

PROGRAM STUDIÓW

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA:

nazwa kierunku studiów	game design
poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
profil kształcenia	praktyczny
tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
forma lub formy studiów	studia stacjonarne i studia niestacjonarne
liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów	6 semestrów
liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów	180 punktów ECTS
łącznie liczba godzin zajęć w programie studiów (największa dla całego programu, bez praktyk)	1504 godziny
wymiar praktyk	960 godzin (720 zegarowych), 24 punkty ECTS
liczba godzin w programie studiów – łącznie (zajęcia i praktyki)	2464 godziny
język wykładowy	język polski
rok rozpoczęcia cyklu kształcenia	2024/2025

I. EFEKTY UCZENIA SIĘ

Absolwent(ka) studiów uzyskuje kwalifikację pełną na poziomie 6 Polskiej Ramy Kwalifikacji.

Efekty uczenia się odnoszą się do następujących dyscyplin:

nauki o kulturze i religii (dziedzina n. humanistycznych) – dyscyplina wiodąca	78% punktów ECTS
nauki o sztuce (dziedzina n. humanistycznych)	22% punktów ECTS

Symbol efektu	ABSOLWENT(KA):
	Wiedza:
GD1_W01	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu teorie i aparat pojęciowy nauk o kulturze i religii, a także wybrane zagadnienia szczegółowe z tej dyscypliny właściwe dla groznawstwa;
GD1_W02	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane teorie i aparat pojęciowy nauk o sztuce, a także wybrane zagadnienia szczegółowe z tej dyscypliny właściwe dla groznawstwa;
GD1_W03	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu specyfikę poszczególnych obszarów sztuki, a także ich oddziaływanie na medium gier oraz wpływ na jego transmedialny charakter;
GD1_W04	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu wybrane metody, techniki i narzędzia badawcze właściwe dla nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce, w tym zwłaszcza techniki pozyskiwania, analizy i syntetyzowania danych o grach, graczach i graniu jako praktyce kulturowej;
GD1_W05	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu proces projektowania gry z uwzględnieniem jego poszczególnych etapów, a także metody stosowane w projektowaniu narracji i rozgrywki gry;
GD1_W06	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu rolę i znaczenie wizji i filarów gry w procesie jej projektowania, w tym dla podejmowania decyzji na różnych jego etapach oraz dla komunikacji z klientem;
GD1_W07	zna w zaawansowanym stopniu różnorodne narzędzia wspierające proces tworzenia gry, w tym zwłaszcza narzędzia służące do szybkiego prototypowania mechanik oraz ścieżek narracyjnych, a także do sporządzania dokumentacji projektowej i komunikacji zespołowej;
GD1_W08	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zasady oraz sposób pracy zespołu projektującego gry, a także specyfikę ról poszczególnych jego członków;
GD1_W09	zna i rozumie uwarunkowania ekonomiczne branży gier, w tym kulturowo-społeczny kontekst zmian zachodzących na rynkach lokalnych i globalnych;
GD1_W10	rozumie w zaawansowanym stopniu rolę dobrych praktyk dotyczących projektowania różnych elementów gry oraz pracy w zespole ją projektującym;
GD1_W11	zna i rozumie w zaawansowanym stopniu trendy estetyczne i technologiczne w branży rozrywkowej oraz ich znaczenie dla tej branży;
GD1_W12	zna i rozumie uwarunkowania kulturowe, społeczne i psychologiczne odbioru gier zarówno na poziomie jednostkowym, jak i na poziomie zbiorowości;
GD1_W13	zna i rozumie podstawowe przepisy prawa, w tym zwłaszcza dotyczące ochrony własności intelektualnej, regulujące produkcję, użytkowanie oraz udostępnianie gier;

