

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Rok akademicki od którego obowiązuje zmieniony plan studiów	—
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Kod ISCED	

Specjalność: dźwięk w grach

A

Lp.	Nazwa modułu	E/Z	rodzaj zajęć				I rok						II rok							
			Razem	W	I	Razem ECTS	semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4				
							W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
1	Historia i kultura gier	E	30		30	3		30	3											
2	Kompozycja muzyczna 1	Z	30		30	4		30	4											
3	Multimedia cz.1	Z	30		30	2		30	2											
4	Pracownia kreatywna cz.1	Z	30		30	2		30	2											
5	Pracownia muzyczna do wyboru (A) cz.1	Z	45		45	3		45	3											
6	Silniki gier cz.1	Z	30		30	3		30	3											
7	Sztuka współczesna	Z	30		30	2		30	2											
8	Moduły fakultatywne *[zobacz opis poniżej]	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
9	Kompozycja muzyczna 2	Z	30		30	4				30	4									
10	Multimedia cz.2	Z	30		30	2				30	2									
11	Pracownia kreatywna cz.2	Z	30		30	2				30	2									
12	Pracownia muzyczna do wyboru (A) cz. 2	Z	45		45	3				45	3									
13	Silniki gier cz.2	Z	30		30	3				30	3									
14	Sztuka współczesna cz.2	Z	30		30	2				30	2									
15	Teoria narracji i fabuły	E	30	15	15	2				15	15	2								
16	Kompozycja muzyczna 3	Z	30		30	4									30	4				
17	Mechanika i dokumentacja gier	Z	30		30	3									30	3				
18	Pracownia dyplomowa cz.1	Z	45		45	6									45	6				
19	Pracownia muzyczna do wyboru (B) cz.1	Z	45		45	3									45	3				
20	Procesy produkcji gier	Z	15	15		1							15		1					
21	Seminarium magisterskie cz.1	Z	30		30	4									30	4				
22	Sztuka współczesna cz.3	E	30		30	2									30	2				
23	Kompozycja muzyczna 4	Z	30		30	4												30	4	
24	Pracownia dyplomowa cz.2	Z	45		45	6												45	6	
25	Pracownia muzyczna do wyboru (B) cz. 2	Z	45		45	3												45	3	

Animacja cz.1	Z		30	3
Animacja cz.2	Z		30	3
Dźwiękowe środowisko gry cz.1	Z		30	3
Dźwiękowe środowisko gry cz.2	Z		30	3
Głosy postaci cz.1	Z		30	3
Głosy postaci cz.2	Z		30	3
Graficzne środowisko gry cz.1	Z		30	3
Graficzne środowisko gry cz.2	Z		30	3
Inżynieria dźwięku cz.1	Z		30	3
Inżynieria dźwięku cz.2	Z		30	3
Modelowanie 3D cz.1	Z		30	3
Modelowanie 3D cz.2	Z		30	3
Projektowanie interfejsu cz.1	Z		30	3
Projektowanie interfejsu cz.2	Z		30	3
Tekstury cz.1	Z		30	3
Tekstury cz.2	Z		30	3
Tworzenie efektów dźwiękowych cz.1	Z		30	3
Tworzenie efektów dźwiękowych cz.2	Z		30	3

Legenda:

Każdy semestr składa się z 15 tygodni

E/Z - egzamin/zaliczenie

E - punkty ECTS

W - wykład, I - pozostałe formy zajęć różne od wykładu (ćwiczenia, laboratorium, konwersatorium, seminarium, proseminarium, lektorat, ćwiczenia terenowe, warsztat, praktyka, tutoring)

Plan studiów zatwierdzony przez Radę Wydziału w dniu 04.07.2012 r.

