | ECTS           |
| Liczba godzin i punktów na wszystkich latach dla specjalności Projektowanie narracji gier cyfrowych  | 2058          | 180            |
| Liczba godzin i punktów na wszystkich latach dla specjalności Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych | 2058          | 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).

\*\*\*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 