UNIWERSYTET WSB MERITO WARSZAWA

wcześniej Wyższa Szkoła Bankowa

Projektowanie gier komputerowych

STUDIA PODYPLOMOWE

Sposób realizacji: Online

Obszar studiów: IT / Big Data / AI

Cechy: Od października • Polski • Nowość • W partnerstwie

Miasto: Warszawa

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.

5
bezpłatnych szkoleń

92%
uczestników poleca studia podyplomowe
Źródło: „Badanie satysfakcji ze studiów 2025”.

Gwarancja jakości
Gwarantujemy pełną zgodność z przepisami prawa i najwyższe standardy edukacyjne.

1
partner kierunku TEYON

Kadra złożona z praktyków

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

Networking i rozwój kompetencji

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

Praktyczny charakter studiów:
- warsztaty, ćwiczenia i case studies,
- istnieje możliwość tworzenia własnych technik i narzędzi coachingowych,
- wszystkie materiały dydaktyczne będą dostępne online.

Program studiów

9	200	12	2
Liczba miesięcy nauki	Liczba godzin zajęć	Liczba zjazdów	Liczba semestrów

- Wprowadzenie do silnika Unreal Engine (20 godz.)
- Podstawy projektowania gier komputerowych (16 godz.)
- Wprowadzenie do narracji i storytellingu w grach (16 godz.)
- Wprowadzenie do grafiki 3D oraz programu Blender (12 godz.)
- Wprowadzenie do grafiki 2D oraz elementów interfejsu użytkownika (UI) w grach (8 godz.)
- Wprowadzenie do produkcji gier komputerowych (20 godz.)
- Seminarium dyplomowe (16 godz.)
- Zaawansowane zagadnienia w silniku Unreal Engine (18 godz.)
- Wprowadzenie do animacji w silniku Unreal Engine 5 (8 godz.)
- Projektowanie doświadczeń użytkownika (UX) w grach (8 godz.)
- Projektowanie poziomów i środowisk w grach (12 godz.)
- Rozwój kariery i umiejętności zawodowych w branży gier komputerowych (8 godz.)
- Zarządzanie marką oraz społecznością w przemyśle gier (4 godz.)
- Zarządzanie produktem gry wideo na cyfrowych platformach dystrybucji (8 godz.)
- Seminarium dyplomowe (26 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 Warszawie, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

Warunki przyjęcia na studia

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

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 developerskich i realizacji własnych projektów niezależnych, planując ścieżkę kariery w **gamedevie.**

Ceny

Dla Kandydatów

	1 rok
1 rata	**6700 zł** (1 x 6700 zł)
2 raty	**3350 zł** (2 x 3350 zł)
10 rat	**670 zł** (10 x 670 zł)
12 rat	**605 zł** (12 x 605 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 Warszawie, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

Dla naszych absolwentów

	1 rok
1 rata	**6700 zł** (1 x 6700 zł)
2 raty	**3350 zł** (2 x 3350 zł)
10 rat	**670 zł** (10 x 670 zł)
12 rat	**605 zł** (12 x 605 zł)

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.

Wykładowcy

Daniel Pawlikowski

- Daniel Pawlikowski - Gameplay Designer w studiu Teyon, gdzie współtworzył takie projekty jak RoboCop: Rogue City – Unfinished Business oraz niezapowiedzianą jeszcze grą z gatunku Action RPG.
- Absolwent Wyższej Szkoły Ekonomii i Informatyki w Krakowie (obecnie Uniwersytet DSW Ideis Kraków) na kierunku Informatyka stosowana, specjalność gry komputerowe i multimedia.
- Z uczelnią współpracuje od dłuższego czasu, realizując wydarzenia edukacyjne i branżowe jako prelegent i mentor dla studentów zainteresowanych projektowaniem gier.
- Jest aktywnym uczestnikiem projektu Kierunkowsk@z, gdzie dzieli się doświadczeniem i wiedzą na temat realiów pracy w gamedevie.

Gaja Królikowska

- Narrative Designer w firmie Teyon. Pracowała przy grach The Invincible, RoboCop: Rogue City – Unfinished Business i niezależnych grach wydawanych na konsolę Nintendo.
- Posiada na swoim koncie kilka opublikowanych opowiadań oraz cenne doświadczenie mentorskie zdobyte podczas kursów z Narrative Designu w SKVOT, prowadzonych przez eksperty.
- W swojej codziennej pracy kreatywnej chętnie czerpie z wiedzy zdobytej na sekcjach literackich oraz z psychologii, którą studiowała na Uniwersytecie Jagiellońskim.

