

# Programowanie gier

STUDIA I STOPNIA - SPECJALNOŚĆ

**Forma:** Niestacjonarne • Stacjonarne

**Sposób realizacji:** Hybrydowe

**Cechy:** Studia I stopnia inżynierskie • Od października • Polski • 7 semestrów

**Miasto:** Warszawa



## Czego się nauczysz?

- Nauczysz się dodawać modele, tworzyć **sceny i animacje** oraz obsługiwać zdarzenia w środowisku Unity, co pozwoli Ci realizować kompleksowe projekty gier.
- Poznasz zasady tworzenia logiki i **poziomów gier**, co umożliwi Ci budowanie atrakcyjnych i angażujących rozgrywek.
- Opanujesz pracę z kamerą, w tym nagrywanie **filmów z wirtualnych doświadczeń**, co rozszerzy Twoje umiejętności techniczne.
- Dowiesz się, jak projektować doświadczenia i gry w technologiach **VR/AR/MR**, co pozwoli Ci wejść na dynamicznie rozwijający się rynek gier wirtualnych.
- Nauczysz się opracowywać **projekt graficzny i funkcjonalny gry**, co zwiększy Twoje kompetencje w zakresie tworzenia interaktywnych treści.
- Zrozumiesz, jak tworzyć gry działające w **środowiskach webowych i mobilnych**, co umożliwi Ci dotarcie do szerokiej grupy odbiorców.

## Praca dla Ciebie

- Możesz zostać **front-end developerem**, projektując interaktywne interfejsy użytkownika w branży gier.
- Jako **back-end developer** będziesz rozwijać logikę i funkcjonalności serwerowe dla gier sieciowych.
- Zostaniesz **programistą gier**, realizując projekty w technologiach Unity oraz VR/AR/MR.
- Możesz pracować jako **specjalista ds. aplikacji mobilnych**, tworząc gry na urządzenia przenośne.
- Będziesz **twórcą gier webowych**, projektując gry działające w przeglądarkach internetowych.
- Jako **ekspert w dziedzinie animacji i modelowania 3D** możesz wspierać zespoły developerskie w tworzeniu zaawansowanych treści wizualnych.

## Praktyczne studia

### Praktyczne studia

Uczymy tak, aby jak najlepiej przygotować Cię do rzeczywistych wyzwań, z jakimi spotkasz się w pracy zawodowej.

- **Projekty grupowe** – realne problemy biznesowe.
- **Symulacje** – decyzje w warunkach rynkowych.



- **Staże i praktyki** – doświadczenie w firmach.
- **Wykłady z praktykami** – eksperci z rynku.
- **Nowoczesne narzędzia** – aktualne technologie.
- **Case studies** – analiza realnych przypadków.

## Wybrane zajęcia kierunkowe

- Języki i paradygmaty programowania
- Programowanie obiektowe
- Wprowadzenie do inżynierii oprogramowania
- Mapowanie i projektowanie procesów (UML i BPMN)
- Matematyka dyskretna
- Algebra liniowa
- Systemy operacyjne
- Podstawy baz danych
- Sieci komputerowe
- Podstawy sztucznej inteligencji i systemów eksperckich
- Innowacje i przyszłość w branży IT
- Automatyka i robotyka
- Programowanie zaawansowane
- Podstawy fizyki z elementami elektrotechniki i elektroniki
- Rachunek prawdopodobieństwa i statystyka
- Analiza zachowania i strategii konkurencji

## Wybrane zajęcia specjalnościowe

- Planowanie rozgrywki
- Grafika i obiekty 3D w grach
- Studium przypadku - programowanie gry
- User experience
- Silniki graficzne i platformy programistyczne gier, projektowanie rozgrywki cross-platform (PC/XBOX/PS)



- Symulowanie fizyki świata w grach
- Programowanie UNITY
- Projekt gry mobilnej

## Nauka języka obcego

### Na studiach stacjonarnych:

- 120 godzin nauki języka obcego (30 godz. na semestr) od 1-4 semestru.

Forma realizacji:

wszystkie zajęcia prowadzone są w formie stacjonarnej z lektorem.

### Na studiach niestacjonarnych:

- 120 godzin nauki języka obcego (30 godz. na semestr) od 1-4 semestru.