Symbol efektu	ABSOLWENT(KA):
GD1_W14	zna i rozumie w uwarunkowania etyczne projektowania gier, a także ich produkcji, dystrybucji oraz użytkowania;
GD1_W15	zna i rozumie dylematy i wyzwania współczesnego świata w wymiarze lokalnym oraz globalnym, a także rolę gier jako narzędzia do projektowania i przeprowadzania zmiany kulturowej.
	Umiejętności:
GD1_U01	potrafi stosować wiedzę i metody naukowe właściwe dla nauk o kulturze i religii do obserwacji, analizy i interpretacji zjawisk, procesów i praktyk kulturowych związanych z graniem w gry cyfrowe i analogowe;
GD1_U02	potrafi przeprowadzić krytyczną analizę gry i dokonać jej oceny pod kątem estetycznym, etycznym oraz funkcjonalnym, stosując przy tym wiedzę i metody naukowe właściwe dla nauk o kulturze i religii oraz nauk o sztuce;
GD1_U03	potrafi opracować diagnozę potrzeb użytkowników gier z wykorzystaniem różnych metod i narzędzi badawczych właściwych dla nauk o kulturze i religii;
GD1_U04	potrafi określać wizję, cele i filary gry, a także proponować zgodne z nimi rozwiązania problemów projektowych, uwzględniając przy tym ryzyka i zmienność warunków przebiegu procesu projektowania gry;
GD1_U05	potrafi wyszukiwać, gromadzić, analizować, porządkować oraz krytycznie oceniać dane pochodzące z różnych źródeł, by skutecznie realizować wizję i cele projektowanej gry;
GD1_U06	potrafi dobierać i stosować właściwe narzędzia informatyczne, także z obszaru e-biznesu, e-commerce i e-marketingu, aby skutecznie realizować wizję i cele projektowanej gry;
GD1_U07	potrafi przewidywać skutki podejmowanych działań i oceniać, czy wybrane narzędzia oraz strategie projektowe pozwolą na realizację wizji i celów projektowanej gry;
GD1_U08	potrafi pracować w interdyscyplinarnym zespole, pełniąc w nim różne role oraz kierując się przy tym zasadami inkluzywności;
GD1_U09	potrafi w relacjach zawodowych komunikować się – przy użyciu różnych kanałów i zaawansowanych technik informacyjno-komunikacyjnych – w sposób precyzyjny i spójny, stosując odpowiednią formę i styl wypowiedzi, a także uwzględniając ewentualne różnice kulturowe między interlokutorami;
GD1_U10	potrafi tworzyć typowe prace akademickie oraz branżowe dotyczące szczegółowych zagadnień związanych z grami, pisząc w sposób rzeczowy, zrozumiały i ustrukturyzowany, z wykorzystaniem faktów i danych, a także uwzględniając potrzeby odbiorcy i cele komunikacji;
GD1_U11	potrafi przygotować wystąpienie publiczne dotyczące szczegółowych zagadnień związanych z grami, a także zaprezentować je w sposób rzeczowy, uporządkowany, przejrzysty i sugestywny;
GD1_U12	potrafi brać udział w debatach, dyskutując przy tym w sposób twórczy, konstruktywny i polemiczny, z otwartością na inne perspektywy i gotowością do zmiany własnego zdania;
GD1_U13	potrafi posługiwać się językiem angielskim na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego;
GD1_U14	potrafi samodzielnie planować i organizować pracę indywidualną oraz zespołową, odpowiednio definiując priorytety służące realizacji określonego przez siebie lub innych zadania;

