

# Game design

- Specjalność - studia II stopnia

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

OD PAŹDZIERNIKA Studia magisterskie

## Czego się nauczysz, wybierając tę specjalność?

- Opanujesz zawód game designera i technical designera, ucząc się zarówno teorii, jak i praktyki projektowania gier. Zdobędziesz wiedzę niezbędną do pracy nad dużymi tytułami.
- Poznasz zasady gameplayu i jego logikę, dzięki czemu stworzysz angażującą rozgrywkę. Nauczysz się projektować mechaniki, które zapewnią graczom frajdę.
- Nauczysz się tworzyć questy i zadania, które rozwijają fabułę gry i utrzymują zaangażowanie gracza. Zrozumiesz, jak budować ciekawą i spójną narrację.
- Zrozumiesz mechaniki gier różnych gatunków, co pozwoli Ci na pracę przy projektach o zróżnicowanym stylu rozgrywki. Będziesz projektować systemy dopasowane do odbiorców.
- Dowiesz się, jak tworzyć narracje transmedialne, które łączą różne media w spójną opowieść. Zdobędziesz umiejętności przydatne w rozwoju marek i uniwersów.
- Poznasz psychologię gracza i tajniki projektowania rozgrywki, które zwiększą satysfakcję z gry. Dowiesz się, jak budować balans i szczelność systemów gry.

### Co jeszcze powinieneś wiedzieć?

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.



- 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:



Pracuj jako game designer w studiach tworzących gry indie lub AAA.

- Odpowiadaj za projektowanie mechanik, systemów oraz kreowanie wciągającego gameplayu.

Zostań story & quest designerem, tworząc rozbudowane fabuły i

- questy w grach RPG. Twoja praca sprawi, że gracze będą z zaangażowaniem odkrywać każdy zakątek świata gry.

Zatrudnij się jako level designer i twórz poziomy, które zapewnią

- niezapomniane wrażenia z rozgrywki. Twoje projekty będą kluczowe dla tempa i trudności gry.

Bądź technical designerem w studiach game dev, gdzie będziesz

- odpowiadać za wdrażanie mechanik do silników gier. Połączysz projektowanie z technicznymi aspektami produkcji.

Pracuj jako UI/UX designer, odpowiadając za projektowanie

- intuicyjnych interfejsów w grach. Twoje zadanie to tworzenie wygodnych i estetycznych doświadczeń dla graczy.

Zatrudnij się jako analityk gier i odpowiadaj za badanie zachowań

- graczy oraz skuteczności systemów gry. Twoje analizy pomogą ulepszać produkty przed premierą.

# 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

## Special promotion for candidates.

Nie musisz rezygnować, czy odkładać na później decyzji o studiowaniu – zapisz się na studia już dziś!

### Zapisując się do 30 czerwca, zyskujesz:

- 600 zł zniżki w czesnym odliczanej na pierwszym roku studiów
- dodatkowo zwolniony jesteś z opłaty wpisowej.

do 30 czerwca

czesne już od

**420 zł** ~~445 zł~~

miesięcznie