



Wydział Interdyscyplinarny w Krakowie
KIERUNEK: Game design
PROFIL: praktyczny
POZIOM: studia pierwszego stopnia
FORMA: studia niestacjonarne
Rok rozpoczęcia studiów: 2024/2025

SEMESTR 1

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

SEMESTR 2

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



SEMESTR 3

Lp	Nazwa przedmiotu	Forma zajęć	Godziny zajęć	Liczba punktów ECTS	Forma zaliczenia
			Ogółem		
I	Historia i gatunki gier		42	6	zaliczenie z oceną
	Kulturowa historia gier	wykład			
	Gatunki gier cyfrowych	ćwiczenia			
II	Wizualne aspekty gier cyfrowych		30	4	zaliczenie z oceną
	Wizualne aspekty gier cyfrowych	wykład			
	Wizualne aspekty gier cyfrowych	ćwiczenia			
III	Metody badania graczy		36	5	zaliczenie z oceną
	Metody badania graczy	wykład			
	Metody badania graczy	ćwiczenia			
IV	Język angielski 3	ćwiczenia, e-learning	30	3	zaliczenie z oceną
specjalność: Projektowanie narracji gier cyfrowych****					
Vla	Poetyka gier cyfrowych	konwersatorium	24	3	zaliczenie z oceną
Vlla	Podstawy projektowania systemów i mechanik (narracja)	ćwiczenia	24	3	zaliczenie z oceną
Vllla	Pisanie kreatywne		39	6	zaliczenie z oceną
	Podstawy pisania kreatywnego (narracja)	konwersatorium			
	Warsztaty pisania kreatywnego	warsztaty			
specjalność: Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych****					
Vlb	Retoryka proceduralna	konwersatorium	24	3	zaliczenie z oceną
Vllb	Podstawy pisania scenariuszy (rozgrywka)	ćwiczenia	24	3	zaliczenie z oceną
Vlllb	Projektowanie poziomów		39	6	zaliczenie z oceną
	Podstawy projektowania poziomów (rozgrywka)	konwersatorium			
	Warsztaty projektowania poziomów	warsztaty			
Liczba godzin i punktów - specjalność: Projektowanie narracji gier cyfrowych			225	30	
Liczba godzin i punktów - specjalność: Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych			225	30	

SEMESTR 4

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



SEMESTR 5

Lp	Nazwa przedmiotu	Forma zajęć	Godziny zajęć	Liczba punktów ECTS	Forma zaliczenia
			Ogółem		
I	Projektowanie uniwersalne: gry analogowe		36	5	zaliczenie z oceną
	Projektowanie uniwersalne: gry analogowe	konwersatorium			
	Projektowanie uniwersalne: gry analogowe	warsztaty			
II	Kulturowa analiza i krytyka gier		30	5	zaliczenie z oceną
	Kulturowa analiza gier	wykład			
	Krytyka gier	ćwiczenia			
III	Seminarium dyplomowe 1	seminarium dyplomowe	24	5	zaliczenie z oceną
IV	Komunikacja w nowych mediach	ćwiczenia	24	3	zaliczenie z oceną
V	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		
I	Projektowanie uniwersalne: gry cyfrowe		36	5	zaliczenie z oceną
	Projektowanie uniwersalne: gry cyfrowe	konwersatorium			
	Projektowanie uniwersalne: gry cyfrowe	warsztaty			
II	Seminarium dyplomowe 2	seminarium dyplomowe	24	6	zaliczenie z oceną
III	Praktyka zawodowa 2***	praktyka	480	12	zaliczenie z oceną
specjalność: Projektowanie narracji gier cyfrowych					
IVa	Projektowanie opowieści transmedialnych	warsztaty	24	3	zaliczenie z oceną
Va	Projektowanie światopowieści	warsztaty	24	4	zaliczenie z oceną
specjalność: Projektowanie rozgrywki gier cyfrowych					
IVb	Projektowanie gier dla urządzeń mobilnych	warsztaty	24	3	zaliczenie z oceną
Vb	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 ECTS	
	Ogółem		
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.

** Niezależnie od zaliczenia lektoratów student jest zobowiązany do zaliczenia testu kompetencyjnego z języka angielskiego na poziomie 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.