



PROGRAM STUDIÓW

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA	
nazwa kierunku studiów	Gameplay and Narrative Design
poziom kształcenia	studia pierwszego stopnia
profil kształcenia	praktyczny
prowadzone w siedzibie czy filii	w filii w Krakowie
tytuł zawodowy nadawany absolwentom	licencjat
forma lub formy studiów	studia stacjonarne
liczba semestrów konieczna do ukończenia studiów	7 semestrów
liczba punktów ECTS konieczna do ukończenia studiów	210 punktów ECTS
liczba godzin w programie studiów – łącznie za zajęcia i praktyki (największa)	2685 godzin
liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk (największa)	1965 godzin
wymiar praktyk zawodowych	720 godzin, 28 punktów ECTS
język wykładowy	język polski
rok rozpoczęcia pierwszego cyklu kształcenia	2026/2027

SPIS TREŚCI

OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA.....	1
1. EFEKTY UCZENIA SIĘ.....	3
2. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ.....	9
2.1. WSKAŹNIKI	9
2.1.1. LICZBA GODZIN I WSKAŹNIKI ZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	9
2.1.2. WSKAŹNIKI NIEZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	9
3. ZAJĘCIA	10
3.1. WYKAZ ZAJĘĆ	10
3.2. ZAJĘCIA Z DZIEDZINY NAUK SPOŁECZNYCH	12
3.3. ZAJĘCIA DO WYBORU	12
4. OPIS SPOSOBÓW WERYFIKACJI EFEKTÓW UCZENIA SIĘ.....	13
5. PRAKTYKI ZAWODOWE.....	13
6. PRACA DYPLOMOWA.....	14
7. EGZAMIN DYPLOMOWY.....	14



1. EFEKTY UCZENIA SIĘ

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

Efekty uczenia się odnoszą się do następujących dyscyplin:

nauki o kulturze i religii (dziedzina nauk humanistycznych) – dyscyplina wiodąca	65% punktów ECTS
sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki (dziedzina sztuki)	35% punktów ECTS

Symbol efektu	
	Wiedza:
GN_W01	Absolwent(ka) zna i rozumie w zaawansowanym stopniu teorie, aparat pojęciowy i kluczowe zagadnienia właściwe dla dyscypliny nauk o kulturze i religii, stanowiące podstawę wiedzy ogólnej dla projektowania światoopowieści, rozgrywek lub scenariuszy gier analogowych i cyfrowych, w tym zwłaszcza historię, teorię oraz fenomen gier jako interaktywnych tekstów kultury.
GN_W02	Absolwent(ka) posiada szczegółową zaawansowaną wiedzę oraz zna i rozumie zaawansowany aparat pojęciowy z zakresu groznawstwa, klasyfikację gatunków gier cyfrowych i analogowych, konwencje służące do analizy i projektowania światoopowieści, rozgrywek lub scenariuszy w kontekście ich znaczenia kulturowego.
GN_W03	Absolwent(ka) zna i rozumie w zaawansowanym stopniu metody badawcze właściwe dla nauk o kulturze i religii służące do diagnozy kulturowej, ewaluacji i badania gier i osób grających, niezbędne do prognozowania kierunków rozwoju gier analogowych i cyfrowych oraz identyfikacji trendów kulturowych wpływających na przyszłe projektowanie gier.
GN_W04	Absolwent(ka) zna i rozumie w zaawansowanym stopniu krytyczne i teoretyczne koncepcje dotyczące statusu gier jako formy sztuki w kulturze współczesnej, w tym historię i ewolucję ekspresji artystycznej w grach, zasady estetyki oraz wzajemne relacje i dialog gier z innymi dziedzinami sztuki.
GN_W05	Absolwent(ka) zna i rozumie w zaawansowanym stopniu style, podstawowe linie rozwojowe i reprezentujące je dzieła oraz tradycje twórcze i odtwórcze właściwe dla sztuk plastycznych, w tym historię sztuki i kulturę wizualną oraz mechanizmy cytatu, zapożyczeń i trendów artystycznych, niezbędne do świadomego projektowania światoopowieści, rozgrywki lub scenariuszy gier cyfrowych i analogowych, a także interpretacji dzieł interaktywnych.