Symbol efektu	ABSOLWENT(KA):
GD1_U15	potrafi rozpoznać istotność ustawicznego uczenia się dla rozwoju osobistego i zawodowego.
	Kompetencje społeczne:
GD1_K01	jest gotowy(-a) do krytycznej oceny posiadanej oraz zdobywanej przez siebie wiedzy w świetle przemian kultury cyfrowej, a także do przyjęcia postawy aktywnego, selektywnego i krytycznego twórcy i odbiorcy gier;
GD1_K02	jest gotowy(-a) do krytycznej oceny działań własnych z wykorzystaniem informacji zwrotnej otrzymywanej od przełożonych oraz członków zespołu, a także do oceny działań innych i dzielenia się swoją opinią;
GD1_K03	jest gotowy(-a) do uznania znaczenia interdyscyplinarnej wiedzy z zakresu groznawstwa w rozwiązywaniu problemów poznawczych i praktycznych związanych z projektowaniem i badaniem gier oraz do zasięgania opinii ekspertów, także z obszaru innych dyscyplin, w przypadku trudności z ich samodzielnym rozwiązaniem;
GD1_K04	jest gotowy(-a) do inicjowania i prowadzenia projektów społecznych wykorzystujących gry jako narzędzie zmiany społecznej;
GD1_K05	jest gotowy(-a) do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy oraz proaktywny;
GD1_K06	jest gotowy(-a) do przestrzegania zasad etyki zawodowej projektanta gier oraz dobrych praktyk branżowych i wymagania tego od innych;
GD1_K07	jest gotowy(-a) do wzięcia odpowiedzialności za dorobek twórców gier oraz do działania na rzecz dalszego rozwoju branży gier w jej wymiarze zarówno rozrywkowym, jak i artystycznym.

II. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

1. WSKAŹNIKI

	STUDIA STACJONARNE	STUDIA NIESTACJONARNE
łączna liczba punktów ECTS, jaką student(ka) uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	ponad 90 punktów ECTS	nie określa się
łączna liczba punktów ECTS, jaką student(ka) musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk humanistycznych lub społecznych	9 punktów ECTS w ramach zajęć z dziedziny nauk społecznych; kierunek w 100% przypisany do dziedziny nauk humanistycznych	9 punktów ECTS w ramach zajęć z dziedziny nauk społecznych; kierunek w 100% przypisany do dziedziny nauk humanistycznych
wymiar praktyk zawodowych oraz liczba punktów ECTS	6 miesięcy, 24 punkty ECTS, 960 godzin (720 godzin zegarowych)	6 miesięcy, 24 punkty ECTS, 960 godzin (720 godzin zegarowych)
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	104 punkty ECTS	104 punkty w ECTS
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru (min. 30%)	67 punktów ECTS	67 punktów ECTS
łączna liczba godzin zajęć określona w programie studiów	1504 godziny	1098 godzin
udział godzin zajęć prowadzonych przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w uczelni jako podstawowym miejscu pracy	co najmniej 50%	co najmniej 50 %
liczba godzin w programie studiów – łącznie (zajęcia i praktyki)	2464 godziny	2058 godzin
łączna liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	nie przekracza 90 punktów ECTS	nie przekracza 90 punktów ECTS
liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego na studiach stacjonarnych	60 godzin, 0 punktów ECTS	nie dotyczy

2. ZAJĘCIA

Wymiar zajęć

Studenci(-tki) realizują zajęcia zgodnie z poniższymi wymiarami:

Nazwa przedmiotu	punkty ECTS
Dźwięk w grach cyfrowych	2
Fakultet projektowy 1	2
Fakultet projektowy 2	2
Gry wobec wyzwań współczesności	6
Historia i gatunki gier	6
Język angielski 1	3
Język angielski 2	3
Język angielski 3	3
Język angielski 4	3
Komunikacja w nowych mediach	3
Kulturowa analiza i krytyka gier	5
Mechaniki gier analogowych	3
Metody badania graczy	5
Podstawy krytycznego myślenia	2
Podstawy programowania 1	3
Podstawy programowania 2	3
Praktyka zawodowa 1	12
Praktyka zawodowa 2	12
Projektowanie gier fabularnych	5
Projektowanie gier: podstawowe pojęcia i narzędzia	6
Projektowanie gier: przygotowanie do pracy zawodowej	3
Projektowanie gier: rynek i branża gier	6
Projektowanie uniwersalne: gry analogowe	5
Projektowanie uniwersalne: gry cyfrowe	5
Proseminarium	3
Seminarium dyplomowe 1	5
Seminarium dyplomowe 2	6
Silniki gier: Unity	4
Silniki gier: Unreal Engine	4
Wizualne aspekty gier cyfrowych	4

