

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2017/2018Z
3.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
4.	Profil kształcenia	praktyczny
5.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna

## Specjalność: dźwięk w grach

### BLOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH

Lp.	Nazwa modułu	E/Z	Razem	rodzaj zajęć		Razem ECTS	I rok						II rok							
				W	I		semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4				
							W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
1	PROGRAMOWANIE DŹWIĘKU	Z	30		30	4		30	4											
2	SOUND DESIGN, KOMPOZYCJA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	6		45	6											
3	TECHNIKA NAGRANIOWA	Z	30		30	5		30	5											
4	ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.1	Z	45		45	5		45	5											
5	ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.1	Z	30	15	15	3	15	15	3											
6	DŹWIĘK W FORMACH AUDIOWIZUALNYCH	Z	30		30	4				30	4									
7	IMPLEMENTACJA DŹWIĘKU – PROGRAMY POŚREDNICZĄCE 1	Z	30		30	4				30	4									
8	SOUND DESIGN, KOMPOZYCJA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	6				45	6									
9	ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.2	Z	45		45	5				45	5									
10	ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.2	Z	30	15	15	3				15	15	3								
11	IMPLEMENTACJA DŹWIĘKU – PROGRAMY POŚREDNICZĄCE 2	Z	30		30	5								30	5					
12	PRACOWNIA DYPLMOWA DO WYBORU 3 SEMESTR DŹWIĘK W GRACH <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	75		75	9								75	9					
13	SOUND DESIGN, KOMPOZYCJA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	6								45	6					
14	ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.3	Z	45		45	5								45	5					
15	PRACOWNIA DYPLMOWA DO WYBORU 4 SEMESTR DŹWIĘK W GRACH <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	105		105	8												105	8	
16	SOUND DESIGN, KOMPOZYCJA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	6												45	6	
17	ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.4	Z	45		45	3												45	3	
<b>RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH:</b>			<b>750</b>	<b>30</b>	<b>720</b>	<b>87</b>	<b>15</b>	<b>165</b>	<b>23</b>	<b>15</b>	<b>165</b>	<b>22</b>	<b>0</b>	<b>195</b>	<b>25</b>	<b>0</b>	<b>195</b>	<b>17</b>		

### BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH

Lp.	Nazwa modułu	E/Z	Razem	rodzaj zajęć		Razem ECTS	I rok						II rok							
				W	I		semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4				
							W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
1	SEMINARIUM NAUKOWE 1	Z	15		15	4		15	4											
2	SEMINARIUM NAUKOWE 2	Z	15		15	3				15	3									
3	SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.1	Z	15		15	2							15	2						

4	SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.2	Z	15		15	3													15	3
<b>RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH:</b>			<b>60</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	<b>3</b>		

**BLOK PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH**

Lp.	Nazwa modułu	E/Z	Razem	rodzaj zajęć			Razem ECTS	I rok						II rok						
				W	I	E		semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			
								W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	
1	JĘZYK OBCY	Z	30		30	2					30	2								
2	PRAKTYKI ZAWODOWE	Z	360		360	7													360	7
<b>RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH:</b>			<b>390</b>	<b>0</b>	<b>390</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>360</b>	<b>7</b>

**ZAJĘCIA FAKULTATYWNE**

Lp.	Nazwa modułu	E/Z	Razem	rodzaj zajęć			Razem ECTS	I rok						II rok							
				W	I	E		semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4				
								W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
1	PRACOWNIA ARTYSTYCZNA A 1	Z	45		45	3		45	3												
2	PRACOWNIA ARTYSTYCZNA A 2	Z	45		45	3				45	3										
3	PRACOWNIA ARTYSTYCZNA B 1	Z	45		45	3							45	3							
4	PRACOWNIA ARTYSTYCZNA B 2	Z	45		45	3												45	3		
<b>RAZEM ZAJĘCIA FAKULTATYWNE:</b>			<b>180</b>	<b>0</b>	<b>180</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>45</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>45</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>45</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>45</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>45</b>	<b>3</b>
<b>RAZEM SEMESTRY (A+B+C):</b>			<b>1380</b>	<b>30</b>	<b>1350</b>	<b>120</b>	<b>240</b>	<b>30</b>	<b>270</b>	<b>30</b>	<b>255</b>	<b>30</b>	<b>615</b>	<b>30</b>	<b>615</b>	<b>30</b>					
<b>OGÓŁEM</b>								<b>1380</b>													

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego magistra na kierunku projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej w specjalności dźwięk w grach.

