



MONITOR POLSKI

DZIENNIK URZĘDOWY RZECZYPOSPOLITEJ POLSKIEJ

Warszawa, dnia 28 sierpnia 2026 r.

Poz. 884

OBWIESZCZENIE
MINISTRA CYFRYZACJI¹⁾

z dnia 13 sierpnia 2026 r.

**w sprawie włączenia kwalifikacji sektorowej „Projektowanie i tworzenie gier komputerowych”
do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji**

Na podstawie art. 25 ust. 1 i 2 ustawy z dnia 22 grudnia 2015 r. o Zintegrowanym Systemie Kwalifikacji (Dz. U. z 2024 r. poz. 1606) ogłasza się w załączniku do niniejszego obwieszczenia informacje o włączeniu kwalifikacji sektorowej „Projektowanie i tworzenie gier komputerowych” do Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji.

Minister Cyfryzacji: *K. Gawkowski*

¹⁾ Minister Cyfryzacji kieruje działem administracji rządowej – informatyzacja, na podstawie § 1 ust. 2 rozporządzenia Prezesa Rady Ministrów z dnia 18 grudnia 2023 r. w sprawie szczegółowego zakresu działania Ministra Cyfryzacji (Dz. U. poz. 2720).

Załącznik do obwieszczenia Ministra Cyfryzacji
z dnia 13 sierpnia 2026 r. (M.P. poz. 884)

INFORMACJE O WŁĄCZENIU KWALIFIKACJI SEKTOROWEJ „PROJEKTOWANIE I TWORZENIE GIER KOMPUTEROWYCH” DO ZINTEGROWANEGO SYSTEMU KWALIFIKACJI

1. Nazwa kwalifikacji sektorowej

Projektowanie i tworzenie gier komputerowych

2. Poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji przypisany do kwalifikacji sektorowej

6 poziom Polskiej Ramy Kwalifikacji

3. Efekty uczenia się wymagane dla kwalifikacji sektorowej

Syntetyczna charakterystyka efektów uczenia się

Osoba posiadająca kwalifikację sektorową „Projektowanie i tworzenie gier komputerowych” dysponuje szeroką wiedzą na temat całego cyklu produkcyjnego gier komputerowych – od preprodukcji, przez produkcję aż po postprodukcję i dystrybucję. Potrafi stworzyć koncepcję gry komputerowej oraz jej prototyp. Rozumie złożoność i interdyscyplinarny charakter pracy nad grami komputerowymi. Projektuje pipeline oraz środowisko gry komputerowej, tj. mechaniki, świat gry komputerowej, grafikę oraz efekty dźwiękowe. Podczas wykonywania zadań zawodowych wykorzystuje nowoczesne narzędzia i technologie, takie jak silniki gier Unity czy Unreal Engine. Samodzielnie przeprowadza testy funkcjonalne, wydajności i zgodności oraz identyfikuje i dokumentuje błędy. Potrafi przygotować grę komputerową do wydania, wydać ją na platformie dystrybucyjnej oraz wydawać poprawki (patch). Identyfikuje potrzeby użytkowników i dostosowuje do nich projektowane rozwiązania. Posiada wiedzę dotyczącą zapewniania wsparcia po wydaniu gry komputerowej. Rozumie znaczenie budowania społeczności wokół tworzonych gier komputerowych oraz angażowania użytkowników w proces testowania tych gier.

