

Ścieżka Gry komputerowe i multimedia



	moduł Grafika i animacja
	moduł Gry komputerowe

Przedmiot	Rodzaj	FORMA ZAL.	STUDIA STACJONARNE							STUDIA NIESTACJONARNE						
			ECTS	GODZ	W	KW	ĆW	LAB	PRAKTYKA	ECTS	GODZ	W	KW	ĆW	LAB	PRAKTYKA
Wprowadzenie do studiowania	Kierunkowy	Z	0	12	0	12	0	0	0	0	8	0	8	0	0	0
Programowanie w języku C# (C)	Kierunkowy	E	5	46	20	0	0	26	0	5	34	16	0	0	18	0
Bazy danych (C)	Kierunkowy	E	5	46	20	0	0	26	0	5	34	16	0	0	18	0
Architektura systemów komputerowych (C)	Kierunkowy	E	4	36	16	0	0	20	0	4	26	12	0	0	14	0
Technologie przetwarzania dokumentów i danych (C)	Kierunkowy	Z	4	36	0	0	0	36	0	4	26	0	0	0	26	0
Algebra liniowa	Kierunkowy	E	4	36	16	0	20	0	0	4	26	12	0	14	0	0
Statystyka opisowa	Kierunkowy	E	5	46	20	0	26	0	0	5	34	16	0	18	0	0
Psychologia dla informatyków	Kierunkowy	Z	5	46	0	20	26	0	0	5	34	0	16	18	0	0
Wychowanie fizyczne	Kierunkowy	Z	0	30	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Razem Semestr 1		5	32	334	92	32	102	108	0	32	222	72	24	50	76	0
Język angielski	Kierunkowy	Z	2	30	0	0	30	0	0	2	20	0	0	20	0	0
Chmura obliczeniowa (C)	Kierunkowy	E	4	36	16	0	0	20	0	4	26	12	0	0	14	0
Technologie webowe (C)	Kierunkowy	Z	5	46	0	20	0	26	0	5	34	0	16	0	18	0
Systemy operacyjne i sieci komputerowe (C)	Kierunkowy	Z	5	46	0	20	0	26	0	5	34	0	16	0	18	0
Programowanie obiektowe (C)	Kierunkowy	E	5	46	20	0	0	26	0	5	34	16	0	0	18	0
Analiza matematyczna	Kierunkowy	E	5	46	20	0	26	0	0	5	34	16	0	18	0	0
Fizyka dla informatyków	Kierunkowy	Z	5	46	0	20	0	26	0	5	34	0	16	0	18	0
Wychowanie fizyczne	Kierunkowy	Z	0	30	0	0	30	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Razem Semestr 2		3	31	326	56	60	86	124	0	31	216	44	48	38	86	0
Język angielski	Kierunkowy	Z	2	30	0	0	30	0	0	2	20	0	0	20	0	0
Bezpieczeństwo systemów informatycznych (C)	Kierunkowy	E	4	36	16	0	0	20	0	4	26	12	0	0	14	0
Wzorce projektowe	Kierunkowy	E	4	36	16	0	0	20	0	4	26	12	0	0	14	0
Matematyka dyskretna	Kierunkowy	E	4	36	16	0	20	0	0	4	26	12	0	14	0	0
Elektronika praktyczna	Kierunkowy	Z	4	36	0	16	0	20	0	4	26	0	12	0	14	0
Modelowanie obiektów świata 3D	Modułowy	Z	4	36	0	16	0	20	0	4	26	0	12	0	14	0