Otrzymują:

1. Dział Kształcenia
2. Wydział Artystyczny
3. Dziekanat

.....
(pieczęć i podpis Dyrektora Instytutu)

.....
(pieczęć i podpis Dziekana)

1.	Nazwa kierunku	projektowanie gier i przestrzeni wirtualnej
2.	Cykl rozpoczęcia	2014/2015 (semestr zimowy)
3.	Rok akademicki od którego obowiązuje zmieniony plan studiów	—
4.	Poziom kształcenia	studia drugiego stopnia
5.	Profil kształcenia	praktyczny
6.	Forma prowadzenia studiów	stacjonarna
7.	Kod ISCED	

Specjalność: grafika komputerowa gier

A

Lp.	Nazwa modułu	E/Z	rodzaj zajęć			Razem ECTS	I rok						II rok							
			Razem	W	I		semestr 1			semestr 2			semestr 3			semestr 4				
							W	I	E	W	I	E	W	I	E	W	I	E		
1	Historia i kultura gier	E	30		30	3		30	3											
2	Multimedia cz.1	Z	30		30	2		30	2											
3	Pracownia artystyczna do wyboru (A) cz.1	Z	30		30	4		30	4											
4	Pracownia kreatywna cz.1	Z	30		30	2		30	2											
5	Silniki gier cz.1	Z	30		30	3		30	3											
6	Sztuka współczesna	Z	30		30	2		30	2											
7	Moduły fakultatywne *[zobacz opis poniżej]	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
8	Grafika cyfrowa cz.1	Z	60		60	8		30	4					30	4					
9	Grafika cyfrowa cz.2	Z	30		30	4					30	4								
10	Multimedia cz.2	Z	30		30	2					30	2								
11	Pracownia artystyczna do wyboru (A) cz.2	Z	30		30	4					30	4								
12	Pracownia kreatywna cz.2	Z	30		30	2					30	2								
13	Silniki gier cz.2	Z	30		30	3					30	3								
14	Sztuka współczesna cz.2	Z	30		30	2					30	2								
15	Teoria narracji i fabuły	E	30	15	15	2				15	15	2								
16	Mechanika i dokumentacja gier	Z	30		30	3								30	3					
17	Pracownia artystyczna do wyboru (B) cz.1	Z	30		30	4								30	4					
18	Pracownia dyplomowa cz.1	Z	45		45	6								45	6					
19	Procesy produkcji gier	Z	15	15		1							15		1					
20	Seminarium magisterskie cz.1	Z	30		30	4								30	4					
21	Sztuka współczesna cz.3	E	30		30	2								30	2					
22	Grafika cyfrowa cz.4	Z	30		30	4												30	4	
23	Pracownia artystyczna do wyboru (B) cz.2	Z	30		30	4												30	4	
24	Pracownia dyplomowa cz.2	Z	45		45	6												45	6	

Animacja cz.1	Z		30	3
Animacja cz.2	Z		30	3
Dźwiękowe środowisko gry cz.1	Z		30	3
Dźwiękowe środowisko gry cz.2	Z		30	3
Głosy postaci cz.1	Z		30	3
Głosy postaci cz.2	Z		30	3
Graficzne środowisko gry cz.1	Z		30	3
Graficzne środowisko gry cz.2	Z		30	3
Inżynieria dźwięku cz.1	Z		30	3
Inżynieria dźwięku cz.2	Z		30	3
Modelowanie 3D cz.1	Z		30	3
Modelowanie 3D cz.2	Z		30	3
Projektowanie interfejsu cz.1	Z		30	3
Projektowanie interfejsu cz.2	Z		30	3
Tekstury cz.1	Z		30	3
Tekstury cz.2	Z		30	3
Tworzenie efektów dźwiękowych cz.1	Z		30	3
Tworzenie efektów dźwiękowych cz.2	Z		30	3

Legenda:

Każdy semestr składa się z 15 tygodni

E/Z - egzamin/zaliczenie

E - punkty ECTS

W - wykład, I - pozostałe formy zajęć różne od wykładu (ćwiczenia, laboratorium, konwersatorium, seminarium, proseminarium, lektorat, ćwiczenia terenowe, warsztat, praktyka, tutoring)

Plan studiów zatwierdzony przez Radę Wydziału w dniu 04.07.2012 r.

Otrzymują:

1. Dział Kształcenia
2. Wydział Artystyczny
3. Dziekanat

.....
(pieczęć i podpis Dyrektora Instytutu)

.....
(pieczęć i podpis Dziekana)