Zestaw 1. Realizacja procesu preprodukcji gier komputerowych

Poszczególne efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji ich osiągnięcia
Tworzy koncepcję projektu gry komputerowej	– tworzy game pitch, określając m.in. gatunek gry, jej założenia, stylistykę i wstępny scenariusz, – wskazuje, co wyróżnia daną grę komputerową na tle innych gier komputerowych lub gatunku gier komputerowych (Unique Selling Point), – omawia elementy dokumentacji gry komputerowej oraz Game Design Document, w tym opis mechanik, opis game loop, nomenklaturę obowiązującą w grze i słownik, – przygotowuje dokumentację projektową gry komputerowej, w tym Game Design Document, – dobiera silnik gry komputerowej, w tym Unreal Engine i Unity, na podstawie jej opisu, – omawia elementy wymagające sprawdzenia w zakresie badania rynku, w tym przegląd informacji o tematyce gier komputerowych, przegląd istniejących gier komputerowych i określenie zapotrzebowania na grę komputerową, – charakteryzuje aspekty praw autorskich do utworu, który może zostać wykorzystany w grze komputerowej, – opracowuje tytuł, opis i klasyfikację gatunkową gry komputerowej, w tym przygodowej, i multiplayer.

Tworzy prototyp gry komputerowej	– projektuje mechanikę gry komputerowej, – tworzy game loop, – tworzy Minimum Viable Product (MVP).
Zestaw 2. Realizacja procesu produkcji gier komputerowych	
Poszczególne efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji ich osiągnięcia
Projektuje pipeline	– dobiera system komunikacji między pracownikami, – tworzy zasady dodawania assetów do gry komputerowej, – tworzy zasady integracji elementów gry komputerowej, – rozdziela między członków zespołu odpowiedzialność za poszczególne elementy gry komputerowej, – ustala sposób kontroli wersji, w tym Git i Perforce.
Projektuje i tworzy środowisko gry komputerowej	– charakteryzuje etapy tworzenia elementów game designu, – charakteryzuje etapy tworzenia elementów level designu, w tym projektowanie, implementowanie, testowanie i modyfikowanie, – projektuje element game designu (pojedynczą mechanikę), w tym strzelanie, chodzenie i używanie przycisku, – implementuje element game designu w silniku gry komputerowej, – testuje element game designu, – poprawia element game designu na podstawie testów, – projektuje level design, – implementuje level design w silniku gry komputerowej, – testuje level design, – poprawia level design na podstawie testów, – tworzy concept art, w tym lokację, postacie, maszyny i statki, – poprawia concept art, – tworzy assety na podstawie concept artów, w tym modele 3D, sprite'y, Visual Effects (VFX), level arty i animacje, – tworzy assety dźwiękowe takie jak muzyka oraz Sound Effects (SFX), – poprawia assety na podstawie concept artów, – układa level na podstawie concept artu i level designu ze stworzonych assetów w silniku gry komputerowej, – projektuje interfejs użytkownika (UI), – implementuje interfejs użytkownika w silniku gry komputerowej, – poprawia interfejs użytkownika na podstawie testów, – aktualizuje scenariusz gry komputerowej, – aktualizuje opcjonalne elementy gry komputerowej, w tym mechaniki i poziomy.

Testuje grę komputerową	– testuje poszczególne mechaniki, – testuje możliwość przejścia poszczególnych wybranych poziomów, – testuje elementy gry komputerowej, – charakteryzuje proces testowania całej gry komputerowej, – omawia zastosowanie testów haptycznych, w tym funkcji wibracji kontrolera, – testuje tryb multiplayer, – testuje interfejs użytkownika (UI), w tym menu, opcje pauzy, tutoriale, podpowiedzi, napisy, ekrany ładowania i paski postępu, – testuje dźwięk, w tym dialogi, narracje i muzykę, – testuje efekty dźwiękowe (SFX), – testuje grafikę 2D, w tym poprawne wyświetlanie sprite'ów, kolizji i animacji, – testuje grafikę 3D, w tym prawidłowe rozłożenie tekstury na modelu 3D (UV), kolizje „z-fighting”, meshowanie (model 3D bez tekstury) i animacje, – testuje Visual Effects (VFX), – sprawdza stan placeholderów, – wykonuje testy grywalności, – zgłasza problemy (bugi) przez system kontroli zadań (Jira, Redmine, Trello) i opisuje kroki do zreprodukowania danego problemu, – sprawdza performance gry komputerowej, – weryfikuje, czy gra komputerowa działa odpowiednio szybko (Frames Per Second), – omawia przeprowadzanie testów na różnych urządzeniach.
-------------------------	---

