

Media kreatywne - game design, animacja, efekty specjalne

STUDIA I STOPNIA - KIERUNEK

Forma: Niestacjonarne • Stacjonarne

Sposób realizacji: Hybrydowe

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



Czego się nauczysz?

- Nauczysz się **projektować gry oraz tworzyć animacje 3D**, rozwijając swoje umiejętności w pracy z silnikami Unreal i Unity oraz narzędziami Adobe i Autodesk.
- Poznasz **tajemnice level designu**, proces prototypowania oraz wszystkie etapy tworzenia gry – od koncepcji aż po marketing i dystrybucję.
- Opanujesz **techniki animacji i efektów specjalnych**, które wykorzystasz w branży gier i filmowej, tworząc zapierające dech w piersiach projekty.
- Będziesz pracować w **studiach multimedialnych i z narzędziami motion capture**, ucząc się odwzorowywania profesjonalnych warunków pracy.
- Rozwiniesz **umiejętności tworzenia narracji i systemów gier**, zgłębiając groznawstwo, analizę gier wideo oraz budowę angażujących mechanik.
- Nauczysz się **organizacji i realizacji profesjonalnych turniejów e-sportowych** – od koncepcji po transmisję na żywo, poznając tajniki produkcji multimedialnej i streamingu.

Praca dla Ciebie

- **Zostań projektantem gier.** Twórz mechaniki, poziomy i narracje dla gier wideo.
- **Pracuj jako grafik 3D.** Realizuj modele postaci i środowisk dla branży gier i filmu. Dzięki nauce Autodesk i Adobe zdobędziesz przewagę w dynamicznej branży kreatywnej.
- **Zajmij się animacją.** Twórz realistyczne ruchy postaci oraz efekty specjalne dla produkcji filmowych. Twoje projekty mogą trafić na wielki ekran lub platformy streamingowe.
- **Zostań specjalistą od efektów wizualnych.** Ożywiaj sceny w kinie i telewizji, pracując nad dynamicznymi efektami. Twoja kreatywność może stać się częścią nagradzanych produkcji.
- **Pracuj jako level designer.** Projektuj interaktywne światy i wyzwania w grach wideo. Twoje umiejętności pozwolą ci budować angażujące przestrzenie dla graczy.
- **Zatrudnij się w agencji kreatywnej.** Realizuj unikalne projekty multimedialne, od animacji po interaktywne prezentacje. Twoje portfolio wyróżni cię na rynku pracy.

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

- Podstawy rysunku
- User Experience Design
- Podstawy języka filmowego i pracy z kamerą
- Podstawy przedsiębiorczości
- Podstawy projektowania graficznego
- Wprowadzenie do nauki o komunikacji społecznej i mediach
- Historia sztuki
- Digital Art
- Podstawy reżyserii i pracy z aktorem
- Serious games i gry dla odbiorców o specjalnych potrzebach
- Prawne aspekty pracy w branży kreatywnej
- Systemy medialne w Polsce i na świecie

Wybrane zajęcia specjalnościowe:

- Game design - logika i mechanika gry
- Zaawansowana praca z silnikami gier
- Testowanie gier i planowanie testów
- Podstawy grafiki 3D
- Efekty specjalne i fizyka 2D
- Zaawansowana animacja 3D
- Animacja 2D
- Realizacja dźwięku na planie
- Technologia produkcji filmowej
- Zaawansowane efekty specjalne



- Supervising na planie
- Dziennikarstwo e-sportowe
- Reżyseria transmisji e-sportowych
- Event Management w e-sporcie
- Monetyzacja transmisji e-sportowych

Nauka języka obcego

Na studiach stacjonarnych:

- 252 godziny nauki jednego języka obcego (84 godziny w semestrze, od 3 do 5 semestru).

Na studiach niestacjonarnych:

- 228 godziny nauki jednego języka obcego w 3 do 5 semestrze.

Możesz wybrać: **j. angielski, j. niemiecki**

Praktyki i staże

Praktyki studenckie to ważny element studiów. Studenci studiów licencjackich realizują **960 godzin praktyk** (na 4 i 6 semestrze), zdobywając doświadczenie zawodowe. Jeśli pracujesz w zawodzie zgodnym z kierunkiem studiów, możesz zaliczyć praktyki na podstawie zatrudnienia.

