Program studiów specjalizacji „Produkcja gier wideo” na lata 2016-2018

rok	sem.	Forma zajęć	Nazwa realizowanego przedmiotu	Liczba godzin	ECTS
1	1	wykład	Analiza i modelowanie systemów informatycznych	18	
1	1	ćwiczenia	Analiza i modelowanie systemów informatycznych	18	7
1	1	wykład	Zarządzanie projektami	6	
1	1	ćwiczenia	Zarządzanie projektami	12	4
1	1	wykład	Geometria 3D dla projektantów gier wideo	18	
1	1	ćwiczenia	Geometria 3D dla projektantów gier wideo	18	6
1	1	wykład	Programowanie procesorów graficznych I	9	
1	1	ćwiczenia	Programowanie procesorów graficznych I	18	5
1	1	ćwiczenia	Lektorat z j. angielskiego	18	2
1	1	ćwiczenia	Fotografia i jej obróbka cyfrowa	27	4
1	1	seminarium	Tworzenie scenariuszy	27	5
1	2	wykład	Programowanie symulacji fizyki w rzeczywistym czasie	18	
1	2	ćwiczenia	Programowanie symulacji fizyki w rzeczywistym czasie	18	6
1	2	seminarium	Programowanie gier w C++	18	
1	2	ćwiczenia	Programowanie gier w C++	18	6
1	2	ćwiczenia	Prezentowanie informacji i tworzenie dokumentacji	18	4
1	2	ćwiczenia	Pracownia języków skryptowych	18	3
1	2	ćwiczenia	Zespołowe warsztaty tworzenia gier wideo I	18	4
1	2	ćwiczenia	Polskie i międzynarodowe prawo autorskie	18	3
1	2	ćwiczenia	Lektorat z j. angielskiego	18	3
1	2	ćwiczenia	Podstawy obróbki i wykorzystania w grach grafiki dwuwy	36	9
1	2	wykład	Wstęp do modelowania 3D	9	
1	2	ćwiczenia	Wstęp do modelowania 3D	27	6
2	1	wykład	Podstawy sztucznej inteligencji	18	
2	1	ćwiczenia	Podstawy sztucznej inteligencji	18	6
2	1	wykład	Gry poważne	18	3
2	1	ćwiczenia	Zespołowe warsztaty tworzenia gier wideo II	18	4
2	1	seminarium	Seminarium magisterskie I	12	2
2	2	wykład	Interakcja człowiek-komputer	18	3
2	2	seminarium	Seminarium magisterskie II	12	2
2	2	ćwiczenia	Projektowanie mechaniki gier wideo	18	4
2	2		Pracownia magisterska		20
				555	121