

Specjalność Gry komputerowe i multimedia

moduł Grafika i animacja

moduł Gry komputerowe

Przedmiot	FORMA ZAL.	ECTS
Wprowadzenie do studiowania	ZBO	0
Programowanie w języku C#	E	5
Bazy danych	E	5
Architektura systemów komputerowych	E	4
Technologie przetwarzania dokumentów i danych	Z	4
Algebra liniowa	E	4
Statystyka opisowa	E	5
Wprowadzenie do sztucznej inteligencji	Z	3
Wychowanie fizyczne	ZBO	0
BHP	ZBO	0
Razem Semestr 1	5	30
Język angielski	Z	2
Chmura obliczeniowa	Z	4
Technologie webowe	Z	5
Systemy operacyjne i sieci komputerowe	Z	5
Programowanie obiektowe	E	5
Analiza matematyczna	E	5
Fizyka dla informatyków	Z	5
Wychowanie fizyczne	ZBO	0
Razem Semestr 2	2	31
Język angielski	Z	2
Bezpieczeństwo systemów informatycznych	E	4
Wzorce projektowe	E	4
Matematyka dyskretna	E	4
Elektronika praktyczna	Z	4
Modelowanie obiektów świata 3D	Z	4
UX i interfejsy użytkownika	Z	3
Wprowadzenie do gier (z 3 ECTS na 4 ECTS)	Z	4
Silniki gier	Z	5
Razem Semestr 3	3	34
Język angielski	Z	2
Algorytmy i struktury danych	E	5
Zakładanie i prowadzenie firmy	Z	2
Animacje świata 2D i 3D	Z	5
Fizyka gier	Z	5
Praktyka zawodowa 240 godz.	Z	8
Przedmiot do wyboru 4 ECTS	Z	4
Razem Semestr 4	1	31
Język angielski	Z	2
Zarządzanie projektami wysokich technologii	E	3
Komunikacja w zespole międzykulturowym	Z	3
Inżynieria oprogramowania	Z	4

Specjalność Gry komputerowe i multimedia

moduł Grafika i animacja

moduł Gry komputerowe

Sekwencje filmowe w grach	Z	4
Ludologia: badanie gier	Z	4
Praktyka zawodowa 240 godz.	Z	8
Razem Semestr 5	1	28
Język angielski	E	2
Prawne i społeczne problemy informatyki	Z	2
Psychologia dla informatyków	Z	5
Iteracyjny rozwój gry komputerowej (P1)	Z	6
Wprowadzenie do shaderów	Z	4
Projektowanie poziomów gry	Z	4
Praktyka zawodowa 240 godz.	Z	8
Razem Semestr 6	1	31
Metodyka opracowania dokumentacji projektowej	ZBO	5
Balans, optymalizacja i testowanie gry (P2)	Z	6
Produkcja gier wideo	Z	4
Praktyka zawodowa 240 godz.	Z	8
Przedmiot do wyboru 4 ECTS	Z	4
Razem Semestr 7	0	27
Razem Studia	13	212