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

- Studentem studiów I stopnia (licencjackich lub inżynierskich) na Uniwersytecie Dolnośląskim DSW możesz zostać po **ukończeniu szkoły średniej, zdaniu matury i odebraniu świadectwa dojrzałości.**
- O przyjęciu na studia **decyduje kolejność zgłoszeń oraz złożenie kompletu dokumentów i spełnienie wymogów wynikających z zasad rekrutacji.**

[Dowiedz się więcej](#)

Stypendia i zniżki

- Możesz **otrzymać te same stypendia**, co studenci uczelni publicznych, w tym **naukowe, sportowe, socjalne i zapomogi.**
- Dodatkowo, **elastyczny system opłat** pozwala Ci wybrać, w ilu ratach chcesz opłacać czesne.
- Dodatkowe **stypendium dla najlepszych absolwentów** Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW studiów I stopnia bezpośrednio kontynuujących naukę na studiach II stopnia.

[Dowiedz się więcej](#)

Ceny

Dla Kandydatów

Czesne stopniowane		Czesne równe	
Studia stacjonarne			
1 rok	828 zł (12 x 828 zł)	1 rok	858 zł (12 x 858 zł)
2 rok	892 zł (12 x 892 zł)	2 rok	858 zł (12 x 858 zł)
3 rok	1100 zł (10 x 1100 zł)	3 rok	990 zł (10 x 990 zł)
Studia niestacjonarne			
1 rok	828 zł (12 x 828 zł)	1 rok	858 zł (12 x 858 zł)
2 rok	892 zł (12 x 892 zł)	2 rok	858 zł (12 x 858 zł)
3 rok	1100 zł (10 x 1100 zł)	3 rok	990 zł (10 x 990 zł)

Dla naszych absolwentów

Czesne stopniowane		Czesne równe	
Studia stacjonarne			
1 rok	828 zł (12 x 828 zł)	1 rok	858 zł (12 x 858 zł)
2 rok	892 zł (12 x 892 zł)	2 rok	858 zł (12 x 858 zł)
3 rok	1100 zł (10 x 1100 zł)	3 rok	990 zł (10 x 990 zł)
Studia niestacjonarne			



Czesne stopniowane		Czesne równe	
1 rok	828 zł (12 x 828 zł)	1 rok	858 zł (12 x 858 zł)
2 rok	892 zł (12 x 892 zł)	2 rok	858 zł (12 x 858 zł)
3 rok	1100 zł (10 x 1100 zł)	3 rok	990 zł (10 x 990 zł)

Dla kandydatów z zagranicy

Czesne równe	
Studia stacjonarne	
1 rok	858 zł (12 x 858 zł)
2 rok	858 zł (12 x 858 zł)
3 rok	990 zł (10 x 990 zł)
Studia niestacjonarne	
1 rok	858 zł (12 x 858 zł)
2 rok	858 zł (12 x 858 zł)
3 rok	990 zł (10 x 990 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.

W tabeli znajdują się ceny na rok akademicki 2025/2026 dla studentów zaczynających naukę od 1 semestru. Dla studentów zaczynających naukę od 2 semestru w trakcie rekrutacji zimowej 2025/2026 ceny zostaną przeliczone indywidualnie podczas zapisu na studia. Całość zniżki odliczana jest od kwoty czesnego na pierwszym roku studiów.

* Informacja ta nie dotyczy kandydatów na kierunek sport i fizjoterapia, którzy rozpoczną studia od 1 semestru w rekrutacji zimowej 2025/2026. Dla tych osób, cena za studia nie zostanie dodatkowo przeliczona.

