

# Game design

- Specjalność - studia II stopnia

**Kierunek: Media kreatywne: projektowanie gier i animacji**

OD MARCA Studia magisterskie

## Czego się nauczysz, wybierając tę specjalność?

- Zawodu game designera i technical designera w teorii i praktyce.
- Zasad i logiki gameplayu.
- Tworzenia questów.
- Mechanik poszczególnych gatunków gier.
- Psychologii gier i rozrywki.
- Technical level designu.
- Tworzenia narracji transmedialnych.

### Co jeszcze powinieneś wiedzieć?

- Choć praca game designera bywa samodzielna, projektanci dużo częściej pracują w grupach. Zajęcia na kierunku game design przygotowują Cię zarówno do roli wiodącego projektanta, jak i do współpracy z większym zespołem.
- Przy większych tytułach projektantów gier dzieli się ze względu na specjalizację, np. na narrative, level czy system designerów. na kierunku game design poznasz bliżej każdą z tych ról.
- Kluczem do dobrze zaprojektowanej gry są jasne mechaniki, szczelne systemy i kuloodporny balans. na studiach dowiesz się, jakimi zasadami się kierować, aby twój projekt spełniał światowe standardy.

## Praca dla Ciebie:

- Game Designer
- Technical Designer
- Level Artist
- Level Designer
- Technical Level Designer
- Story & Quest Designer



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 między dsw a studentem zawierana jest w formie pisemnej.



- Tester gier
- User Interface i User Experience Designer
- Game Producer
- Analityk gier
- projektant systemów grywalizacyjnych.

## **Program studiów**

- Psychologia gier
- Prototypowanie
- Organizacja produkcji i tworzenie dokumentacji gry
- Game design
- Logika game playu
- Sztuczna inteligencja w grach
- Praca z silnikiem Unity1
- Praca z silnikiem Unity2
- Praca z silnikiem Unity3
- Praca z silnikiem Unreal1
- Praca z silnikiem Unreal2
- Praca z silnikiem Unreal3
- Level design
- Technical level design1
- Technical level design2
- Testowanie gier
- Mechaniki wybranych gatunków1
- Mechaniki wybranych gatunków2
- Quest writing
- Zajęcia monograficzne1
- Zajęcia monograficzne2