Zestaw 3. Postprodukcja gier komputerowych	
Poszczególne efekty uczenia się	Kryteria weryfikacji ich osiągnięcia
Przygotowuje grę komputerową do wydania oraz wydaje ją na platformie dystrybucyjnej	– charakteryzuje pojęcia: deadline, milestone i content-lock, – omawia procedurę certyfikacji gry komputerowej na platformie dystrybucyjnej, w tym PlayStation, Xbox i Nintendo, – aktualizuje dokumentację projektu w celu zapewnienia zgodności z wersją finalną, – tworzy build (finalną wersję wykonywalną gry komputerowej) na platformy dystrybucyjne, w tym PlayStation, Xbox, Nintendo i Windows, – opracowuje materiały promocyjne na potrzeby platformy dystrybucyjnej, w tym banner, logo, opis i tagi, – przesłała gotową grę komputerową na platformę dystrybucyjną, w tym itch.io.
Wydaje poprawki do gry komputerowej (day-one patch)	– poprawia błędy m.in. na podstawie informacji zwrotnych od użytkowników, logów i testów własnych, – wgrzywa aktualizacje.

Charakteryzuje działania związane z zapewnieniem wsparcia po wydaniu gry komputerowej (support)	– omawia konieczność naprawy błędów, – omawia możliwości rozwoju gry komputerowej, w tym dodawania nowego contentu (update), nowego poziomu i nowej postaci, – omawia czynności niezbędne do utrzymania gry komputerowej w trybie multiplayer, – omawia konieczność monitorowania i obsługi społeczności graczy (community management).
---	--

4. Ramowe wymagania dotyczące metod przeprowadzania walidacji, osób przeprowadzających walidację oraz warunków organizacyjnych i materialnych niezbędnych do prawidłowego i bezpiecznego przeprowadzania walidacji

1. Etap weryfikacji 1.1. Metody przeprowadzania walidacji Walidacja efektów uczenia się jest podzielona na dwie części – teoretyczną i praktyczną. W części teoretycznej walidacja odbywa się za pomocą testu wiedzy. W części praktycznej walidacja polega na ocenie studium przypadku. Część praktyczna może obejmować również: – prezentację połączoną z wywiadem swobodnym lub ustrukturyzowanym (rozmowa z komisją walidacyjną), – analizę dowodów i deklaracji. 1.2. Osoby przeprowadzające walidację Weryfikację efektów uczenia się przeprowadza asesor walidacyjny. Asesor walidacyjny posiada: – kwalifikację pełną na 6 poziomie Polskich Ram Kwalifikacji w obszarze Game Designu, Computer Games Artu, Digital Artu lub obszarze pokrewnym albo ukończone studia podyplomowe na kierunku informatycznym, – minimum 5-letnie udokumentowane doświadczenie zawodowe w obszarze zgodnym z zakresem merytorycznym kwalifikacji lub minimum 2-letnie udokumentowane doświadczenie zawodowe w obszarze kwalifikacji sektorowej „Projektowanie i tworzenie gier komputerowych”. 1.3. Warunki organizacyjne i materialne niezbędne do prawidłowego i bezpiecznego przeprowadzania walidacji Walidacja efektów uczenia się odbywa się w trybie stacjonarnym albo zdalnym pod nadzorem asesora walidacyjnego zgodnie z wytycznymi instytucji prowadzącej walidację, przy czym minimalny zakres wytycznych określono poniżej. Instytucja prowadząca walidację zapewnia udogodnienia dla osób niepełnosprawnych i posiada wytyczne ich zastosowania. Udogodnienia są dostosowane do rodzaju osób niepełnosprawności kandydata. Instytucja prowadząca walidację zapewnia lokal o odpowiednich warunkach do przeprowadzenia walidacji, z uwzględnieniem potrzeb osób niepełnosprawnych (w przypadku walidowania takich osób). Instytucja prowadząca walidację zapewnia warunki gwarantujące samodzielność pracy zdającego. Instytucja prowadząca walidację zapewnia stanowisko komputerowe (jedno stanowisko dla jednego kandydata i jedno stanowisko dla asesora walidacyjnego) wyposażone w: – komputer z przeglądarką internetową z dostępem do internetu wraz z systemem operacyjnym, – pakiet oprogramowania lub zestaw programów, na których będzie przeprowadzana walidacja, o minimalnej funkcjonalności umożliwiającej przeprowadzenie walidacji, – materiały umożliwiające wykonanie zadań praktycznych.	
--	--