Specjalności na kierunku Media kreatywne - game design, animacja, efekty specjalne

3D Animation Visual Effects - studia anglojęzyczne

Form: Niestacjonarne • Stacjonarne

Sposób realizacji: Hybrydowe

Game design

Form: Niestacjonarne • Stacjonarne

Sposób realizacji: Hybrydowe

Produkcja filmowa i efekty specjalne

Form: Niestacjonarne • Stacjonarne



Sposób realizacji: Hybrydowe

Animacja 3D i efekty specjalne dla filmu i gier

Form: Niestacjonarne • Stacjonarne

Sposób realizacji: Hybrydowe

Kreacja i produkcja wydarzeń e-sportowych

Form: Niestacjonarne • Stacjonarne

Sposób realizacji: Hybrydowe

Wykładowcy

mgr Rafał Rudawski, Menedżer kierunku

- Specjalizuje się w badaniach nad wpływem dźwięku i muzyki na manipulację medialną.
- Kompozytor muzyki filmowej i ilustracyjnej, dyrygent oraz pianista. Doświadczony ekspert produkcji i realizacji dźwięku, autor warsztatów, szkoleń i artykułów branżowych.
- Autor 10 albumów z muzyką filmową i ilustracyjną obecną w światowych mediach. Debiutował na 62. Warszawskiej Jesieni Muzycznej („Tchnienie”) i 56th GMWA w USA.
- Biegły w komponowaniu i ilustrowaniu, świetnie zna narzędzia do obróbki, montażu, edycji, miksingu i masteringu. Wiedzę przekazuje z pasji do dźwięku i muzyki.

dr Maciej Śledź

- Specjalizuje się w tworzeniu inkluzywnych środowisk cyfrowych oraz analizie gier wideo jako narzędzi wspierających innowacje społeczne i osoby ze szczególnymi potrzebami.
- Wykładowca Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW, łączący działalność badawczą z realizacją projektów wykorzystujących gry wideo w kontekście inkluzywności i wsparcia osób ze szczególnymi potrzebami.
- Autor tekstów naukowych o dostępności i reprezentacjach niepełnosprawności w grach wideo oraz uczestnik międzynarodowych projektów rozwijających gry dla osób ze szczególnymi potrzebami.
- Posiada szeroką wiedzę z zakresu dostępności cyfrowej, projektowania inkluzywnych środowisk interaktywnych oraz wspierania studentów w tworzeniu rozwiązań opartych na nowych technologiach.

dr Grzegorz Wyczyński

- Obecne zainteresowania badawcze obejmują teorię i filozofię filmu, game studies, filozofię współczesną, horror filmowy oraz wybrane aspekty filozofii technologii.
- Wcześniejsze badania dotyczyły wybranych aspektów myśli Karola Marksa, czego efektem jest książka „Karola Marksa koncepcja cielesności i jej konteksty” (2014).
- Autor publikacji w Kwartalniku Filmowym, Sztuce i Dokumentacji, Kulturze i Wartościach oraz Nowej Krytyce – Czasopiśmie Filozoficznym.



- Posiada doświadczenie dydaktyczne w prowadzeniu zajęć z filozofii dla studentów innych kierunków, wykorzystując prezentacje i materiały audiowizualne w celu ułatwienia przyswajania treści.

dr Rafał Jakiel

- Magister filologii germańskiej (językoznawstwo). Obronił doktorat z językoznawstwa (UWr, 2019) i filozofii (UO, 2021). Doświadczenie dydaktyczne m.in. UWr (2012–2023).
- Autor tekstów i uczestnik konferencji naukowych, w tym międzynarodowych (Bonn, Tübingen). Prowadzi zajęcia medioznawcze, metodologiczne oraz filozoficzne.
- Grafik aktywny zawodowo, praktyk. Specjalizuje się w grafice użytkowej (DTP), interfejsach UI, grafice 3D oraz zaawansowanej postprodukcji filmowej (compositing).
- Specjalista w zakresie Virtual Product Placementu. Przez wiele lat freelancer, obecnie zaangażowany w działalność dwóch startupów IT wdrażających rozwiązania oparte na uczeniu maszynowym (AI).

mgr Hanna Pachurka

- Specjalizuje się w postprodukcji obrazu, compositingu i edukacji wizualnej. Interesuje się również aktywizacją zawodową osób w spektrum i neuroróżnorodnych w branży kreatywnej.
- Wykładowczyni akademicka i aktywna compositing artist, współpracująca z domami postprodukcyjnymi przy realizacjach filmów, seriali i reklam.
- Współtwórczyni efektów wizualnych w nagradzanych produkcjach, autorka materiałów edukacyjnych i warsztatów z zakresu compositingu i projektowania cyfrowego.
- Biegła w pracy z oprogramowaniem 2D i 3D, doświadczenie w pipeline'ach VFX, compositingu CG/live-action oraz edukacji artystycznej i technicznej.