Forma realizacji:

- 16 godzin zajęć w sali z lektorem (zjazdy)
- 14 godzin realizowanych w formule e-learningowej

**Do wyboru:** angielski, niemiecki, hiszpański.

## Praktyki i staże

Praktyki studenckie to ważny element studiów. Studenci studiów licencjackich oraz jednolitych studiów magisterskich realizują **960 godzin praktyk** (24 tygodnie), zdobywając doświadczenie zawodowe. Jeśli pracujesz w zawodzie zgodnym z kierunkiem studiów, możesz zaliczyć praktyki na podstawie zatrudnienia. W trakcie studiów masz też szansę na płatny staż. Programy stażowe przygotowują pracodawcy, z którymi współpracujemy, dostosowując wymagania do stanowisk, co ułatwia pierwsze kroki zawodowe.

## Sposób zaliczenia studiów

Tworzysz w zespole projekt dyplomowy, który rozwiązuje praktyczny lub teoretyczny problem związany z Twoim kierunkiem. Badając literaturę i przeprowadzając własne analizy, pracujesz nad autorską propozycją rozwiązania problemu. Wszystko, czego nauczysz się podczas studiów, pozwala Ci na stworzenie profesjonalnej pracy opartej na realnych danych i działaniach. by uzyskać tytuł inżyniera, taki projekt musisz obronić przed komisją. To Ty wyznaczasz kierunek swojego projektu!

# M

## Partnerzy kierunku



### Zasady rekrutacji

**Aby zostać studentem studiów I stopnia (licencjackich lub inżynierskich) na Uniwersytecie WSB Merito, należy:**

- ukończyć szkołę średnią,
- zdać maturę i uzyskać świadectwo dojrzałości,
- złożyć komplet wymaganych dokumentów,
- spełnić wymogi wynikające z zasad rekrutacji,
- o przyjęciu decyduje kolejność zgłoszeń oraz kompletność dokumentów.

[Dowiedz się więcej](#)

### Stypendia i zniżki

- Na studiach I stopnia oraz jednolitych magisterskich możesz skorzystać z **Programu Very Important Student (VIS)** i studiować 1. semestr za darmo.
- Możesz otrzymać stypendia takie jak na uczelni publicznych, m.in. **naukowe, sportowe, socjalne oraz zapomogi.**
- **Elastyczny system opłat** pozwala wybrać, w ilu ratach chcesz opłacać czesne

[Dowiedz się więcej](#)

## Ceny

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

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 5/10 między Uniwersytetem WSB Merito w Warszawie, studentem zawierana jest w formie pisemnej.



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

### dr Dominik Sieradzki, Menedżer kierunku

- Zainteresowania naukowe obejmują zagadnienia metodologiczne metody reprezentacyjnej, w szczególności optymalną alokację próby w losowaniu warstwowym.
- Obok działalności badawczo-dydaktycznej od 2017 roku pracuje w bankowości, zajmując się modelowaniem ryzyka kredytowego.
- Laureat konkursu Prezesa GUS na najlepszą pracę doktorską z zakresu statystyki w roku akademickim 2020/2021.
- W pracy zawodowej wykorzystuje narzędzia i środowiska: VBA, SQL, LaTeX, R oraz Python.

### mgr Jakub Putz

- Specjalizuje się w zagadnieniach związanych z systemami operacyjnymi i bezpieczeństwem, koncentrując się na praktycznych rozwiązaniach wspierających niezawodność i ochronę danych.
- Swoje doświadczenie zawodowe buduje na 16-letniej działalności gospodarczej w obszarze projektów www, doradztwa inwestycyjnego oraz kompleksowego wsparcia rozwiązań IT.”
- Autor artykułu opublikowanego w 2014 roku w zeszycie naukowym WSP w Warszawie pt. Wirtualne przedsiębiorstwa szansą na rozwój konkurencyjności.

### prof. Jerzy Szabatin

- Specjalizuje się w badaniach nad metodami i algorytmami cyfrowego przetwarzania sygnałów i ich zastosowaniami m.in. w telekomunikacji, radiolokacji i analizie sygnałów fizjologicznych człowieka.
- Ekspert w dziedzinie zastosowań metod i algorytmów cyfrowego przetwarzania sygnałów w radarach SAR z syntetyczną aperturą, radarach pasywnych i radarach szumowych.
- Autor ponad 80 prac naukowych (w tym z tzw. listy filadelfijskiej) z dziedziny teorii sygnałów i ich cyfrowego przetwarzania, ze szczególnym zastosowaniem metod analizy sygnałów stochastycznych.
- Długoletnie doświadczenie we wdrażaniu i optymalizacji algorytmów cyfrowego przetwarzania w różnego rodzaju systemach elektronicznych.