Karolina Cieślak

- Psycholożka, która specjalizuje się w fascynującym obszarze psychologii gier. Od samego początku swojej kariery zawodowej jest mocno związana z branżą gier komputerowych.
- Przez 3 lata pełniła rolę Game UX Researchera, zdobywając cenne doświadczenie. Aktualnie pracuje na stanowisku QA/UX Specialist w firmie Teyon.
- Ponadto aktywnie angażuje się w profesjonalne dziennikarstwo gamingowe, regularnie publikując swoje autorskie teksty dla tak znanych serwisów jak CD-Action oraz Gry-Online.

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 Warszawie, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

Damian Milas

- Specjalista z 13-letnim doświadczeniem w branży game dev, obecnie Senior Gameplay Designer w krakowskim studiu Teyon. Ma na koncie 7 wydanych projektów, w tym Observer, Blair Witch i The Invincible.
- Doświadczenie w obsłudze Unreal Engine od 2016 roku, obejmujące wieloletnią praktykę oraz znajomość zaawansowanych funkcjonalności silnika. Swobodnie porusza się w projektowaniu i implementacji.
- Pełnił role jako: Game Designer, Gameplay Designer, Level Designer, Grafik 3D, Level Artist oraz Lighting Artist, co dało mu dogłębne zrozumienie narzędzi oraz całego procesu produkcji gier.
- Łączy artystyczną wrażliwość, wyczucie tempa rozgrywki i świadomość narracyjną budujące immersję. Jego projekty zdobyły liczne wyróżnienia, m.in. Paszport Polityki oraz Digital Dragons Award.

Filip Liebert-Polk

- Twórca gier i aplikacja mobilnych, od 2021 roku gameplay designer w Teyon. Współtworzył m.in. RoboCop: Rogue City, RoboCop: Unfinished Business oraz CyberTaxi: Lunatic Nights w Hed Media Games.
- Producent i designer gier wideo oraz aplikacji mobilnych. Od ponad 10 lat aktywnie związany z całą branżą gier wideo, zdobywając bogate doświadczenie w projektowaniu i produkcji.
- Wieloletni publicysta i producent materiałów wideo w Gry-Online SA w latach 2014-2021, gdzie w latach 2018-2019 pełnił funkcję Szefa Działu Tłumaczeń, a od 2022 roku współtworzy wideo o grach.
- Absolwent Politechniki Śląskiej. Certyfikowany Project Manager (Prince2, Scrum Master I, IPMA D, Agile PM Foundation) oraz autor kilkunastu publikacji naukowych z zakresu zarządzania i jakości.

Kacper Ożóg

- Kacper Ożóg od najmłodszych lat interesuje się grami komputerowymi, planszowymi oraz tabletop RPG, co naturalnie skierowało go w stronę profesjonalnego projektowania rozgrywki.
- Obecnie pracuje jako gameplay designer w firmie Teyon, specjalizując się w tworzeniu oraz implementacji zaawansowanych systemów walki i kluczowych mechanik gry.
- Współtworzył tytuł RoboCop: Rogue City – Unfinished Business jako zaangażowany członek zespołu projektowego, odpowiadając za realizację powierzonych zadań.

Mateusz Puczek

- 3D Artist z 7 latami doświadczenia w branży game dev. Specjalizuję się w tworzeniu grafiki typu hard surface oraz environment, projektując niezwykle szczegółowe modele.
- W codziennej pracy zajmuję się tworzeniem szczegółowych modeli aut, zaawansowanych silników samochodowych, a także skomplikowanych budynków oraz różnorodnych assetów środowiskowych.
- Brałem aktywny udział w procesie produkcji znanej gry Rennsport, wnosząc swoje doświadczenie i umiejętności do zespołu deweloperskiego odpowiedzialnego za ten projekt.

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 Warszawie, studentem zawierana jest w formie pisemnej.

Jordan Dębowski

- Game designer w firmie Teyon, gdzie pracował między innymi przy grze Robocop: Unfinished Business, wykorzystując swoje wieloletnie doświadczenie w branży mediów i gier.
- Z wykształcenia japonista UJ, zaczynał pisać w serwisach gameonly.pl i gry-online.pl, przez 10 lat redaktor tvgry.pl, pisał dla min. gamepressure.com czy magazynu CD-Action.

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 Warszawie, studentem zawierana jest w formie pisemnej.