

WFiz.0213.1.2026

**Uchwała nr 248 Rady Wydziału Fizyki Uniwersytetu w Białymstoku
z dnia 19 stycznia 2026r.
w sprawie warunków i trybu rekrutacji prowadzonej w drodze elektronicznej na
studia pierwszego stopnia w roku akademickim 2026/2027**

Na podstawie § 59, ust. 1, pkt. 5 Statutu Uniwersytetu w Białymstoku Rada Wydziału Fizyki Uniwersytetu w Białymstoku uchwala, co następuje:

§1

Rada Wydziału Fizyki Uniwersytetu w Białymstoku ustala zasady oraz tryb rekrutacji prowadzonej w drodze elektronicznej na **studia pierwszego stopnia** w roku akademickim 2026/2027 na kierunku **fizyka komputerowa gier i robotów** w następującym brzemieniu:

Przedmioty brane pod uwagę w postępowaniu w sprawie przyjęcia na studia:

– **chemia, fizyka, fizyka i astronomia, informatyka, matematyka.**

Kandydaci, którzy zdali nową maturę:

– podstawą rekrutacji jest wynik egzaminu maturalnego z jednego przedmiotu do wyboru spośród następujących: chemia, fizyka, fizyka i astronomia, informatyka, matematyka – poziom podstawowy lub rozszerzony.

Kandydaci, którzy zdali starą maturę:

– podstawą rekrutacji jest wynik egzaminu dojrzałości z jednego przedmiotu do wyboru spośród następujących: chemia, fizyka, informatyka, matematyka.

Kandydaci, którzy zdali Maturę Europejską (EB):

– podstawą rekrutacji jest wynik egzaminu maturalnego z jednego przedmiotu do wyboru spośród następujących: chemia, fizyka, informatyka, matematyka – poziom podstawowy lub rozszerzony.

Kandydaci, którzy zdali Maturę Międzynarodową (IB):

– podstawą rekrutacji jest wynik egzaminu maturalnego z jednego przedmiotu do wyboru spośród następujących: chemia, fizyka, informatyka, matematyka – poziom niższy (SL) lub poziom wyższy (HL).

Kandydaci posiadający świadectwo dojrzałości uzyskane za granicą:

– podstawą rekrutacji jest wynik egzaminu dojrzałości z jednego przedmiotu do wyboru spośród następujących: chemia, fizyka, informatyka, matematyka.

§2

Uchwała wchodzi w życie z dniem podjęcia.

*Przewodniczący
Rady Wydziału Fizyki*

dr hab. Dariusz M. Satuła, prof. UwB