### dr Marek Plisiecki

- Specjalizuje się w prawie wyznaniowym, zastosowaniach AI do analizy tekstu oraz dydaktyce języków programowania, w tym wzorców projektowych i przedmiotów matematycznych.
- Ma wieloletnie doświadczenie w przetwarzaniu danych tekstowych, w tym tworzeniu elektronicznych wersji słowników i zbiorów aktów prawnych.



- Autor pionierskich w latach 90. technologii przetwarzania danych tekstowych z użyciem narzędzi elektronicznych; współtwórca dużych elektronicznych słowników językowych.
- Biegłość w programowaniu, metodologii tworzenia prac naukowych oraz tworzeniu programów z interfejsem graficznym.

### **dr Waldemar Łabuda**

- Specjalizuje się w analizie systemowej, systemach informatycznych, zarządzaniu projektami i usługami IT, metodykach Agile, inżynierii oprogramowania oraz modelowaniu biznesowym.
- Certyfikowany i doświadczony project manager, specjalizuje się w skutecznym zarządzaniu projektami, wdrażaniu metodyk oraz koordynowaniu zespołów nastawionych na realizację celów biznesowych.
- Autor wielu publikacji z zakresu edukacji, informatyki i Zarządzania Projektami, studiów podyplomowych w specjalności IT Project Management, programów przedmiotów na studiach informatycznych.
- Posiada doświadczenie naukowe i biznesowe w zarządzaniu projektami i usługami IT, kierowaniu zespołami w metodykach Agile oraz w prowadzeniu zajęć akademickich w języku angielskim.

### **dr Paweł Kwiaton**

- Specjalizuje się w zastosowaniach informatyki w inżynierii, zwłaszcza w zadaniach optymalizacji, algorytmach heurystycznych i systemach mechatronicznych.
- Projektuje inteligentne systemy oparte na ewolucyjnych metodach rozwiązywania problemów nieliniowych i złożonych, tworząc rozwiązania wspierające rozwój nowoczesnych technologii.
- Posiada dorobek publikacyjny w zakresie mechatroniki, modelowania numerycznego i algorytmów optymalizacyjnych; recenzent i redaktor w czasopismach naukowych.
- Realizował projekty z zakresu programowania, analizy danych i optymalizacji trajektorii w układach złożonych, np. robotów i żurawi.

### **dr Piotr Bobiński**

- Specjalizuje się w badaniach nad rozproszonymi systemami multimedialnymi i pomiarowymi, uwzględniając nowoczesne technologie, w tym sztuczną inteligencję i jej zastosowania.
- Jest ekspertem w projektowaniu, tworzeniu i wdrażaniu rozproszonych systemów informatycznych, koncentrującym się na ich efektywności, bezpieczeństwie i innowacyjności.
- Jest autorem wysoko punktowanych publikacji naukowo-technicznych w dziedzinie informatyki technicznej i telekomunikacji, cenionych w krajowym i międzynarodowym środowisku.
- Wyróżnia się biegłością w programowaniu oraz w wykorzystaniu nowoczesnych narzędzi DevOps, wspierających automatyzację procesów i efektywne zarządzanie infrastrukturą IT.

### **dr Krzysztof Madziar**

- Jest absolwentem Wydziału Elektroniki i Technik Informatycznych Politechniki Warszawskiej (2015 -



dr inż.) na kierunku Elektronika, specjalność Fotonika Mikrofalowa. Od 2006 r. pracuje jako wykładowca.

- Jest specjalistą w zakresie techniki mikrofalowej i fotoniki mikrofalowej. Ma wieloletnie doświadczenie w zakresie edukacji prowadzonej w trybie "przez Internet". Jest autorem kilku kursów i szkoleń.
- Jest autorem publikacji z zakresu Fotoniki Mikrofalowej, a także zastosowania metod i narzędzi kształcenia na odległość.
- Posiada dobrą znajomość oprogramowania Matlab, symulatorów obwodów mikrofalowych oraz narzędzi wspomagających edukację zdalną. Edycyjny purysta.