Wstęp do groznawstwa	6
Wstęp do nauk o kulturze	6
Wstęp do nauk o sztuce	6
Przedmioty specjalnościowe	28
RAZEM:	180

Wychowanie fizyczne

Na studiach stacjonarnych studenci(-tki) realizują wychowanie fizyczne w wymiarze łącznie 60 godzin, 2 przedmioty po 30 godzin po 0 ECTS, zaplanowane w dwóch kolejnych semestrach.

Zajęcia do wyboru

Studenci(-tki) realizują zajęcia do wyboru w łącznym wymiarze 67 punktów ECTS.

Nazwa przedmiotu	punkty ECTS
Fakultet projektowy 1	2
Fakultet projektowy 2	2
Praktyka zawodowa 1	12
Praktyka zawodowa 2	12
Przedmioty specjalnościowe	28
Seminarium dyplomowe 1	5
Seminarium dyplomowe 2	6
RAZEM:	67

Zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne

W programie studiów 104 punkty ECTS przeznaczone są na kształtowanie umiejętności praktycznych, na co składają się następujące przedmioty (w przypadkach, gdy zajęcia kształtujące umiejętności praktyczne stanowią część przedmiotu, to podany wymiar ECTS odpowiada tej części):

Nazwa przedmiotu	punkty ECTS
Kulturowa analiza i krytyka gier	3
Mechaniki gier analogowych	3
Podstawy programowania 1	3
Podstawy programowania 2	3
Praktyka zawodowa 1	12
Praktyka zawodowa 2	12
Projektowanie gier fabularnych	4
Projektowanie gier: podstawowe pojęcia i narzędzia	3
Projektowanie gier: przygotowanie do pracy zawodowej	2
Projektowanie gier: rynek i branża gier	3

Projektowanie uniwersalne: gry analogowe	3
Projektowanie uniwersalne: gry cyfrowe	3
Proseminarium	3
Przedmioty specjalnościowe	28
Seminarium dyplomowe 1	5
Seminarium dyplomowe 2	6
Silniki gier: Unity	4
Silniki gier: Unreal Engine	4
RAZEM:	104

Zajęcia specjalnościowe

Studenci(-tki) realizują zajęcia w ramach specjalności w kolejnych semestrach, w wymiarze:

	Łączny wymiar punktów ECTS
semestr 3	12
semestr 4	9
semestr 6	7
RAZEM:	28

Specjalności na kierunku studiów:

- Projektowanie narracji gier cyfrowych,
- Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych.

Studenci(-tki) realizują zajęcia specjalnościowe zgodnie z poniższymi wymiarami:

Nazwa specjalności	Nazwa przedmiotu	punkty ECTS
Projektowanie narracji gier cyfrowych	Pisanie kreatywne	6
	Pisanie scenariuszy do gier	7
	Podstawy projektowania poziomów (narracja)	2
	Podstawy projektowania systemów i mechanik (narracja)	3
	Poetyka gier cyfrowych	3
	Projektowanie opowieści transmedialnych	3
	Projektowanie światoopowieści	4
	RAZEM:	28
Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych	Podstawy pisania kreatywnego (rozgrywka)	2
	Podstawy pisania scenariuszy (rozgrywka)	3
	Projektowanie gier dla urządzeń mobilnych	3
	Projektowanie interfejsu i doświadczenia użytkownika	4
	Projektowanie poziomów	6
	Projektowanie systemów i mechanik	7
	Retoryka proceduralna	3
RAZEM:	28	

