

Projektowanie gier komputerowych

STUDIA PODYPLOMOWE

Sposób realizacji: Hybrydowe • Online

Obszar studiów: IT / Big Data / AI

Cechy: Od października • Polski • W partnerstwie

Miasto: Poznań

To kierunek dla osób, które:

- interesują się tworzeniem gier i chcą poznać pełen proces ich powstawania,
- chcą rozwijać umiejętności techniczne i kreatywne w praktyce,
- lubią projektować mechaniki, poziomy i interaktywne światy,
- chcą pracować w silniku Unreal Engine 5,
- interesują się grafiką 2D i 3D oraz tworzeniem narracji,
- planują karierę w dynamicznie rozwijającej się branży gier komputerowych.



4

bezpłatne szkolenia

Microsoft 365

Nasi uczestnicy otrzymują darmową licencję A1, która obejmuje popularne aplikacje, takie jak Outlook, Teams, Word, PowerPoint, Excel, OneNote, SharePoint, Sway i Forms.

Kadra złożona z praktyków

Zajęcia prowadzą eksperci i pasjonaci swojej dziedziny, którzy mają realne doświadczenie.

Praktyczny charakter studiów

Zajęcia zawierają warsztaty, kodowanie na żywo oraz realizację rzeczywistych projektów – dzięki temu gry, które tworzysz na studiach, mogą być bazą do budowania portfela p

87%

uczestników poleca studia podyplomowe

Źródło: „Badanie satysfakcji ze studiów 2025”.

1

partner kierunku

Networking i rozwój kompetencji

Studia rozwijają kompetencje niezależnie od doświadczenia. Dzięki interaktywnym zajęciom i wymianie doświadczeń z innymi zyskasz wiedzę, umiejętności i cenne kontakty.

9

Liczba miesięcy nauki

200

Liczba godzin zajęć

12

Liczba zjazdów

- Wprowadzenie do silnika Unreal Engine – 20h
- Podstawy projektowania gier komputerowych – 16h
- Wprowadzenie do narracji i storytellingu w grach – 16h
- Wprowadzenie do Grafiki 3D i Blendera – 12h
- Wprowadzenie do grafiki 2D i elementów UI w grach – 8h
- Wprowadzenie do produkcji gier komputerowych – 20h
- Seminarium Dyplomowe – 16h
- Zaawansowane zagadnienia w silniku Unreal Engine – 18h
- Wprowadzenie do animacji w silniku Unreal Engine 5 – 8h
- Projektowanie doświadczeń użytkownika w grach – 8h
- Projektowanie poziomów i środowisk w grach – 12h
- Rozwój kariery i umiejętności zawodowych w branży gier – 8h
- Zarządzanie marką i społecznością w przemyśle gier – 4h



- Zarządzanie produktem gry video na cyfrowych platformach dystrybucji – 8h
- Seminarium Dyplomowe – 26h

Czego się nauczysz?

- Nauczysz się projektować gry od koncepcji i dokumentacji GDD po grywalny prototyp w **Unreal Engine 5**.
- Zdobędziesz praktyczne umiejętności projektowania mechanik, poziomów i świata gry oraz poznasz pełen cykl produkcji – od preprodukcji po publikację.
- Nauczysz się korzystać z nowoczesnych narzędzi i technologii branżowych, przygotowując się do pracy w profesjonalnym studiu deweloperskim.
- Rozwiniesz umiejętności pracy zespołowej i nauczysz się efektywnie organizować produkcję gier, stosując metodyki zwinne, takie jak Agile i Scrum.
- Nauczysz się tworzyć profesjonalne portfolio, promować projekty i świadomie budować wizerunek w branży gier.
- Przygotujesz się do pracy w studiach deweloperskich i realizacji własnych projektów niezależnych, planując ścieżkę kariery w gamedevie.

Ceny

Dla Kandydatów

1 rok

1 rata	5760 zł 6700 zł (1 x 5760 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 5700zł
2 raty	2880 zł 3350 zł (2 x 2880 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 2850zł
10 rat	576 zł 670 zł (10 x 576 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 570zł
12 rat	526 zł 605 zł (12 x 526 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 521zł

Dla naszych absolwentów

1 rok

1 rata	5360 zł 6700 zł (1 x 5360 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 5300zł
2 raty	2680 zł 3350 zł (2 x 2680 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 2650zł
10 rat	536 zł 670 zł (10 x 536 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 530zł
12 rat	493 zł 605 zł (12 x 493 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 488zł



W oparciu o art. 80 ust. 3 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce uczelnia raz w roku akademickim zwiększa wysokość czesnego określonego w § 3 ust. 1 Umowy o wskaźnik równy wskaźnikowi wzrostu cen towarów i usług konsumpcyjnych za rok kalendarzowy poprzedzający rok, w którym dokonuje się waloryzacji, ogłoszony przez Prezesa Głównego Urzędu Statystycznego, łącznie nie więcej niż o 30 % do czasu ukończenia studiów określonych w Umowie.