Symbol efektu	
GN_W06	Absolwent(ka) posiada zaawansowaną wiedzę na temat projektowania warstwy wizualnej gier cyfrowych i analogowych, w tym środki ekspresji, techniki i narzędzia warsztatowe wykorzystywane w tworzeniu grafiki.
GN_W07	Absolwent(ka) zna i rozumie w zaawansowanym stopniu zastosowania praktyczne wiedzy z zakresu nauk o kulturze i religii oraz sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki w działalności zawodowej projektanta gier, w szczególności metody i techniki przekładania teorii groznawczych i estetyki na projekty światoopowieści, rozgrywki lub scenariuszy gier cyfrowych i analogowych oraz procesy ewaluacji interaktywnych tekstów kultury.
GN_W08	Absolwent(ka) zna i rozumie fundamentalne dylematy współczesnej cywilizacji (w tym zagrożenia klimatyczne, konflikty kulturowe i wyzwania rewolucji cyfrowej) oraz rolę i potencjał gier do inicjowania i wspierania zmiany społecznej i kulturowej.
GN_W09	Absolwent(ka) zna i rozumie prawne uwarunkowania działalności zawodowej w obszarze gier, w tym podstawowe pojęcia i zasady z zakresu prawa autorskiego i ochrony własności przemysłowej — zwłaszcza granice między inspiracją a plagiatem kluczowe dla twórczego wykorzystywania istniejących utworów — oraz regulacje dotyczące ochrony danych osobowych i wizerunku, niezbędne do tworzenia, eksploatacji i dystrybucji gier cyfrowych i analogowych.
GN_W10	Absolwent(ka) zna i rozumie ekonomiczne uwarunkowania działalności zawodowej związanej z projektowaniem gier, w tym w szczególności zasady funkcjonowania przemysłu gier cyfrowych i analogowych, modele finansowania i budżetowania projektów oraz modele monetyzacji i rynkowe ryzyka związane z produkcją i dystrybucją gier.
GN_W11	Absolwent(ka) zna i rozumie etyczne uwarunkowania działalności zawodowej związanej z projektowaniem gier, w tym w szczególności rolę gier jako nośników wzorców kulturowych i społecznych, zasady odpowiedzialnej reprezentacji (z uwzględnieniem kwestii wykluczenia, przemocy i emancypacji), oraz dylematy etyczne wynikające z mechanik rozgrywki i ich wpływu na psychikę i kulturę odbiorców.
GN_W12	Absolwent(ka) zna i rozumie technologiczne i organizacyjne uwarunkowania działalności zawodowej związanej z projektowaniem gier, w tym w szczególności podstawowe zasady programowania oraz funkcjonowania silników gier.
GN_W13	Absolwent(ka) zna i rozumie podstawowe zasady tworzenia i rozwoju różnych form przedsiębiorczości w sektorze gier, w tym: metody tworzenia, testowania i weryfikacji koncepcji gier cyfrowych lub analogowych, etapy produkcji gier oraz kluczowe aspekty pozyskiwania finansowania i rozwijania własnej inicjatywy twórczej w sektorze kreatywnym.



