

# Projektowanie gier i rzeczywistości wirtualnej

STUDIA I STOPNIA - SPECJALNOŚĆ

**Forma:** Niestacjonarne • Stacjonarne

**Sposób realizacji:** Hybrydowe

**Cechy:** Studia I stopnia licencjackie • Od października • Polski • 6 semestrów

**Miasto:** Warszawa



## Czego się nauczysz?

- Opanujesz sztukę **tworzenia gier komputerowych oraz aplikacji VR/AR**, co otworzy przed Tobą drzwi do branży interaktywnej rozrywki.
- Nauczysz się **projektowania fabuł**, które angażują graczy i budują emocjonujące doświadczenia w grach.
- Zdobędziesz umiejętności w **programowaniu mechaniki gier**, co pozwoli na tworzenie płynnych i wciągających rozgrywek.
- Opanujesz **tworzenie grafiki 2D i 3D**, co umożliwi tworzenie wizualnie imponujących światów w grach i aplikacjach.
- Zrozumiesz, jak **efektywnie zarządzać projektami**, co pozwoli na realizację złożonych projektów od koncepcji po wdrożenie.
- Poznasz **techniki pracy z technologią VR/AR**, co umożliwi Ci tworzenie innowacyjnych i immersyjnych doświadczeń użytkownika.

## Praca dla Ciebie

- Jako **projektant gier komputerowych** będziesz odpowiedzialny za tworzenie angażujących światów i rozgrywek.
- Na stanowisku **animatora 3D** w studiach filmowych będziesz tworzyć animacje wzbogacające filmy i produkcje multimedialne.
- Pracując jako **programista VR/AR**, będziesz tworzyć interaktywne doświadczenia w środowisku wirtualnym i rozszerzonym.
- W roli **projektanta interaktywnych doświadczeń** przygotujesz innowacyjne rozwiązania w agencjach interaktywnych.
- Jako **freelancer** możesz projektować gry, aplikacje VR/AR oraz zajmować się grafiką komputerową.
- Na stanowisku **projektanta rzeczywistości wirtualnej** stworzysz immersyjne środowiska dla gier i aplikacji

## Dodatkowe informacje

Studując na tej specjalności, najpierw rozwiniesz swój warsztat artystyczny i udoskonalisz umiejętności komputerowe a dzięki przedmiotom specjalnościowym opanujesz sztukę tworzenia gier komputerowych



oraz aplikacji VR/AR.

Nauczysz się projektować fabuły, programować mechanikę gier, tworzyć grafikę 2D/3D oraz efektywnie zarządzać projektem. To doskonała droga dla pasjonatów, którzy pragną eksplorować porywający świat interaktywnej technologii i rozrywki.

## Program studiów

### 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

- Wprowadzenie do informatyki
- Języki i paradygmaty programowania
- Warsztaty rysunku tradycyjnego
- Podstawy projektowania graficznego
- Grafika bitmapowa (rastrowa)
- Psychologia komunikacji i marketingu
- User experience od podstaw
- Typografia i kaligrafia
- Grafika wektorowa 2D
- Grafika 3D
- Animacja klasyczna i cyfrowa
- Projektowanie stron internetowych



- Fotografia
- Poligrafia i DTP
- Badania UX
- Komputerowa analiza danych

## Wybrane zajęcia specjalnościowe

- Storytelling i fabuła w grach
- Zastosowania AI w wizualizacji
- Etapy tworzenia gier
- Wprowadzenie do VR
- Tworzenie prototypów poziomów gry
- Projekt i wykonanie aplikacji VR
- Projektowanie postaci do gier

## 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 licencjata, taki projekt musisz obronić przed komisją. To Ty wyznaczasz kierunek swojego projektu!

## 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

t



## Wykładowcy

### **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.

### **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 Grzegorz Grodner**

- Specjalizuje się w projektowaniu UI/UX oraz tworzeniu cyfrowych produktów internetowych i mobilnych, łącząc funkcjonalność z estetyką i potrzebami użytkowników.
- Posiada wieloletnie doświadczenie w projektowaniu stron oraz aplikacji internetowych i mobilnych, tworząc rozwiązania dopasowane do potrzeb użytkowników i rynku.
- Pełni funkcję redaktora naczelnego czasopisma naukowego Dsignn, poświęconego projektowaniu



graficznemu oraz nowym mediom, promując innowacyjne podejścia w tej dziedzinie.

- Praktyczne doświadczenie w projektowaniu graficznym i internetowym, prototypowaniu produktów cyfrowych, implementacji w zakresie Front-end.

### **Mariola Pietroń-Ratyńska**

- W swojej pracy zajmuje się działaniami na styku psychologii, sztuki i zarządzania oraz wpływem kreatywności na dobrostan człowieka i jego kompetencje.
- Wdrażała projekty innowacyjne z zakresu wykorzystania coachingu i metod arteterapeutycznych. Współpracowała z instytucjami edukacyjnymi Izraela, Ukrainy i Francji Szkoliła kadrę zarządzającą szkołami.
- Jest autorka publikacji z zakresu psychologii, arteterapii. Uczestniczyła w charakterze prelegenta na międzynarodowych konferencjach. Prowadziła szkolenia atestacyjne dla lekarzy,
- Tworzyła projekty z zagadnień z przestrzeni kultury, psych. Przeprowadziła kilkanaście warsztatów z malarstwa intuicyjnego. Współpracowała z mediami w zakresie doboru tematów programów do potrzeb widza.

### **dr Iwona Bąbiak**

- Absolwentka psychologii i socjologii Uniwersytetu SWPS w Warszawie. Ukończyła także studia podyplomowe z glottodydaktyki na Uniwersytecie Warszawskim.
- Brała udział w licznych badaniach dotyczących integracji cudzoziemców w Polsce, sytuacji i potrzeb osób z niepełnosprawnościami oraz społeczności lokalnych.
- Wieloletnia współpracowniczka organizacji pozarządowych wspierających cudzoziemców w Polsce. Specjalizuje się w badaniach jakościowych dotyczących różnic kulturowych w organizacjach.
- Kierowniczką projektu „Namaste Polsko!” dotyczącego integracji Hindusów w Polsce, finansowanego z FAMI. Ewaluatorka projektu PCK i UCK w Kijowie oraz Dniepropietrowsku.