

Semestr	Przedmiot	ECTS
Semestr 1	Wprowadzenie do studiowania	0
	Psychologia	4
	Matematyka	5
	Podstawy zarządzania	5
	Podstawy obsługi Word i Excel	3
	Wprowadzenie do programowania	5
	Architektura systemów komputerowych	5
	Podstawy ekonomii	5
	Razem	32
Semestr 2	Język angielski	2
	Zarządzanie zmianą	3
	Systemy operacyjne i sieci komputerowe	5
	Wprowadzenie do baz danych	5
	Wprowadzenie do technologii webowych	5
	Fizyka dla informatyków	3
	Prawne i społeczne problemy informatyki	2
	Statystyka opisowa	5
	Wychowanie fizyczne	0
	Razem	30
Semestr 3	Język angielski	2
	Bezpieczeństwo systemów informatycznych	4
	Badania operacyjne i metody optymalizacji	3
	Fizyka gier	4
	Programowanie obiektowe	5
	Silniki gier	5
	Modelowanie obiektów świata 3D	4
	Podstawy pracy z dźwiękiem	3
	Razem	30
Semestr 4	Język angielski	2
	Komunikacja w zespole międzykulturowym	4
	Warsztaty przedsiębiorczości	4
	Ekonometria	5
	Programowanie urządzeń mobilnych	5
	Programowanie aplikacji webowych	5
	Animacje świata 2D i 3D	5
	Razem	30
Semestr 5	Język angielski	2
	Zarządzanie cyklem życia aplikacji	4
	Ludologia: teoretyczna analiza gier	4
	Proseminarium	3
	Prototypownie gry komputerowej (P1)	6
	Praktyka zawodowa 240 godz.	6
	Przedmioty do wyboru	5
	Razem	30
Semestr 6	Język angielski	2
	Programowanie Shaderów	4
	Iteracyjny rozwój gry komputerowej (P2)	15
	Praktyka zawodowa 240 godz.	6
	Przedmioty do wyboru	3
	Razem	30
Semestr 7	Seminarium dyplomowe	8
	Balans i testowanie gry komputerowej (P3)	6
	Przedmioty do wyboru	16
	Razem	30
	Razem	212