

**plan studiów NA KIERUNKU STUDIÓW WYŻSZYCH:  
INFORMATYKA, STUDIA II STOPNIA  
profil praktyczny**

**studia niestacjonarne**

**PRZEDMIOTY DO WYBORU – SPECJALIZACJE MODELOWANIE I ANIMACJA 3D oraz  
PRODUKCJA GIER WIDEO**

<b>Lp.</b>	<b>Nazwa modułu kształcenia</b>	<b>semestr</b>	<b>O/F</b>	<b>forma zaliczenia</b>	<b>liczba godzin</b>	<b>punkty ECTS</b>
<b>1.</b>	Grafika konceptowa	zimowy	F	Z	18ćw	3
<b>2.</b>	Fotografia i jej obróbka cyfrowa	zimowy	F	Z	27ćw	4
<b>3.</b>	Podstawy obróbki i wykorzystania w grach grafiki dwuwymiarowej	letni	F	Z	18w+18ćw	6
<b>4.</b>	Zasady tworzenia scenorysów	letni	F	Z	9ćw	1
<b>5.</b>	Modelowanie 3D – postacie	zimowy	F	Z	27ćw	4
<b>6.</b>	Modelowanie 3D – otoczenie	letni	O/F	Z	27ćw	5
<b>7.</b>	Tworzenie, obróbka i eksport tekstur	zimowy	F	Z	18ćw	3
<b>8.</b>	Wprowadzenie do tworzenia gier wideo	Zimowy	F	Z	36lab	5
<b>9.</b>	Silnik fizyki 3D	zimowy	F	Z	18ćw	4
<b>10.</b>	Technologia motion capture	letni	F	Z	9sem+18ćw	5
<b>11.</b>	Tworzenie scenariuszy	zimowy	F	Z	27sem	5
<b>12.</b>	Warsztaty krytyki i analizy gier wideo	zimowy	F	Z	18sem	4
<b>13.</b>	Projektowanie interfejsów użytkownika	letni	F	Z	18ćw	4
<b>14.</b>	Wprowadzenie do game studies	letni	F	Z	18sem	3
<b>15.</b>	Projektowanie poziomów	zimowy	F	Z	18ćw	4
<b>16.</b>	Projektowanie mechaniki gier wideo	letni	F	Z	18ćw	4
<b>17.</b>	Programowanie procesorów graficznych II	letni	F	Z	18lab	4
<b>18.</b>	Retoryka i poetyka wypowiedzi naukowej	letni	F	Z	18ćw	3
<b>19.</b>	Programowanie urządzeń mobilnych – Google Android	zimowy	F	Z	9ćw	2
<b>20.</b>	Programowanie urządzeń mobilnych – Apple iOS	zimowy	F	Z	9ćw	2

<b>21.</b>	Programowanie urządzeń mobilnych – Windows Phone	letni	F	Z	9ćw	2
<b>22.</b>	Efekty specjalne w grafice gier	letni	F	Z	9w+27ćw	4
<b>23.</b>	Warsztaty rysunku odręcznego	zimowy	F	Z	24ćw	4