Symbol efektu	
	Umiejętności:
GN_U01	Absolwent(ka) potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do formułowania i rozwiązywania złożonych i nietypowych problemów w projektowaniu światopowieści, rozgrywki lub scenariuszy gier, dokonując właściwego doboru źródeł, krytycznej analizy i syntezy informacji oraz twórczego wnioskowania w warunkach niepełnej przewidywalności.
GN_U02	Absolwent(ka) potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do formułowania i rozwiązywania złożonych i nietypowych problemów, dobierając oraz stosując właściwe metody i narzędzia projektowania gier, w tym zaawansowane techniki informacyjno-komunikacyjne, niezbędne do tworzenia prototypów, dokumentacji i prezentacji koncepcji światopowieści, rozgrywki lub scenariuszy.
GN_U03	Absolwent(ka) potrafi określać wizję, filary i cele dla projektowanej gry cyfrowej lub analogowej, a także weryfikować ich aktualność i realizację poprzez prototypowanie, testowanie i badanie opinii użytkowników oraz analizę rynku zgodnie z zasadami iteracyjnego projektowania gier.
GN_U04	Absolwent(ka) potrafi stosować wiedzę i metody badawcze właściwe dla nauk o kulturze i religii do obserwacji, analizy i interpretacji zjawisk, problemów i praktyk kulturowych związanych z tworzeniem, dystrybucją, krytyką i użytkowaniem gier cyfrowych oraz analogowych w kontekście ich wpływu na kulturę współczesną.
GN_U05	Absolwent(ka) potrafi dobierać i stosować metody badawcze właściwe dla nauk o kulturze i religii w celu przeprowadzania badań niezbędnych do tworzenia spójnych, przekonujących realiów fabularnych oraz diagnozy kulturowej, ewaluacji i analizy wpływu gier analogowych i cyfrowych na odbiorców i kulturę.
GN_U06	Absolwent(ka) potrafi wykorzystywać posiadaną wiedzę do formułowania i rozwiązywania problemów oraz wykonywania zadań typowych dla działalności zawodowej scenarzysty lub projektanta światopowieści/rozgrywki, w szczególności integrując perspektywy: kulturową, artystyczną i mechaniczną w ramach projektu gry cyfrowej lub analogowej.
GN_U07	Absolwent(ka) potrafi analizować i interpretować gry cyfrowe i analogowe jako złożone teksty kultury, skupiając się na ich różnych aspektach, w szczególności wizualnym, mechanicznym oraz narracyjnym i kulturowym.



Symbol efektu	
GN_U08	Absolwent(ka) potrafi realizować własne koncepcje twórcze w projektowaniu gier, bazując na zróżnicowanych gatunkowo, narracyjnie, stylistycznie i estetycznie założeniach, wynikających ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności, a także korzystania z różnorodnych stylów, technik, tradycji właściwych dla sztuk plastycznych i kultur.
GN_U09	Absolwent(ka) potrafi korzystać z umiejętności warsztatowych właściwych dla projektowania gier, umożliwiających realizację własnych koncepcji twórczych, oraz stosować efektywne techniki ćwiczenia tych umiejętności w celu osiągnięcia biegłości.
GN_U10	Absolwent(ka) potrafi stosować formy zachowań i techniki związane z publicznymi prezentacjami własnych dokonań, efektywnie argumentować na rzecz autorskich koncepcji, przekonująco prezentować wartość projektu oraz zarządzać emocjami w warunkach związanych z oceną i rywalizacją rynkową.
GN_U11	Absolwent(ka) potrafi efektywnie komunikować się z przedstawicielami branży gier i świata sztuki, wykorzystując do tego specjalistyczną terminologię z zakresu groźnawstwa i produkcji gier oraz adekwatne do sytuacji techniki informacyjno-komunikacyjne.
GN_U12	Absolwent(ka) potrafi brać udział w debacie, przedstawiając i oceniając różne opinie i stanowiska m.in. kulturowe, artystyczne, projektowe oraz dyskutując o nich, w szczególności merytorycznie broniąc autorskich koncepcji projektowych w obliczu sprzecznych założeń lub opinii ekspertów.
GN_U13	Absolwent(ka) potrafi przygotowywać typowe prace pisemne dotyczące zagadnień szczegółowych związanych z projektowaniem gier, z wykorzystaniem krytycznych ujęć teoretycznych (kulturowych i artystycznych) oraz właściwego doboru i cytowania źródeł.
GN_U14	Absolwent(ka) potrafi posługiwać się językiem angielskim na poziomie B2 Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego.
GN_U15	Absolwent(ka) potrafi efektywnie działać w zespole projektującym gry cyfrowe lub analogowe, a także planować i organizować zarówno pracę indywidualną, jak i całego zespołu, uwzględniając specyfikę ról poszczególnych członków.
GN_U16	Absolwent(ka) potrafi współdziałać i efektywnie komunikować się z innymi osobami w ramach interdyscyplinarnych zespołów projektowych tworzących gry cyfrowe i analogowe, w szczególności współpracować ze specjalistami z różnych dziedzin oraz przyjmować konstruktywną krytykę niezbędną w procesie projektowania gier.