mgr Agnieszka Talik

- Specjalizuje się w projektowaniu grafiki 3D, obejmującej modelowanie organiczne i nieorganiczne, teksturowanie oraz wizualizację.
- Tworzy projekty z zakresu grafiki 3D, instalacji, wizualizacji i animacji, łącząc działalność artystyczną z dydaktyką.
- Tworzy sztukę nowych mediów jako artystka i autorka wystaw, koncentrując się na technologiach 3D, animacji cząsteczkowej oraz immersyjnych doświadczeniach wizualnych.
- Posiada zaawansowane umiejętności w grafice 2D i 3D, obejmujące pakiet Adobe, 3ds Max, Blender, ZBrush, Substance Painter, Unity, Sketchfab oraz technologie druku 3D.

mgr Filip Pogodziński

- Zajmuje się projektowaniem gier i poziomów, łącząc narrację, gameplay i atmosferę w spójne doświadczenie gracza.
- Tworzy autorskie projekty w Unreal Engine, samodzielnie realizując gameplay, level design, programowanie i modele 3D.



- Łączy wiedzę techniczną i artystyczną, tworząc gry o wyrazistym klimacie i dopracowanej strukturze poziomów.
- Posiada doświadczenie w game designie i level designie, zdobyte przy tworzeniu gier oraz w pracy dydaktycznej.

mgr Michał Azarewicz

- Zajmuje się promocją gier oraz zagadnieniami biznesowymi po stronie dewelopera i wydawcy.
- W branży gier wideo pracuje od 2017 r.; ma na koncie 5 wydanych gier i wiele tytułów realizowanych jako wydawca lub freelancer.
- Regularnie występuje jako panelista na konferencjach branżowych, m.in. Digital Dragons, Digital Dragons Academy i Game Industry Conference.
- Posiada szeroką wiedzę z zakresu public i media relations, biegle analizuje trendy marketingowe i biznesowe w branży gier oraz zna procedury wydawnicze.

mgr Oliwia Świątek

- Zajmuje się badaniem interakcji między mechaniką gry, motywacją i zachowaniami graczy. Analizuje mechaniki oraz struktury progresji, łącząc podejście projektowe z psychologią i immersją.
- Game designerka z doświadczeniem w branży gier; realizuje prywatne i komercyjne projekty, łącząc wiedzę projektową z analitycznym spojrzeniem na procesy twórcze, rynek i potrzeby graczy.
- Absolwentka Uniwersytetu Dolnośląskiego DSW; ukończyła studia licencjackie i magisterskie na Mediach Kreatywnych, tytuł magistra uzyskała z wyróżnieniem.
- Specjalizuje się w dokumentacji projektowej i modelach biznesowych; na zajęciach tworzy inspirującą atmosferę, wspierając studentów w rozwijaniu kreatywności i umiejętności praktycznych.

mgr Szymon Zdobylak

- Specjalizuje się w sztuce cyfrowej — grafice 2D i 3D oraz animacji. Zajmuje się także projektowaniem brandingu i komunikacji wizualnej.
- Doświadczony graphic designer, koncentrujący się na projektowaniu graficznym i animacji. Chętnie bierze udział w projektach z pogranicza filmu, fotografii i efektów wizualnych.
- Ojciec dwójki bliźniaczek :)
- Biegłość oprogramowania Adobe w projektowaniu cyfrowym oraz 3DS Max przy tworzeniu wizualizacji.

mgr Tomasz Sapeta

- Specjalizuje się w implementacji i rozwoju technologii shaderów, grafiki komputerowej oraz technik renderingowych w obszarze symulacji cząsteczek i fizyki.
- Doświadczony w tworzeniu interaktywnych projektów dla społeczności międzynarodowych,



przestrzeni cyfrowych, doświadczeń oraz gier.