**Specjalność: grafika komputerowa gier**
**BLOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH**

Lp.	Nazwa modułu	E/Z	Razem	rodzaj zajęć			Razem ECTS	I rok						II rok						
				W	I	E		semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4			
								W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E	
1	ANIMACJA CZ.1	Z	45		45	3		45	3											
2	DIGITAL ART CZ.1	Z	45		45	3		45	3											
3	KLUCZOWE ZAGADNIENIA CONCEPT ARTU CZ.1	Z	45		45	3		45	3											
4	PRACOWNIA KREATYWNA CZ.1	Z	45		45	2		45	2											
5	PROJEKTOWANIE ELEMENTÓW GUI, IMPLEMENTACJA GRAFICZNA POZIOMÓW GRY- PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	30		30	3		30	3											
6	TWÓRCZE DZIAŁANIA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	3		45	3											
7	ZAAWANSOWANA KREACJA 3D CZ.1	Z	45		45	3		45	3											
8	ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.1	Z	45		45	5		45	5											
9	ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.1	Z	30	15	15	3	15	15	3											
10	ANIMACJA CZ.2	Z	45		45	3				45	3									
11	DIGITAL ART CZ.2	Z	45		45	3				45	3									
12	KLUCZOWE ZAGADNIENIA CONCEPT ARTU CZ.2	Z	45		45	3				45	3									
13	PRACOWNIA KREATYWNA CZ.2	Z	45		45	2				45	2									
14	PROJEKTOWANIE ELEMENTÓW GUI, IMPLEMENTACJA GRAFICZNA POZIOMÓW GRY- PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	30		30	2				30	2									

## BLOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH

Lp.	Nazwa modułu	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	I rok						II rok							
			Razem	W	I		semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4				
							W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
15	TWÓRCZE DZIAŁANIA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	2					45	2								
16	ZAAWANSOWANA KREACJA 3D CZ.2	Z	45		45	3					45	3								
17	ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.2	Z	45		45	5					45	5								
18	ZAGADNIENIA SPECJALNOŚCIOWE (TEORIA) CZ.2	Z	30	15	15	3				15	15	3								
19	ANIMACJA, ZAAWANSOWANA KREACJA 3D- PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	4								45	4					
20	DIGITAL ART CZ.3	Z	45		45	3								45	3					
21	ENVIROMENT, DESIGN POSTACI- PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	4								45	4					
22	KLUCZOWE ZAGADNIENIA CONCEPT ARTU CZ.3	Z	45		45	3								45	3					
23	PRACOWNIA DYPLOMOWA DO WYBORU 3 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	90		90	9								90	9					
24	ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.3	Z	45		45	5								45	5					
25	ANIMACJA, ZAAWANSOWANA KREACJA 3D- PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	3												45	3	
26	DIGITAL ART CZ.4	Z	45		45	3												45	3	
27	ENVIROMENT, DESIGN POSTACI- PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	45		45	3												45	3	
28	PRACOWNIA DYPLOMOWA DO WYBORU 4 SEMESTR <i>*[zobacz opis poniżej]</i>	*	105		105	8												105	8	
29	ZAGADNIENIA PROGRAMISTYCZNE CZ.4	Z	45		45	3												45	3	
<b>RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW KIERUNKOWYCH:</b>			<b>1350</b>	<b>30</b>	<b>1320</b>	<b>102</b>	<b>15</b>	<b>360</b>	<b>28</b>	<b>15</b>	<b>360</b>	<b>26</b>	<b>0</b>	<b>315</b>	<b>28</b>	<b>0</b>	<b>285</b>	<b>20</b>		

## BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH

Lp.	Nazwa modułu	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	I rok						II rok							
			Razem	W	I		semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4				
							W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
1	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.1	E	30	15	15	2	15	15	2											
2	WYBRANE ZAGADNIENIA KULTURY I SZTUKI CZ.2	E	30	15	15	2				15	15	2								
3	SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.1	Z	15		15	2								15	2					
4	SEMINARIUM MAGISTERSKIE CZ.2	Z	15		15	3													15	3
<b>RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW TEORETYCZNYCH:</b>			<b>90</b>	<b>30</b>	<b>60</b>	<b>9</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	<b>3</b>		

