

Sporządzono: 27.02.2026 r.

2026/2027

LEGENDA DO PLANUS STUDIÓW NA KIERUNKU GRY KOMPUTEROWE I RZECZYWISTOŚĆ WIRTUALNA, I ST.

PLAN STUDIÓW – Trzyletnie (6 semestrów) studia stacjonarne I stopnia.

Kierunek: GRY KOMPUTEROWE I RZECZYWISTOŚĆ WIRTUALNA

profil: ogólnoakademicki

Legenda:

*** BLOK KIERUNKOWY / WYBRANA PRACOWNIA KIERUNKOWA /: II i III rok studiów, (semestr 3, 4 i 5)**

Osoby studiujące na kierunku **Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna** wybierają:

trzy z ośmiu pracowni kierunkowych:

Pracownia GKiRW 1

Pracownia GKiRW 2

Pracownia GKiRW 3

Pracownia GKiRW 4

Pracownia GKiRW 5

Pracownia GKiRW 6

Pracownia GKiRW 7

Pracownia GKiRW 8

(Student/ka może dokonać zmiany pracowni po zakończeniu każdego semestru)

**** BLOK DYPLOMOWY / WYBRANA PRACOWNIA DYPLOMOWA (LICENCJACKA) /: III rok studiów, (semestr 6)**

Osoby studiujące na kierunku **Gry Komputerowe i Rzeczywistość Wirtualna** wybierają:

jedną z ośmiu pracowni kierunkowych:

Pracownia GKiRW 1

Pracownia GKiRW 2

Pracownia GKiRW 3

Pracownia GKiRW 4

Pracownia GKiRW 5

Pracownia GKiRW 6

Pracownia GKiRW 7

Pracownia GKiRW 8

Warunkiem realizacji dyplomu jest zaliczenie minimum 2 semestrów w jednej pracowni kierunkowej. Semestr 5 i 6 musi być realizowany w tej samej pracowni.

METODOLOGIA PISEMNEJ PRACY LICENCJACKIEJ: 15 godzin wykładów dla wszystkich.

PISEMNA PRACA DYPLOMOWA: 5 godzin zajęć indywidualnych z promotorem głównym.