### **dr Paweł Kuraś**

- Specjalizuje się w bezpieczeństwie systemów IT, metodach uczenia maszynowego, analizie danych oraz redukcji niespójności w macierzach porównań parami.
- Adiunkt na PRZ i AGH, wykładowca w uczelniach WSB Merito, WSB-NLU oraz WSiLZ. Prowadzi zajęcia dydaktyczne i realizuje projekty B+R. Wcześniej aktywny w branży gier, systemów mobilnych i edukacyjnych.
- Autor publikacji indeksowanych w SCOPUS i WoS. Laureat CSF i targów INTARG. Współzałożyciel spółki Suntrail. II miejsce w Plebiscycie Edukacyjnym 2022 woj. podkarpackiego w kat. nauczyciel akademicki
- Obecnie zaangażowany w dydaktykę, działalność badawczą oraz publicystykę. W przeszłości lider projektów dot. umiędzynarodowienia uczelni, programista, projektant gier mobilnych, producent muzyczny.

### **dr Tomasz Woźniakowski**

- Interesuje się zastosowaniem sztucznej inteligencji w aplikacjach biznesowych oraz rozwojem sieci neuronowych, koncentrując się na ich praktycznych wdrożeniach i możliwościach rozwoju.
- Przedsiębiorca w branży IT oraz wykładowca akademicki, łączy doświadczenie biznesowe z działalnością dydaktyczną, dzieląc się wiedzą o nowoczesnych technologiach i ich zastosowaniu w praktyce.
- Autor kilkudziesięciu publikacji i wielu projektów IT, w których łączy wiedzę technologiczną z praktycznym doświadczeniem, koncentrując się na innowacyjnych rozwiązaniach dla biznesu.
- Specjalizuje się w programowaniu, inżynierii oprogramowania i sztucznej inteligencji, łącząc wiedzę techniczną z praktycznym doświadczeniem w tworzeniu innowacyjnych rozwiązań IT.

### **mgr Paulina Kuśmierz**

- Specjalizuje się w cyberbezpieczeństwie, projektowaniu baz danych, systemach operacyjnych i tworzeniu stron internetowych. Interesuje się również testami penetracyjnymi.
- Zdobywała doświadczenie w edukacji informatycznej, telekomunikacji i szkolnictwie wyższym, łącząc praktykę zawodową z rozwojem w obszarze IT i cyberbezpieczeństwa.



- Prowadzi stronę internetową prezentującą projekty z zakresu cyberbezpieczeństwa, i aplikacji webowych.
- Doświadczenie w administracji systemami operacyjnymi, projektowaniu relacyjnych baz danych, tworzeniu stron WWW i analizie incydentów w obszarze cyberbezpieczeństwa.

### **mgr Karolina Skrzypkowska**

- Pracuje jako programistka w branży systemów ERP, gdzie odpowiada za tworzenie i rozwój indywidualnych rozwiązań dostosowanych do potrzeb przedsiębiorstw.
- Posiada biegłą znajomość systemów ERP, ze szczególnym uwzględnieniem Symfonia ERP, co potwierdza jej doświadczenie w obsłudze i dostosowywaniu narzędzi dla biznesu.
- Studenci regularnie doceniają jego pracę dydaktyczną, co znajduje odzwierciedlenie w wysokich ocenach przyznawanych mu w ankietach studenckich.
- Programuje w C#, T-SQL i AmBasicu, a dodatkowo rozwija interfejsy użytkownika, łącząc wiedzę programistyczną z umiejętnością projektowania intuicyjnych rozwiązań.

### **mgr Maksymilian Jasiukiewicz**

- Interesuje się analizą danych, projektowaniem procesów biznesowych, Customer Journey oraz wykorzystaniem sztucznej inteligencji w usługach bankowych i finansowych.
- Product Owner/Manager w Banku Millennium: rozwija produkty kredytowe, optymalizuje procesy i Customer Journey. Wykładowca WSB Merito: BI, UX, eksploracja danych, e-commerce.
- Wdraża produkty kredytowe i optymalizuje procesy w bankowości; współtworzy strategię dystrybucji oraz Customer Journey.
- Ekspert w analizie danych (Excel, SQL, Python, Power BI), projektowaniu procesów i usług, Customer Journey oraz zarządzaniu produktem; pracuje w Agile/Scrum, Design Thinking i badaniach UX.