Parametry łącza internetowego dla każdego stanowiska komputerowego wynoszą:

- prędkość pobierania danych – co najmniej 15 Mb/s,
- prędkość wysyłania danych – co najmniej 2 Mb/s.

Lokal musi być dostosowany do liczby zdających.

Test wiedzy może być przeprowadzony przy wykorzystaniu platformy egzaminacyjnej dostępnej online, jeżeli zapewnia ona:

- przeprowadzenie weryfikacji efektów uczenia się w czasie rzeczywistym,
- automatyczne ocenianie poprawności udzielonych odpowiedzi na pytania zawarte w teście wiedzy,
- dokonanie oceny rezultatów wykonania zadań praktycznych przez asesora walidacyjnego.

2. Etap identyfikowania i dokumentowania efektów uczenia się

2.1. Metody identyfikowania i dokumentowania efektów uczenia się

Etap identyfikowania i dokumentowania może być realizowany na podstawie odpowiednich metod służących zidentyfikowaniu osiągniętych efektów uczenia się, w tym analizy dokumentów i wywiadu z kandydatem.

2.2. Osoby zapewniające identyfikowanie i dokumentowanie efektów uczenia się

Instytucja prowadząca walidację zapewnia doradcę walidacyjnego.

Doradca walidacyjny posiada:

- certyfikat lub inny dokument potwierdzający posiadanie wiedzy i umiejętności odpowiadających Europejskiej Ramie Kompetencji Cyfrowych dla Obywateli – DigComp – na poziomie średnio zaawansowanym oraz
- wiedzę z obszaru Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji oraz metod i narzędzi stosowanych w procesie walidacji efektów uczenia się, w tym udokumentowane przeszkolenie przez instytucję prowadzącą walidację w zakresie Zintegrowanego Systemu Kwalifikacji.

5. Warunki, jakie musi spełnić osoba przystępująca do walidacji, jeżeli zostały określone, albo informacja o braku takich warunków

Brak warunków

6. Inne, poza pozytywnym wynikiem walidacji, warunki uzyskania kwalifikacji sektorowej, jeżeli zostały określone, albo informacja o braku takich warunków

Brak, poza pozytywnym wynikiem walidacji, warunków uzyskania kwalifikacji sektorowej

7. Okres ważności certyfikatu kwalifikacji sektorowej – bezterminowy lub określony – oraz warunki przedłużenia ważności, jeżeli okres ważności certyfikatu został określony

Certyfikat jest ważny 5 lat.

Warunkiem przedłużenia ważności certyfikatu jest:

- przedstawienie dowodów na uczestniczenie w tworzeniu co najmniej 3 gier komputerowych w ciągu ostatnich 5 lat (ze wskazaniem technologii) lub
- przedstawienie dowodów potwierdzających realizację w okresie niekrótszym niż 3 lata w ciągu ostatnich 5 lat zadań zawodowych w obszarze zgodnym z zakresem merytorycznym kwalifikacji, w tym referencji od pracodawcy.

8. Termin dokonywania przeglądu kwalifikacji sektorowej

Nierzadziej niż raz na 10 lat