UNIWERSYTET WSB MERITO GDYNIA
wcześniej Wyższa Szkoła Bankowa

Projektowanie aplikacji VR dla technologii krytycznych

STUDIA PODYPLOMOWE

Sposób realizacji: Hybrydowe

Obszar studiów: IT / Big Data / AI

Cechy: Od października • Polski

Miasto: Gdynia

To kierunek dla osób, które: :

- chcą projektować interfejsy przestrzenne (Spatial UI) i doświadczenia VR/AR
- są UX/UI designerami szukającymi kompetencji przyszłości w spatial computing
- pracują jako graficy, architekci lub projektanci i chcą tworzyć wizualizacje 3D
- interesują się marketingiem immersyjnym i filtrami AR w social media
- szukają podejścia No-Code/Low-Code do tworzenia aplikacji XR z AI

3

bezpłatne certyfikaty branżowe. Certyfikaty są w cenie studiów:
- Unity Essentials Badge
- Snap AR Lens Creator
- AI for Creators

92%

uczestników poleca studia podyplomowe. Źródło: Badanie satysfakcji ze studiów 2025

Sprzęt VR na zajęciach
Uczelnia zapewnia gogle **Meta Quest 3S** do pracy na zajęciach praktycznych. **Model BYOD** - możesz pracować na własnym laptopie.

AI jako Force Multiplier
Twórz prototypy w 15 minut zamiast 15 godzin. AI generuje modele 3D, tekstury i kod - **Ty projektujesz doświadczenia.**

Microsoft 365
Nasi uczestnicy otrzymują darmową licencję A1: Outlook, Teams, Word, PowerPoint, Excel, OneNote, SharePoint.

Kadra złożona z praktyków
Zajęcia prowadzą eksperci z **branży XR,** agencji marketingowych i **studiów game dev z realnym doświadczeniem.**

Networking i rozwój kompetencji
Studia rozwijają kompetencje niezależnie od doświadczenia. Interaktywne zajęcia i wymiana doświadczeń z innymi uczestnikami.

Program studiów

9	176	10	2
Liczba miesięcy nauki	Liczba godzin zajęć	Liczba zjazdów	Liczba semestrów

UNITY FUNDAMENTALS i C# PODSTAWY

- Unity Fundamentals (8 godz.)
- C# dla Unity - podstawy (8 godz.)
- XR Interaction Toolkit (8 godz.)
- Projekt wprowadzający XR (8 godz.)

VR/AR UX DESIGN I OPTYMALIZACJA

- VR/AR UX Heuristics (8 godz.)
- Application Design & Prototyping (8 godz.)
- Performance Optimization (8 godz.)
- Multi-platform & Porting (8 godz.)

PROGRAMOWANIE VR i INTEGRACJA URZĄDZEŃ

- Zaawansowane programowanie VR (8 godz.)

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Gdyni, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

- Fizyka i symulacje w XR (8 godz.)
- Integracja urządzeń XR (8 godz.)
- Projekt modułowy (8 godz.)

OPTYMALIZACJA, ZAAWANSOWANE METODY, PRZEMYSŁ VR

- Optymalizacja Projektu (8 godz.)
- CI/CD i DevOps dla XR (8 godz.)
- Zaawansowane metody wytwarzania (16 godz.)
- VR w przemyśle - zastosowania (8 godz.)
- Digital Twins i Industry 4.0 (8 godz.)
- Projekt przemysłowy VR (8 godz.)

HLA/DIS i PROJEKT AUTONOMICZNY

- Standardy HLA/DIS dla symulacji (8 godz.)
- Projekt systemu autonomicznego (8 godz.)

PROJEKT

- Seminarium projektowe (9 godz)

FORMA ZALICZENIA

- Egzamin końcowy

Warunki przyjęcia

Aby zostać uczestnikiem studiów podyplomowych na Uniwersytecie WSB Merito, należy:

- mieć ukończone studia licencjackie, inżynierskie lub magisterskie,
- złożyć komplet dokumentów i spełnić wymogi rekrutacyjne,
- o przyjęciu decyduje kolejność zgłoszeń.

Dowiedz się więcej

Możliwości dofinansowania

- **Pierwsi zyskują najwięcej!** Im szybciej się zapiszesz, z tym większej zniżki skorzystasz.
- Oferujemy specjalne, **większe zniżki dla naszych absolwentów**.
- Możesz skorzystać z dofinansowania z **Bazy Usług Rozwojowych**.
- Pracodawca może dofinansować Ci studia, otrzymując dodatkową zniżkę w ramach **Programu Firma**.
- Warto sprawdzić możliwości dofinansowania z **KFS**.

Dowiedz się więcej

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Gdyni, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

Czego się nauczysz?

- Projektowania **Spatial UI i interfejsów przestrzennych zgodnie z wytycznymi Apple i Me**ta
- Tworzeniea prototypów **VR/AR w narzędziach No-Code: Bezi, Spline, ShapesXR**
- **Wykorzystania AI do generowania modeli 3D i tekstur** (Meshy, Luma AI)
- Programowania w **Unity z XR Interaction Toolkit -** poziom Essentials
- Tworzenia filtrów **AR na Instagram/TikTok/Snapchat** (Lens Studio, Effect House)
- Optymalizacji **aplikacji XR pod 90 FPS i portowanie** na różne platformy

Ceny

Dla Kandydatów

	1 rok
2 raty	**4050 zł** (2 x 4050 zł)
10 rat	**830 zł** (10 x 830 zł)
12 rat	**700 zł** (12 x 700 zł)

Cena jednorazowa: **8000 zł**

Dla naszych absolwentów

	1 rok
2 raty	**4050 zł** (2 x 4050 zł)
10 rat	**830 zł** (10 x 830 zł)
12 rat	**700 zł** (12 x 700 zł)

Cena jednorazowa: **8000 zł**

Dla kandydatów z zagranicy

	1 rok
2 raty	**4050 zł** (2 x 4050 zł)
10 rat	**830 zł** (10 x 830 zł)
12 rat	**700 zł** (12 x 700 zł)

Cena jednorazowa: **8000 zł**

Dane zamieszczone w niniejszej karcie kierunku mają charakter wyłącznie informacyjny. Dane te nie stanowią oferty zawarcia umowy w rozumieniu art. 66 i nast. kodeksu cywilnego. Zgodnie z art. 160 ust. 3 ustawy z dnia 27 lipca 2005 roku Prawo o szkolnictwie wyższym, umowa między Uniwersytetem WSB Merito w Gdyni, studentem zawierana jest w formie pisemnej.