Ścieżka Gry komputerowe i multimedia



moduł Grafika i animacja
moduł Gry komputerowe

UX i interfejsy użytkownika	Modułowy	Z	3	26	0	12	0	14	0	3	18	0	8	0	10	0	
Wprowadzenie do gier	Modułowy	Z	3	26	0	12	0	14	0	3	18	0	8	0	10	0	
Silniki gier	Modułowy	Z	5	46	0	20	0	26	0	5	34	0	16	0	18	0	
Razem Semestr 3			3	33	308	48	76	50	134	0	33	220	36	56	34	94	0
Język angielski	Kierunkowy	Z	2	30	0	0	30	0	0	2	20	0	0	20	0	0	
Algorytmy i struktury danych (C)	Kierunkowy	E	5	46	20	0	0	26	0	5	34	16	0	0	18	0	
Zakładanie i prowadzenie firmy	Kierunkowy	Z	2	18	0	0	18	0	0	2	8	0	0	8	0	0	
Animacje świata 2D i 3D	Modułowy	Z	5	46	0	20	0	26	0	5	34	0	16	0	18	0	
Fizyka gier	Modułowy	Z	4	36	0	16	0	20	0	4	26	0	12	0	14	0	
Praktyka zawodowa 240 godz.	Kierunkowy	Z	8	240	0	0	0	0	240	8	240	0	0	0	0	240	
Przedmiot do wyboru 4 ECTS	Modułowy	Z	4	36	0	16	0	20	0	4	26	0	12	0	14	0	
Razem Semestr 4			1	30	452	20	52	48	92	240	30	388	16	40	28	64	240
Język angielski	Kierunkowy	Z	2	30	0	0	30	0	0	2	20	0	0	20	0	0	
Zarządzanie projektami wysokich technologii	Kierunkowy	E	3	26	12	0	14	0	0	3	18	8	0	10	0	0	
Komunikacja w zespole międzykulturowym	Kierunkowy	Z	3	26	0	12	14	0	0	3	18	0	8	10	0	0	
Inżynieria oprogramowania	Kierunkowy	Z	4	36	0	16	0	20	0	4	26	0	12	0	14	0	
Tworzenie przerywników filmowych w Unity	Modułowy	Z	4	36	0	16	0	20	0	4	26	0	12	0	14	0	
Ludologia: badanie gier	Modułowy	Z	4	36	0	16	0	20	0	4	26	0	12	0	14	0	
Praktyka zawodowa 240 godz.	Kierunkowy	Z	8	240	0	0	0	0	240	8	240	0	0	0	0	240	
Razem Semestr 5			1	28	430	12	60	58	60	240	28	374	8	44	40	42	240
Język angielski	Kierunkowy	E	2	30	0	0	30	0	0	2	20	0	0	20	0	0	
Prawne i społeczne problemy informatyki	Kierunkowy	Z	2	18	0	18	0	0	0	2	8	0	8	0	0	0	
Wybrane zagadnienia sztucznej inteligencji	Kierunkowy	Z	3	24	0	0	24	0	0	3	18	0	0	18	0	0	
Iteracyjny rozwój gry komputerowej (P1)	Modułowy	Z	6	44	0	24	20	0	0	6	30	0	14	16	0	0	
Wprowadzenie do shaderów	Modułowy	Z	4	36	0	16	0	20	0	4	26	0	12	0	14	0	
Projektowanie poziomów gry	Modułowy	Z	4	36	0	16	0	20	0	4	26	0	12	0	14	0	
Praktyka zawodowa 240 godz.	Kierunkowy	Z	8	240	0	0	0	0	240	8	240	0	0	0	0	240	
Razem Semestr 6			1	29	428	0	74	74	40	240	29	368	0	46	54	28	240
Metodyka opracowania dokumentacji projektowej	Kierunkowy	Z	5	40	0	0	40	0	0	5	30	0	0	30	0	0	
Balans, optymalizacja i testowanie gry (P2)	Modułowy	Z	12	88	0	48	40	0	0	12	60	0	28	32	0	0	
Praktyka zawodowa 240 godz.	Kierunkowy	Z	8	240	0	0	0	0	240	8	240	0	0	0	0	240	

Ścieżka Gry komputerowe i multimedia



	moduł Grafika i animacja
	moduł Gry komputerowe

Przedmiot do wyboru 4 ECTS	Modułowy	Z	4	36	0	16	0	20	0	4	26	0	12	0	14	0
Razem Semestr 7		0	29	404	0	64	80	20	240	29	356	0	40	62	14	240
Razem Studia		14	212	2682	228	418	498	578	960	212	2144	176	298	306	404	960

Legenda:

W - wykład

KW - konwersatorium

Ć - ćwiczenia

LAB - laboratorium (pracownia komputerowa)

(C) Przedmiot przygotowujący do egzaminu certyfikacyjnego