### **mgr Robert Janista**

- Specjalizuje się w zwinnych organizacjach, architekturze systemów oraz synergii Lean-Agile-DevOps; interesuje się transformacjami organizacyjnymi i efektywnością zespołów IT.
- Posiada ponad 19 lat doświadczenia w IT: od programisty, przez project managera i agile coacha, po head of technology oraz konsultanta Polskiej Agencji Kosmicznej przy projektach IT.
- Posiada certyfikację PSM III oraz publikację o Scrumie; realizował kluczowe inicjatywy transformacji cyfrowych w startupach, korporacjach i instytucjach publicznych.
- Tworzy rozwiązania IT technicznie, produktowo i zarządczo; pracował przy bankowości online, aplikacjach mobilnych oraz systemach satelitarnych.

### **mgr Marcin Hanasiewicz**

- Pracuje jako konsultant ds. rozwoju i utrzymania infrastruktury IT w sektorze korporacyjnym, wykorzystując rozwiązania oparte na Microsoft Windows Server/Desktop, Intune, AVD i O365.



- Pasjonat technologii Microsoft, od kilku lat pracuje z usługami opartymi na platformie Azure. Wieloletni trener i nauczyciel, posiada tytuł Microsoft Certified Trainer.
- Autor publikacji dotyczących zastosowania technologii chmurowych w zapewnianiu wydajności i ciągłości działania usług informatycznych.
- Posiada biegłość w administrowaniu złożonymi i rozproszonymi systemami infrastruktury IT, zarówno wirtualnej, jak i fizycznej.

### **mgr Marcin Grotowski**

- Specjalizuje się w zagadnieniach z pogranicza low-code, AI i transformacji cyfrowej, łącząc perspektywę IT i biznesu w projektach, prelekcjach oraz wykładach gościnnych.
- Konsultant ds. transformacji cyfrowej i strategii IT, obecnie dyrektor odpowiedzialny za rozwój technologii i dopasowanie ich do celów strategicznych firmy.
- Wyróżniany przez społeczność WEBCON za innowacyjne wdrożenia low-code. Twórca cyfrowych ekosystemów wspierających rozwój dużych organizacji w Polsce i za granicą.
- Posiada doświadczenie w BPM, integracjach systemów, facylitacji i zarządzaniu zmianą. Certyfikowany w AgilePM, Prince2, ITIL. Absolwent MBA IT i licznych szkoleń menedżerskich.

### **mgr Tomasz Janczewski**

- Zajmuje się bezpieczeństwem systemów IT, architekturą oprogramowania i autonomicznymi systemami. Interesuje go także sztuczna inteligencja, analiza zagrożeń oraz infrastruktura krytyczna.
- Od 20 lat pracuje jako programista i architekt. Tworzy systemy dla przemysłu i sektora obronnego oraz prowadzi zajęcia akademickie z zakresu bezpieczeństwa IT i systemów informatycznych.
- Współtworzył systemy autonomiczne i rozwiązania do detekcji zagrożeń. Autor publikacji z zakresu cyberbezpieczeństwa. Twórca pierwszych wersji rejestru domen .PL
- Programuje w Javie, C++ i Pythonie. Ma doświadczenie w projektowaniu systemów rozproszonych, konfiguracji bezpieczeństwa w systemach Linux oraz w wykrywaniu ataków z użyciem sztucznej inteligencji.

### **mgr Jan Kotlarz**

- Specjalizuje się w analizie danych środowiskowych, modelowaniu zjawisk klimatycznych i prognozowaniu zmian w sektorze leśnym z wykorzystaniem metod statystycznych i machine learning.
- Astronom i absolwent zarządzania, łączy wiedzę naukową z umiejętnościami menedżerskimi, co pozwala mu rozwijać projekty na styku badań naukowych i praktyki biznesowej.
- Buduje modele SEM, regresyjne i czasowe, integruje dane z usługami chmurowymi (MS Azure), wspiera analizy predykcyjne w rolnictwie i leśnictwie.
- Zajmuje się zastosowaniem metod matematycznych w ekonomii środowiska, w tym modelowaniem zjawisk nieliniowych, algebrą liniową, analizą czasową i teorią gier.