Uniwersytet Dolnośląski DSW Wrocław

Media kreatywne – projektowanie gier i animacji

STUDIA II STOPNIA - KIERUNEK

Forma: Niestacjonarne

Sposób realizacji: Hybrydowe

Cechy: Studia II stopnia • Od marca • Polski • Mikrocertyfikat • 4 semestry

Czego się nauczysz?

- Nauczysz się **projektować gry od podstaw** – od pierwszych pomysłów przez tworzenie mechanik i systemów aż po pełne wdrożenie na rynek.
- Zdobędziesz wiedzę w zakresie **animacji postaci i efektów specjalnych**, które sprawią, że Twoje projekty będą wyglądały jak profesjonalne produkcje.
- Opanujesz zaawansowane techniki **modelowania 3D** oraz nauczysz się, jak tworzyć immersyjne światy i angażujące narracje.
- Będziesz pracować z narzędziami, jak **motion capture**, poznając tajniki przenoszenia realistycznych ruchów do wirtualnego świata.
- Otrzymasz praktyczne wskazówki od doświadczonych specjalistów i **game designerów**, którzy ujawnią sekrety branży kreatywnej.
- Rozwiniesz swoje umiejętności w **analizie gier**, przystosowywaniu mechanik oraz tworzeniu złożonych, wciągających fabuł.

Praca dla Ciebie

- **Zostań projektantem gier w topowych studiach game dev.** Twórz angażujące światy, mechaniki i postacie, które podbiją serca graczy na całym świecie.
- **Pracuj jako animator 3D** w branży filmowej i reklamowej**.** Ożywiaj postacie, twórz realistyczne efekty specjalne i bierz udział w produkcji popularnych animacji.
- **Zatrudnij się jako level designer** w firmach tworzących gry AAA. Odpowiadaj za projektowanie poziomów, które zapewnią graczom maksymalną frajdę z rozgrywki
- **Bądź specjalistą od motion capture** w studiach nagraniowych. Wykorzystuj nowoczesne technologie do przenoszenia ruchów aktorów do wirtualnych światów.
- **Zostań technicznym artystą VR** w projektach rozszerzonej rzeczywistości. Twórz immersyjne doświadczenia i pomagaj rozwijać innowacyjne rozwiązania technologiczne.
- **Rozwijaj się jako game teste**r w firmach gamingowych. Sprawdzaj gry pod kątem błędów, oceniaj ich grywalność i pomagaj ulepszać finalny produkt przed premierą

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:

- Warsztaty motion capture
- Storytelling i story design
- Współczesna animacja w Polsce i na świecie
- Gamifikacja i edutainment jako formy komunikacji
- Historia nowych mediów
- Język sztuk wizualnych
- Teorie nowych mediów Digital Culture - j. ang.
- Media społecznościowe jako przestrzeń kreowania opinii publicznej

Wybrane zajęcia specjalnościowe:

- Game design - logika i mechanika gry
- Zaawansowana praca z silnikami gier
- Efekty specjalne i fizyka 2D
- Zaawansowana animacja 3D
- Technologia produkcji filmowej
- Zaawansowane efekty specjalne
- Reżyseria transmisji e-sportowych
- Event Management w e-sporcie

Rozwijaj kompetencje językowe na studiach II stopnia

- Podczas studiów realizujesz jeden przedmiot kierunkowy w języku angielskim.
- W 4. semestrze obowiązkowo zrealizujesz przedmiot w języku angielskim, dostosowany do wybranej specjalności.
- Dodatkowo możesz wybrać dwa kolejne przedmioty w tym języku – wykładowy i ćwiczeniowy.

- To świetna okazja, aby rozwijać kompetencje językowe i zdobywać wiedzę w międzynarodowym kontekście.

Praktyki i staże

Praktyki zawodowe to ważny element studiów. Studenci studiów magisterskich realizują **480 godzin praktyk** w całym toku studiów, 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

- Studia II stopnia kończą się przygotowaniem i obroną pracy magisterskiej.
- W trakcie studiów zaliczenia poszczególnych przedmiotów odbywają się na podstawie projektów, prezentacji, egzaminów pisemnych lub ustnych.
- Całość ma charakter praktyczny i ukierunkowany na rozwój kompetencji zawodowych.

Partnerzy kierunku

Zasady rekrutacji

- Jeśli **masz już dyplom licencjata lub inżyniera**, możesz zostać studentem studiów drugiego stopnia.
- Trwają **one 2 lata** i kończą się obroną pracy magisterskiej oraz uzyskaniem dyplomu magistra.
- O przyjęciu na studia **decyduje kolejność zgłoszeń** oraz **złożenie kompletu dokumentów i spełnienie wymogów wynikających z zasad rekrutacji.**

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.

Dowiedz się więcej

Dowiedz się więcej	

Ceny

Dla Kandydatów

Czesne stopniowane		Czesne równe	
Studia niestacjonarne			
1 rok	**700 zł** ~~737 zł~~ (12 x 700 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 695zł	1 rok	**760 zł** ~~797 zł~~ (12 x 760 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 755zł
2 rok	**1036 zł** ~~1080 zł~~ (10 x 1036 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 1030zł	2 rok	**891 zł** ~~935 zł~~ (10 x 891 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 885zł

Dla naszych absolwentów

Czesne stopniowane		Czesne równe	
Studia niestacjonarne			
1 rok	**683 zł** ~~737 zł~~ (12 x 683 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 678zł	1 rok	**743 zł** ~~797 zł~~ (12 x 743 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 738zł
2 rok	**1016 zł** ~~1080 zł~~ (10 x 1016 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 1010zł	2 rok	**871 zł** ~~935 zł~~ (10 x 871 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 865zł

Dla kandydatów z zagranicy

Czesne równe	
Studia niestacjonarne	
1 rok	**760 zł** ~~797 zł~~ (12 x 760 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 755zł
2 rok	**891 zł** ~~935 zł~~ (10 x 891 zł) Najniższa cena z ostatnich 30 dni: 885zł

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.

Specjalności na kierunku Media kreatywne – projektowanie

gier i animacji

Animacja 3D

Form: Niestacjonarne

Sposób realizacji: Hybrydowe

Game Art i Concept Design

Form: Niestacjonarne

Sposób realizacji: Hybrydowe

Game design

Form: Niestacjonarne

Sposób realizacji: Hybrydowe

Narracja interaktywna i produkcja AR i VR

Form: Niestacjonarne

Sposób realizacji: Hybrydowe

Technologie dźwiękowe w produkcji multimedialnej

Form: Niestacjonarne

Sposób realizacji: Hybrydowe

Zarządzanie projektami kreatywnymi

Form: Niestacjonarne

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, miksu 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 Dominika Siemińska

- Działa w polu sztuki jako artystka intermedialna. Pracuje ze szkłem i nowymi mediami, badając percepcję w epoce cyfrowego przebodźcowania 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.

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.

Paweł Kręczewski

- 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 chciały z nimi współpracować.

Michał Chmielewicz Wykładowca