Symbol efektu	
GN_U17	Absolwent(ka) potrafi samodzielnie planować i realizować własne uczenie się przez całe życie, w tym identyfikować potrzeby edukacyjne wynikające z dynamiki branży gier, krytycznie oceniać nowe źródła wiedzy oraz kierować własnym rozwojem w kontekście projektowania światoopowieści, rozgrywki lub scenariuszy.
	Kompetencje społeczne:
GN_K01	Absolwent(ka) jest gotów(-owa) do krytycznej oceny zdobywanej i posiadanej przez siebie wiedzy oraz odbieranych treści, uwzględniając dynamiczne przemiany kulturowe i technologiczne współczesnego świata, a także do przyjęcia roli świadomego, krytycznego twórcy i odbiorcy gier cyfrowych oraz analogowych.
GN_K02	Absolwent(ka) jest gotów(-owa) do krytycznej oceny własnych decyzji projektowych związanych z tworzeniem gier cyfrowych oraz analogowych z wykorzystaniem informacji zwrotnej otrzymywanej od przełożonych, członków zespołu i odbiorców, a także do oceny działań innych i dzielenia się swoją opinią.
GN_K03	Absolwent(ka) jest gotów(-owa) do uznawania znaczenia wiedzy z zakresu nauk o kulturze i religii oraz sztuk plastycznych i konserwacji dzieł sztuki w rozwiązywaniu złożonych problemów poznawczych i praktycznych pojawiających się w procesie tworzenia gier, a także do zasięgania opinii ekspertów i korzystania z konsultacji interdyscyplinarnych.
GN_K04	Absolwent(ka) jest gotów(-owa) do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji i emocjonalności w trakcie twórczego myślenia i rozwiązywania problemów praktycznych pojawiających się w procesie tworzenia gier cyfrowych i analogowych, a także do elastycznego myślenia i adaptowania się do nowych i zmieniających się okoliczności oraz do kontrolowania swoich zachowań w warunkach związanych z publicznymi prezentacjami koncepcji gier.
GN_K05	Absolwent(ka) jest gotów(-owa) do świadomego i krytycznego uczestniczenia w życiu kulturowym i społecznym, w tym do inicjowania działań na rzecz interesu publicznego i wypełniania zobowiązań społecznych poprzez wykorzystanie gier jako formy ekspresji artystycznej, narzędzia komunikacji społecznej oraz medium do projektowania i wspierania zmiany kulturowej.
GN_K06	Absolwent(ka) jest gotów(-owa) do myślenia i działania w sposób przedsiębiorczy celem aktywnego poszukiwania możliwości monetyzacji i rozwoju rynkowego koncepcji światoopowieści, rozgrywki lub scenariuszy gier.
GN_K07	Absolwent(ka) jest gotów(-owa) do samodzielnego podejmowania niezależnych prac i kierowania własną inicjatywą twórczą w obszarze gier, wykazując się wewnętrzną motywacją, umiejętnością organizacji pracy, a także zdolnością do zbierania, analizowania i interpretowania informacji oraz rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji w kontekście autorskich koncepcji gier.



Symbol efektu	
GN_K08	Absolwent(ka) jest gotów(-owa) do odpowiedzialnego pełnienia ról zawodowych w procesie tworzenia gier, w tym przestrzegania zasad etyki zawodowej projektanta gier i dobrych praktyk branżowych (np. dotyczących projektowania uniwersalnego i klarownej komunikacji), wymagania tego od innych oraz świadomego uwzględniania konsekwencji społecznych i kulturowych własnych działań projektowych.
Symbol efektu kierunkowego tworzą: – literowy skrót oznaczenia kierunku studiów i podkreślnik – oznaczenie kierunku studiów, – litera W, U lub K – kategoria, odpowiednio: wiedza, umiejętności, kompetencje społeczne, – numer porządkowy nadawany w ramach kategorii.	