Opis sposobów weryfikacji efektów uczenia się

Osiągnięcie efektów uczenia się weryfikowane jest w procesie zaliczania poszczególnych zajęć na podstawie zadań określonych w sylabusach zajęć. Metody weryfikacji efektów uczenia się przewidują ocenę zdolności zastosowania wiedzy i umiejętności w projektach praktycznych oraz ocenę kompetencji społecznych w trakcie procesu pracy projektowej. W szczególności stosowane są następujące metody:

- Do oceny wiedzy:
 - praca pisemna;
 - sprawdzian pisemny, także w formie testu z wyborem odpowiedzi;
 - sprawdzian ustny;
 - przygotowanie i przedstawienie prezentacji.
- Do oceny umiejętności:
 - przygotowanie i przedstawienie prezentacji;
 - wykonanie ćwiczenia/zadania o charakterze praktycznym;
 - projekt indywidualny, także w połączeniu z jego krytycznym omówieniem;
 - projekt grupowy, także w połączeniu z jego krytycznym omówieniem.
- Do oceny kompetencji społecznych:
 - praca w grupie w różnych rolach i z zastosowaniem różnych technik komunikacji;
 - projekt indywidualny, także w połączeniu z jego krytycznym omówieniem;
 - projekt grupowy, także w połączeniu z jego krytycznym omówieniem.
 - rozwiązywanie problemów;
 - dyskusje.

3. PRAKTYKI

Studenci(-tki) realizują praktyki w wymiarze 6 miesięcy, łącznie 24 punkty ECTS i 960 godzin dydaktycznych (720 godzin zegarowych) praktyk. Praktyki mogą być realizowane w częściach.

Praktyki zawodowe mają na celu uzyskanie przez studenta(-tkę) umiejętności i kompetencji pod opieką osoby zajmującej się wykonywaniem pracy związanej z efektami uczenia się oraz w realnych warunkach wykonywania takiej pracy. Miejsca praktyk są dobierane przez uczelnię, możliwe jest także – na wniosek studenta(-tki) – odbywanie praktyki indywidualnej w miejscu wybranym przez studenta(-tkę), po uprzednim uzyskaniu zgody uczelni. Zgodność charakteru wykonywanej tam pracy z założonymi dla praktyk efektami uczenia się jest sprawdzana przed ich realizacją, a osiągnięcie zatwierdzonych w ten sposób efektów jest warunkiem uzyskania zaliczenia przedmiotu.

4. PRACA DYPLOMOWA

Student(ka) wykonuje pracę dyplomową, która ma zaprezentować praktyczne umiejętności studenta(-tki) w zdefiniowaniu problemu, a następnie jego opisaniu i analizie oraz rozwiązaniu za pomocą poprawnie dobranych instrumentów i z wykorzystaniem wiedzy związanej z badaniami gier. Praca może mieć kształt projektu odpowiadającego formułą danej specjalności wraz z jego pisemnym, krytycznym omówieniem wspartym literaturą przedmiotu lub też być pracą pisemną analizującą określone zjawiska związane z tematyką projektowania gier i zawierającą aspekt praktyczno-wdrożeniowy, pozwalający na wykorzystanie wniosków w praktyce projektowej.

5. EGZAMIN DYPLOMOWY

Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego.

Egzamin dyplomowy jest egzaminem ustnym, na który składają się: zaprezentowanie pracy dyplomowej przez studenta(-tkę), przedstawienie przez promotora i recenzenta krótkich opinii o pracy oraz odpowiedź studenta(-tkę) na pytania: dwa dotyczące pracy dyplomowej (jedno zadane przez promotora i jedno zadane przez recenzenta) i trzy z listy pytań dyplomowych, których lista jest udostępniana studentom(-tkom) wraz z instrukcją dyplomowania. Ocena z egzaminu stanowi średnią ocen przyznanych za odpowiedzi na zadane pytania. Egzamin kończy się wynikiem pozytywnym, jeśli za każde z pytań student(ka) otrzymał(a) ocenę przynajmniej 3,0.