## BLOK PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH

Lp.	Nazwa modułu	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	I rok						II rok							
			Razem	W	I		semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4				
							W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
1	JĘZYK OBCY	Z	30		30	2					30	2								
2	PRAKTYKI ZAWODOWE	Z	360		360	7													360	7
<b>RAZEM BLOK PRZEDMIOTÓW OBOWIĄZKOWYCH:</b>			<b>390</b>	<b>0</b>	<b>390</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>360</b>	<b>7</b>
<b>RAZEM SEMESTRY (A+B+C):</b>			<b>1830</b>	<b>60</b>	<b>1770</b>	<b>120</b>	<b>405</b>	<b>30</b>	<b>435</b>	<b>30</b>	<b>330</b>	<b>30</b>	<b>330</b>	<b>30</b>	<b>660</b>	<b>30</b>				
<b>OGÓŁEM</b>						<b>1830</b>														

Studia kończą się nadaniem tytułu zawodowego magistra na kierunku projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej w specjalności grafika komputerowa gier.

### \* Grupy modułów

#### ANIMACJA, ZAAWANSOWANA KREACJA 3D- PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR

Opis:

Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.				
<b>Moduły:</b>	<b>E/Z</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>ECTS</b>
ANIMACJA (WYBÓR) CZ.3	Z		45	3
ZAAWANSOWANA KREACJA 3D (WYBÓR) CZ.3	Z		45	3

#### ANIMACJA, ZAAWANSOWANA KREACJA 3D- PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR

<b>Opis:</b>				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.				
<b>Moduły:</b>	<b>E/Z</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>ECTS</b>
ANIMACJA (WYBÓR) CZ.4	Z		45	3
ZAAWANSOWANA KREACJA 3D (WYBÓR) CZ.4	Z		45	3

#### ENVIROMENT, DESIGN POSTACI- PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR

<b>Opis:</b>				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.				
<b>Moduły:</b>	<b>E/Z</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>ECTS</b>
DESIGN POSTACI (WYBÓR) CZ.1	Z		45	4
ENVIROMENT (WYBÓR) CZ.1	Z		45	4

#### ENVIROMENT, DESIGN POSTACI- PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR

<b>Opis:</b>				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.				
<b>Moduły:</b>	<b>E/Z</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>ECTS</b>
DESIGN POSTACI (WYBÓR) CZ.2	Z		45	3
ENVIROMENT (WYBÓR) CZ.2	Z		45	3

#### PRACOWNIA DYPLMOWA DO WYBORU 3 SEMESTR

<b>Opis:</b>				
Student wybiera jedną z dwóch pracowni dyplomowych do wyboru.				
<b>Moduły:</b>	<b>E/Z</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>ECTS</b>
PRACOWNIA DYPLMOWA, ART DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.1	Z		90	9
PRACOWNIA DYPLMOWA, CONTENT DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.1	Z		90	9

#### PRACOWNIA DYPLMOWA DO WYBORU 4 SEMESTR

<b>Opis:</b>				
Student wybiera jedną z dwóch pracowni dyplomowych do wyboru. Jest to kontynuacja pracowni dyplomowej wybranej w semestrze 3.				
<b>Moduły:</b>	<b>E/Z</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>ECTS</b>
PRACOWNIA DYPLMOWA, ART DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.2	Z		105	8
PRACOWNIA DYPLMOWA, CONTENT DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.2	Z		105	8

#### PRACOWNIA DYPLMOWA DO WYBORU 3 SEMESTR DŹWIĘK W GRACH

<b>Opis:</b>				
Student wybiera jedną z dwóch pracowni dyplomowych do wyboru. Jest to kontynuacja pracowni dyplomowej wybranej w semestrze 3.				
<b>Moduły:</b>	<b>E/Z</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>ECTS</b>

PRACOWNIA DYPLOMOWA, CONTENT DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.1	Z		75	9
PRACOWNIA DYPLOMOWA, KOMPOZYCJA (WYBÓR) CZ.1	Z		75	9

