

Projektowanie gier komputerowych

STUDIA PODYPLOMOWE

Sposób realizacji: Online

Obszar studiów: IT / Big Data / AI

Cechy: Od października • Polski • Nowość • W partnerstwie

Miasto: Wrocław

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.

92%

uczestników poleca studia podyplomowe.

Źródło: „Badanie satysfakcji ze studiów 2025”.

Microsoft 365

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

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

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

Program studiów

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

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

- Oferujemy specjalne, większe zniżki dla naszych absolwentów.
- Na wybranych kierunkach 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 deweloperskich** i realizacji własnych projektów niezależnych, planując ścieżkę kariery w gamedevie.

Ceny

Dla Kandydatów

1 rok

10 rat

582 zł ~~670 zł~~ (10 x 582 zł)
Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 576zł



Dla naszych absolwentów

1 rok

10 rat

542 zł ~~670 zł~~ (10 x 542 zł)
Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 536zł

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.