2. OPIS PROCESU PROWADZĄCEGO DO UZYSKANIA EFEKTÓW UCZENIA SIĘ

2.1. WSKAŹNIKI

2.1.1. LICZBA GODZIN I WSKAŹNIKI ZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	STUDIA STACJONARNE
liczba godzin w programie studiów – łącznie zajęcia i praktyki	2685 godzin
liczba godzin zajęć w programie studiów – tylko zajęcia, bez praktyk	1965 godzin
wymiar praktyk zawodowych	6 miesięcy, 28 punktów ECTS, 720 godzin
liczba godzin zajęć z wychowania fizycznego na studiach stacjonarnych	60 godzin, 0 punktów ECTS
liczba punktów ECTS, jaką student uzyskuje w ramach zajęć prowadzonych z bezpośrednim udziałem nauczycieli akademickich lub innych osób prowadzących zajęcia	109 punktów ECTS
liczba punktów ECTS uzyskiwana w ramach kształcenia z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość	2 punkty ECTS

2.1.2. WSKAŹNIKI NIEZALEŻNE OD FORMY STUDIÓW	WSZYSTKIE STUDIA
łączna liczba punktów ECTS, jaką student musi uzyskać w ramach zajęć z dziedziny nauk społecznych	7 punktów ECTS
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom kształtującym umiejętności praktyczne	113 punktów ECTS
łączna liczba punktów ECTS przyporządkowana zajęciom do wyboru	67 punktów ECTS
udział godzin zajęć prowadzonych przez nauczycieli akademickich zatrudnionych w uczelni jako podstawowym miejscu pracy	co najmniej 50% godzin zajęć



3. ZAJĘCIA

3.1. WYKAZ ZAJĘĆ

W programie studiów 113 punktów ECTS przeznaczonych jest na kształtowanie umiejętności praktycznych, zgodnie z praktycznym profilem studiów.

Studenci realizują zajęcia zgodnie z poniższymi wymiarami.

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS	Punkty ECTS odp. profilowi studiów
Analiza i interpretacja tekstów kultury popularnej	3	
Dyskurs ludyczny	2	2
Gatunki gier	3	
Groznawstwo – praktyka	3	
Groznawstwo – teorie	3	
Gry w działaniu	3	
Historia i teoria sztuki	2	
Język angielski 1	3	
Język angielski 2	3	
Język angielski 3	3	
Język angielski 4	3	
Kompetencje akademickie	1	
Komunikacja z klientem	3	3
Kultura audiowizualna	3	
Modelowanie	3	3
Narracja środowiskowa	2	2
Narzędzia do modelowania	2	
Narzędzia do rzeźby cyfrowej	2	2
Narzędzia fakultatywne	2	2
Onboarding	2	
Photoshop	1	
Pisanie kreatywne	2	2
Podstawowe pojęcia i narzędzia w projektowaniu gier	3	
Podstawy 3D	3	
Podstawy programowania	3	
Poetyka	3	
Portfolio	3	3
Pracownia do wyboru	6	6
Pracownia mechanik i systemów	6	6



Pracownia projektowania poziomów	6	6
Pracownia projektowania scenariuszy gier	6	6
Praktyka zawodowa 1	12	12
Praktyka zawodowa 2	16	16
Prawo	3	
Proces projektowy	3	3
Projektowanie interfejsów i doświadczenia użytkownika	3	3
Projektowanie światopowieści	3	3
Projektowanie uniwersalne i etyka projektowa	3	
Prototypowanie mechanik	3	3
Rynek i branża gier	3	
Rysunek anatomiczny	3	
Seminarium dyplomowe 1	8	8
Seminarium dyplomowe 2	8	8
Silniki	3	
Silniki w projektowaniu	2	2
Sztuczna inteligencja	1	
Teoria i praktyka barwy	2	
Teoria narracji	3	
Trening komunikacji i asertywności	2	
Trening kreatywności i krytycznego myślenia	2	
Trening współpracy zespołowej	2	
Trening wzmacniania odporności psychicznej	2	
Tworzenie dialogów	3	3
User Research	3	3
Warsztat artystyczny 1	3	
Warsztat artystyczny 2	3	
Wykład monograficzny	3	
Zajęcia fakultatywne 1	3	3
Zajęcia fakultatywne 2	3	3
Zajęcia fakultatywne 3	3	
Zajęcia fakultatywne 4	3	
Zajęcia fakultatywne 5	3	
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	210	113
<u>Wychowanie fizyczne</u> Na studiach stacjonarnych studenci realizują wychowanie fizyczne w wymiarze łącznym 60 godzin; 2 przedmioty zaplanowane są w dwóch kolejnych semestrach – po 30 godzin, po 0 punktów ECTS (zajęciom z wychowania fizycznego nie przypisuje się punktów ECTS).		