- -
- Umiejętnie wykorzystuje nowoczesne narzędzia do tworzenia doświadczeń, gier elektronicznych i efektów specjalnych, stosując programowanie shaderów oraz skryptowanie.

mgr Dominika Siemińska

- Działa w polu sztuki jako artystka intermedialna. Pracuje ze szkłem i nowymi mediami, badając percepcję w epoce cyfrowego przebudzowania oraz możliwości jej „przestrojenia”.
- Doświadczona projektantka graficzna, specjalizująca się głównie w marketingu, crowdfundingu oraz grach planszowych. Pracowała przy tytułach Dying Light: TBG i Don't Starve: TBG.
- Współautorka projektu VR „Poszukując Światła w Tobaro”, prezentowanego na festiwalach i konferencjach w Polsce. Prelegentka 1st International Conference: Methodological and Cognitive Aspect of Visual
- Posiada umiejętności z zakresu grafiki 2D i 3D oraz animacji, filmu, fotografii, ilustracji i rzeźby. Kompetencje projektowe rozwijała na studiach Sztuki i Wzornictwa Szkła na wrocławskiej ASP.

Paweł Kręzewski

- Zajmuje się projektowaniem środowisk 3D, level designem oraz tworzeniem realistycznych materiałów i modeli do gier w Unity i Unreal Engine 5.
- Level Designer i 3D Environment Artist z doświadczeniem w zespołach produkcyjnych oraz wykładowca DSW, prowadzący kursy z grafiki 3D oraz pracy w Blenderze i Substance 3D.
- Finalista ZTGK oraz zdobywca 2. miejsca w konkursie Crystal Canvas Rookies 2025 za autorskie środowiska 3D.
- Posiada doświadczenie w modelowaniu 3D, UV, PBR texturingu, optymalizacji poziomów, pracy modułowej, tworzeniu trim-sheetów oraz dokumentacji produkcyjnej.

Jan Cierpisz

- Specjalizuje się w obszarach produkcji filmowej oraz grafiki i animacji 3D.
- Doświadczony w nauczaniu, zdobywał praktykę jako nauczyciel astronomii.
- Autor kilku wierszy publikowanych w powieściach fabularnych oraz filmu „Pan Szary”.
- Posiada doświadczenie w pracy z programami do grafiki 3D, takimi jak Blender i Photoshop, oraz w technicznych aspektach produkcji kreatywnej.

Wypowiedzi osób

Od dzieciństwa fascynowały mnie gry wideo i ich mechaniki. Kierunek Media Kreatywne pozwala odkryć tajniki tworzenia gier, animacji i efektów specjalnych oraz projektowania wirtualnych światów. Studia łączą naukę technicznych umiejętności z rozwijaniem kreatywności i budowaniem narracji. To miejsce, gdzie pasja może stać się zawodem, a marzenia o tworzeniu magicznych światów – rzeczywistością.



dr Maciej Śledź Menadżer kierunku

Jestem wykładowcą motion capture na kierunku Media Kreatywne. Jeśli od dzieciństwa fascynowały Cię gry komputerowe i animacje, ten kierunek jest dla Ciebie. Przygotowujemy studentów do pracy w branży game development i animacji, przekazując wiedzę teoretyczną i praktyczną. Dzięki temu absolwenci są gotowi, by największe studia w Polsce i za granicą chcieli z nimi współpracować.

Michał Chmielewicz Wykładowca

Serdecznie polecam studia na kierunku Media Kreatywne. Jest to jedyny taki kierunek w Polsce i jeden z niewielu na świecie łączący kreatywność z praktyką. Uczą tutaj profesjonaliści, którzy pracowali, lub pracują w branży kreatywnej takich jak tworzenie gier czy animacji. Każdego dnia miałem możliwość poszerzenia swojej wiedzy i rozwinięcia umiejętności.

Jan Cierpisz Absolwent

Wybrałem ten kierunek, bo zawsze ciekawiło mnie, jak powstają gry „od kuchni”. Zaczynałem od animacji, którą hobbystycznie tworzyłem w domu, więc naturalnie stała się moją ścieżką. Na uczelni poznałem świetnych ludzi, którzy pokazali mi, jak fascynujący jest game design. Na zajęciach nauczyłem się zasad tworzenia gier, a najbardziej podobała mi się praca w silniku i tworzenie poziomów do własnych projektów.

Hubert Stróżyk Absolwent