#### PRACOWNIA DYPLOMOWA DO WYBORU 4 SEMESTR DŹWIĘK W GRACH

<b>Opis:</b>				
Student wybiera jedną z dwóch pracowni dyplomowych do wyboru. Jest to kontynuacja pracowni dyplomowej wybranej w semestrze 3.				
<b>Moduły:</b>	<b>E/Z</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>ECTS</b>
PRACOWNIA DYPLOMOWA, CONTENT DESIGN GRY (WYBÓR) CZ.2	Z		105	8
PRACOWNIA DYPLOMOWA, KOMPOZYCJA (WYBÓR) CZ.2	Z		105	17

#### PROJEKTOWANIE ELEMENTÓW GUI, IMPLEMENTACJA GRAFICZNA POZIOMÓW GRY- PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR

<b>Opis:</b>				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.				
<b>Moduły:</b>	<b>E/Z</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>ECTS</b>
IMPLEMENTACJA GRAFICZNA POZIOMÓW GRY (WYBÓR) CZ.1	Z		30	3
PROJEKTOWANIE ELEMENTÓW GUI (WYBÓR) CZ.1	Z		30	3

#### PROJEKTOWANIE ELEMENTÓW GUI, IMPLEMENTACJA GRAFICZNA POZIOMÓW GRY- PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR

<b>Opis:</b>				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.				
<b>Moduły:</b>	<b>E/Z</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>ECTS</b>
IMPLEMENTACJA GRAFICZNA POZIOMÓW GRY (WYBÓR) CZ.2	Z		30	2
PROJEKTOWANIE ELEMENTÓW GUI (WYBÓR) CZ.2	Z		30	2

#### SOUND DESIGN, KOMPOZYCJA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR

<b>Opis:</b>				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru				
<b>Moduły:</b>	<b>E/Z</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>ECTS</b>
KOMPOZYCJA CZ. 1	E		45	6
SOUND DESIGN CZ. 1	E		45	6

#### SOUND DESIGN, KOMPOZYCJA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR

<b>Opis:</b>				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru				
<b>Moduły:</b>	<b>E/Z</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>ECTS</b>
KOMPOZYCJA CZ.2	E		45	6
SOUND DESIGN CZ. 2	E		45	6

#### SOUND DESIGN, KOMPOZYCJA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 3 SEMESTR

<b>Opis:</b>				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru				
<b>Moduły:</b>	<b>E/Z</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>ECTS</b>

KOMPOZYCJA CZ. 3	E		45	6
SOUND DESIGN CZ. 3	E		45	6

**SOUND DESIGN, KOMPOZYCJA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 4 SEMESTR**

<b>Opis:</b>				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru				
<b>Moduły:</b>	<b>E/Z</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>ECTS</b>
KOMPOZYCJA CZ. 4	E		45	6
SOUND DESIGN CZ. 4	E		45	6

**TWÓRCZE DZIAŁANIA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 1 SEMESTR**

<b>Opis:</b>				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.				
<b>Moduły:</b>	<b>E/Z</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>ECTS</b>
TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.1	Z		45	3
TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.1	Z		45	3

**TWÓRCZE DZIAŁANIA- PRZEDMIOTY DO WYBORU 2 SEMESTR**

<b>Opis:</b>				
Student wybiera jeden przedmiot z grupy dwóch do wyboru.				
<b>Moduły:</b>	<b>E/Z</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>ECTS</b>
TWÓRCZE DZIAŁANIA NA PŁASZCZYŹNIE (WYBÓR) CZ.2	Z		45	2
TWÓRCZE DZIAŁANIA W PRZESTRZENI (WYBÓR) CZ.2	Z		45	2

**Legenda:**

Każdy semestr składa się z 15 tygodni

E/Z - egzamin/zaliczenie

E - punkty ECTS

W - wykład, I - pozostałe formy zajęć różne od wykładu (ćwiczenia, laboratorium, konwersatorium, seminarium, proseminarium, lektorat, ćwiczenia terenowe, warsztat, praktyka, tutoring)

Plan studiów zatwierdzony przez Radę Wydziału w dniu 28.06.2017 r.

Otrzymują:

1. Dział Kształcenia
2. Wydział Artystyczny
3. Dziekanat

.....  
(pieczęć i podpis Dyrektora Instytutu)

.....  
(pieczęć i podpis Dziekana)