3.2. ZAJĘCIA Z DZIEDZINY NAUK SPOŁECZNYCH

Studenci realizują zajęcia z dziedziny nauk społecznych w wymiarze 7 punktów ECTS:

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS
Prawo	3
Trening komunikacji i asertywności	2
Trening wzmacniania odporności psychicznej	2
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	7

3.3. ZAJĘCIA DO WYBORU

Za zajęcia wybieralne uznaje się:

Nazwa przedmiotu w kolejności alfabetycznej	Punkty ECTS
Pracownia do wyboru	6
Narzędzia fakultatywne	2
Praktyka zawodowa 1	12
Praktyka zawodowa 2	16
Seminarium dyplomowe 1	8
Seminarium dyplomowe 2	8
Zajęcia fakultatywne 1	3
Zajęcia fakultatywne 2	3
Zajęcia fakultatywne 3	3
Zajęcia fakultatywne 4	3
Zajęcia fakultatywne 5	3
RAZEM (łącznie punktów ECTS):	67

4. 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:

- sprawdzian pisemny z pytaniami zamkniętymi;
- sprawdzian pisemny z pytaniami otwartymi;
- sprawdzian pisemny z pytaniami otwartymi i zamkniętymi;
- egzamin ustny;
- zadanie problemowe;
- raport badawczy lub ekspercki;
- projekt indywidualny;
- projekt zespołowy;
- praca zespołowa;
- prezentacja publiczna;
- portfolio;
- dyskusja lub debata;
- autorefleksja.

5. PRAKTYKI ZAWODOWE

Program studiów przewiduje praktyki zawodowe w wymiarze 6 miesięcy [łącznie 720 godzin, 28 punktów ECTS]. Praktyki mogą być realizowane w częściach.

Praktyki zawodowe mają na celu uzyskanie przez studenta umiejętności i kompetencji pod opieką osoby zajmującej się wykonywaniem pracy związanej z efektami uczenia się oraz w realnych warunkach wykonywania takiej pracy. Zgodność charakteru wykonywanej pracy z założonymi dla praktyk efektami uczenia się jest sprawdzana przed ich realizacją, a osiągnięcie zatwierdzonych w ten sposób efektów uczenia się jest warunkiem uzyskania zaliczenia przedmiotu.

Miejsca praktyk są dobierane przez uczelnię. Na wniosek studenta możliwe jest odbywanie praktyki indywidualnej w miejscu wybranym przez studenta, po uprzednim uzyskaniu zgody uczelni.



6. PRACA DYPLOMOWA

Praca dyplomowa ma postać projektu stanowiącego przykład praktycznego (prowadzącego do wymiernego efektu) wykorzystania wiedzy, umiejętności i kompetencji społecznych nabytych w toku studiów. Elementem projektu jest pisemna autoewaluacja, zawierająca merytoryczny opis przeprowadzonego procesu (cel, zastosowane metody, wnioski końcowe) oraz krytyczny komentarz. Autoewaluacja musi być wsparta uzasadnieniem odwołującym się do właściwych modeli i koncepcji teoretycznych w części metodycznej, analitycznej i rekomendacyjnej.

Proces realizacji projektu trwa 2 semestry.

7. EGZAMIN DYPLOMOWY

Warunkiem ukończenia studiów jest złożenie egzaminu dyplomowego.